

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



⚠ CAUTION:

Do not aim at eyes or face. TO AVOID INJURY:
Use only figures designed for this product. Do
not modify figures or figure launcher.

ANGRY BIRDS™ STAR WARS®

Jenga®

TATOOINE™ BATTLE GAME

A2847 / A2844 Asst. 1-2 Players AGES 8+

Contents: Luke Skywalker™ Bird • Jabba the Hutt™ Pig • Rancor™ Pig • Millennium Falcon™ Launcher • 12 Plastic Jenga® Blocks • 2 Dice • Label Sheet

starwars.com © 2012 Lucasfilm Ltd. & ® or TM. All rights reserved.

Angry Birds is a registered trademark of Rovio Entertainment Ltd. Copyright 2009-2012 Rovio Entertainment Ltd. All rights reserved.

JENGA® is a registered trademark of Pokonobe Associates. © 2012 Pokonobe Associates. Used under license from Pokonobe Associates. All Rights Reserved.

The HASBRO names and logos are trademarks of Hasbro. © 2012 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks.

Colors and parts may vary from those pictured. Please retain this information for future reference.

HASBRO CANADA, LONGUEUIL, QC, CANADA J4G 1G2. Les couleurs et les pièces peuvent différer de celles illustrées. Conservez cet emballage pour référence ultérieure.

Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont, CH.

Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

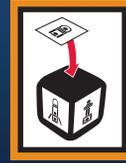
Consumer contact: USA and Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. ☎ 888-836-7025. Hasbro Australia Ltd., Level 2, 37-41 Oxford Street, Epping, NSW 2121, Australia. ☎ 1300 138 697.

Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway, Auckland, New Zealand. ☎ 0508 828 200. Consumer Services: Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport NP19 4YD, UK. Tel 00800 22427276. Consumer_affairs@hasbro.co.uk www.hasbro.co.uk



GET READY:

Apply labels to dice as shown.



OBJECT: LAUNCH BIRDS AND KNOCK DOWN PIGS TO SCORE THE MOST POINTS.

ROLL!

Each player takes a die. If you've got the build die (the one with the block setups), you're the builder for this round. If you've got the launch die (the one with numbers of birds), you're the launcher for this round.

For each round:

- The *builder* rolls the build die and creates the structure shown, placing the pigs according to the picture.
- The *launcher* rolls the launch die to determine how many shots he can use to knock down the pigs.

LAUNCH!

Ready, aim, fire! Launch birds to knock down the structure and all the pigs. Stop launching once you've taken the number of shots you rolled.

WIN!

You score 1000 points for each pig you knock completely off the structure. (If a pig is still resting on a block, you don't score any points.)

You also score 1000 points for any bird(s) left unlaunched after you knock all the birds off. Now it's the next player's turn and you're the builder.

Take turns until you've played three rounds.

If you've scored the highest round, you win!

SOLO PLAY:

Roll the build die, create the structure, and try to knock the pigs off in the fewest number of shots.



But du jeu

Avoir le plus de points après un nombre de manches déterminé au préalable.

Préparation de la partie

Avant la première partie, coller les étiquettes sur les dés.
Déterminer d'un commun accord la distance à laquelle se feront les lancers.
Se munir d'un papier et d'un crayon pour noter les scores.

Préparation d'une manche

Pour la première manche, chaque joueur choisit un dé. Lors des manches suivantes, on alternera les rôles
Le joueur qui a pris le dé de construction le lance puis réalise la structure indiquée par le dé.
Puis le joueur qui a pris le dé de tir lance ce dé qui lui indique le nombre de lancers auquel il aura droit. Il place la catapulte à la distance convenue puis effectue ses tirs. La manche se termine lorsque les deux cochons sont tombés au sol ou si tous les lancers ont eu lieu.

Score de la manche

Chaque cochon entièrement au sol rapporte 1000 points
Chaque lancer qui restait au lanceur alors que tous les cochons sont tombés rapporte 1000 points.

Fin de la partie

Après le nombre de manches convenues, le joueur avec le plus de points gagne la partie.