

ALERTE AU GLOUP!

ILS POURRONT TOUJOURS COURIR,
ILS NE LUI ÉCHAPPERONT PAS!



Un jeu d'aventures extraordinaires sur une planète lointaine...

Pour 2 à 4 joueurs, de 7 à 11 ans.

Contenu:
Gloup le Glouton
16 Piwanis des marécages
1 plateau de jeu
1 dé spécial
1 dé
Cette règle de jeu.

But du jeu

Le but du jeu est de faire survivre le plus longtemps possible ses 4 Piwanis en évitant qu'ils soient avalés par le pied vorace de Gloup le Glouton. En fonction du lancer du dé spécial, les joueurs devront à leur tour déplacer soit l'un de leurs Piwanis, soit Gloup. Lorsqu'il ne reste plus sur le plateau que des Piwanis d'une seule et même couleur, le joueur de cette couleur a gagné.

Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et prend les quatre Piwanis de cette couleur. Il les place sur le village de la même couleur, qui est situé à l'un des quatre coins du plateau. Mettez Gloup le Glouton sur la grande case centrale du plateau.

Déroulement de la partie

Le joueur qui imite le mieux un extra-terrestre commence !... Il lance les deux dés en même temps, et selon ce qui apparaît sur le dé spécial il fait avancer:

Un Piwani

Si le dé spécial affiche un **Piwani**, il doit alors déplacer l'un de ses Piwanis d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé normal, en suivant les bouts de racine qui les relient. Les Piwanis peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction, mais ils ne peuvent pas revenir en arrière dans un même tour.



Il ne peut pas y avoir plusieurs Piwanis sur la même case. Donc, si une case est déjà occupée par Gloop le Glouton ou par un autre Piwani, vous sauterez par-dessus cette case sans la compter... et sans bien sûr vous y arrêter ! Ceci vous permettra de mettre vos Piwanis hors de danger plus vite.

Gloop le Glouton n'a pas le droit de rentrer dans un village, mais les Piwanis n'ont pas le droit d'y rester. Vous devrez donc avoir sorti vos 4 Piwanis de leur village avant de pouvoir les déplacer à nouveau.

Gloop le Glouton

 Si, à votre tour de jeu, vous voyez apparaître l'**oeil de Gloop** sur le dé spécial, c'est lui que vous devrez déplacer d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé normal. Il peut, lui aussi, se déplacer dans n'importe quelle direction, et ne peut pas revenir en arrière dans un même tour.

Le joueur qui contrôle Gloop le Glouton essaie, bien sûr, d'engloutir autant de Piwanis adverses que possible.

Lorsque Gloop passe sur une case occupée par un Piwani, il l'engloutit. Gloop dévore les Piwanis grâce à son pied vorace : lorsqu'on le pose sur le haut d'un Piwani et qu'on appuie, il l'engloutit... en un clin d'oeil !

Il peut engloutir plusieurs Piwanis par tour.

Si Gloop passe sur une case occupée par l'un de vos propres Piwanis, il devra aussi l'engloutir. *Alors, un conseil : évitez-le !*

Le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque tous les Piwanis d'une couleur sont engloutis, le joueur de cette couleur est éliminé.

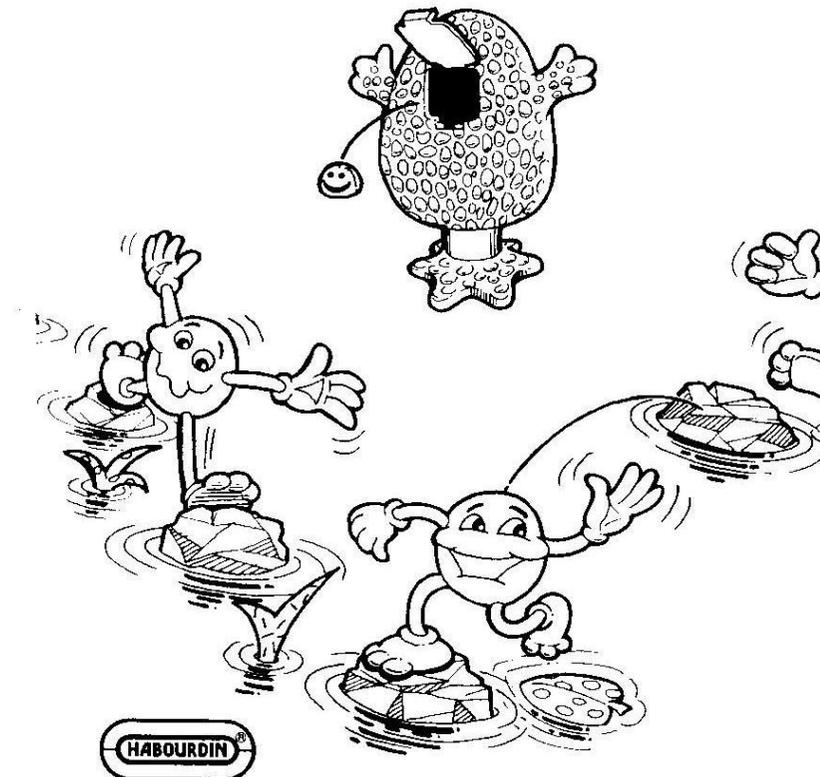


Le gagnant

Le dernier joueur à qui il reste un ou plusieurs Piwanis sur le plateau, alors que tous les Piwanis adverses ont été engloutis, a gagné.

Le gagnant s'échappe pour aller prévenir les autres Piwanis du terrible danger qui pèse sur leur belle planète Aquaslurp...

Pour récupérer les Piwanis, enfoncez le Piwani qui est dans la patte de Gloop le Glouton pour qu'il tombe à l'intérieur. Ouvrez ensuite la trappe située dans le dos de Gloop, et retournez-le pour les faire tous tomber.



© 1994 J. W. Spear & Sons PLC. Marque et modèle déposés. Idée originale Bruce Lund. Tous droits réservés.
Distribution exclusive en version francophone. Habourdin International, 17 rue du Moulin à Cailloux, 94310 Orly Principal.

26147-14