

ATRAPE TERRIENS™

RÈGLE DU JEU



#70 170



**GNARK ! GNARK !
ZELBMERT STITEP SNIAMUH !!!
ZEYUF NOM NOYAR EUQILOBAID !**

CONTENU :

1 plateau de jeu, 1 vaisseau alien (voir schéma de montage), 1 dé numéroté, 1 dé spécial, 16 pions répartis en 4 couleurs (4 fermiers, 4 vaches, 4 moutons, 4 poules), la règle du jeu.

BUT DU JEU :

Etre le dernier joueur à posséder des pions sur le plateau de jeu.

MISE EN PLACE :



- Placer le plateau au centre de la table et garder le dé numéroté à portée de main.
- Les joueurs choisissent une couleur et placent leurs 4 pions dans leurs fermes respectives.
- Dans un premier temps, le dé spécial et le vaisseau alien sont laissés dans la boîte. On ne les utilisera que plus tard dans la partie.

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Le dernier joueur à être monté dans un vaisseau spatial (ou à défaut dans un ascenseur) commence la partie. On joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une partie d'Attrape Terriens se divise en 2 phases distinctes.



PHASE 1 : SORTIR DE LA FERME

Tant qu'il reste des pions dans les fermes, **on ne joue qu'avec un seul dé** (dé numéroté).

Lors de son tour, le joueur lance le dé, sort un nouveau pion de sa ferme et le déplace du nombre de cases indiqué.

Il n'est donc **pas permis de re-déplacer un pion** tant qu'il en reste dans sa ferme.

Si, pendant cette phase, un joueur tombe sur le rayon, il relance le dé.



Attention ! Lors des déplacements des pions, les cases occupées ne sont pas comptées. On profite donc des pions présents sur le plateau pour se déplacer plus vite.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



PHASE 2 : ATTAQUE ALIEN

Dès que le dernier pion quitte sa ferme, on passe à la seconde phase du jeu. Placer le vaisseau spatial au centre du plateau en respectant la marque au sol.

A partir de ce moment, les joueurs lancent 2 dés et jouent en fonction du résultat :





+



FERMIER + NOMBRE : On déplace l'un des membres de sa ferme du nombre exact de cases indiqué. Il est permis de passer sous le vaisseau alien.



+



FERMIER + RAYON : Paralysé par la peur, le joueur passe son tour.



+



ALIEN + NOMBRE : On déplace le vaisseau alien du nombre exact de cases indiqué. Il est interdit de revenir sur ses pas dans le même tour.

Attention ! **A chaque fois** qu'un joueur déplace le vaisseau au-dessus d'un pion, il doit tenter de le téléporter. **Même s'il s'agit de l'un des siens !**

Pour tenter de téléporter un pion, on appuie **1 fois** au sommet du vaisseau. Si le pion est aspiré, c'est gagné ! On appuie à nouveau pour arrêter l'aspiration avant de continuer le déplacement.

Heureusement, la technologie alien n'est pas tout à fait au point. Si le pion visé a de la chance, la tentative d'enlèvement peut échouer. Dans ce cas, le pion n'est pas aspiré et une lumière clignote.



+



ALIEN + RAYON : Coup dur pour les fermiers ! Le joueur peut placer le vaisseau alien sur la case de son choix (à l'exception des fermes, toilettes et passages secrets) et tenter un enlèvement.

LES PASSAGES SECRETS :

Afin de fuir la menace, les pions peuvent emprunter les passages secrets. Ceux-ci permettent de rejoindre la ferme voisine en suivant le souterrain. Les trappes sont reliées entre-elles 2 par 2. **Se déplacer sur l'une d'elles permet de se rendre directement sur la trappe opposée.**

Il est interdit à un même pion d'emprunter les passages secrets 2 tours de suite.





LES TOILETTES :

Voilà une cachette un peu dégoûtante mais efficace car le vaisseau alien n'a pas le droit de s'y rendre ! Il faut obtenir le nombre exact pour y accéder.

Si un joueur parvient à s'y rendre alors qu'elles sont occupées, le premier joueur est expulsé sur la première case libre à proximité.

Un joueur qui perd son dernier pion continue de jouer.

Si le dé spécial affiche un alien, il déplace le vaisseau alien.

Si le dé spécial affiche un fermier, il passe son tour.

FIN DE LA PARTIE :

La partie s'arrête dès qu'il ne reste plus qu'une seule couleur de pions en jeu. Le propriétaire de cette couleur remporte la partie.



PRECISIONS :

- Les pions de ce jeu étant particulièrement légers, nous vous conseillons de ne pas faire rouler les dés sur le plateau.
- Si un vaisseau alien qui doit se déplacer commence son tour au-dessus d'un pion, il n'a pas le droit de tenter de téléportation sur celui-ci.
- Contrairement aux pions, le vaisseau alien doit compter les cases occupées lors de son déplacement.
- Le vaisseau alien ne peut pas emprunter les passages secrets.
- Si le vaisseau alien ne peut pas se déplacer du nombre exact de cases indiqué par le dé (car il est bloqué par un passage secret par exemple), il s'arrête juste devant.
- Il est permis d'emprunter le passage secret dès le premier tour de jeu.
- Si le vaisseau est plein, il peut arriver qu'un pion précédemment aspiré retombe. Vous pouvez vider le contenu du vaisseau dans la boîte pour éviter cela.
- Après 20 secondes d'inactivité, le vaisseau alien s'éteint automatiquement.

*Pour récupérer vos pions,
soulevez le vaisseau.*



© 2014 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.

© 2014 Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.
Fabriqué sous licence de Steven Strumpf et Scott Frisco.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Photos non contractuelles. Les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine. Ce jeu fonctionne avec 3 piles alcalines AAA LR03 (non fournies). Le remplacement des piles et accumulateurs doit être effectué par un adulte en respectant les consignes ci-dessous. Ouvrir le compartiment à piles ou accumulateurs à l'aide d'un outil adapté. Les piles ne doivent pas être rechargées. Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les différents types de piles ou accumulateurs ne doivent pas être mélangés. Les piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Utiliser uniquement le type de piles recommandé. Retirer les piles du jouet si vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée.



Ce symbole indique que ce produit ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères. Vous devez le déposer dans un lieu de ramassage prévu à cet effet, par exemple, un site de collecte officiel des équipements électriques et électroniques (EEE) en vue de leur recyclage ou un point d'échange de produits autorisé qui est accessible lorsque vous faites l'acquisition d'un nouveau produit

du même type que l'ancien. Toute déviation par rapport à ces recommandations d'élimination de ce type de déchet peut avoir des effets négatifs sur l'environnement et la santé publique car ces produits EEE contiennent généralement des substances qui peuvent être dangereuses. Parallèlement, votre entière coopération à la bonne mise au rebut de ce produit favorisera une meilleure utilisation des ressources naturelles. Pour obtenir plus d'informations sur les points de collecte des équipements à recycler, contactez votre mairie, le service de collecte des déchets, le plan DEEE approuvé ou le service d'enlèvement des ordures ménagères.

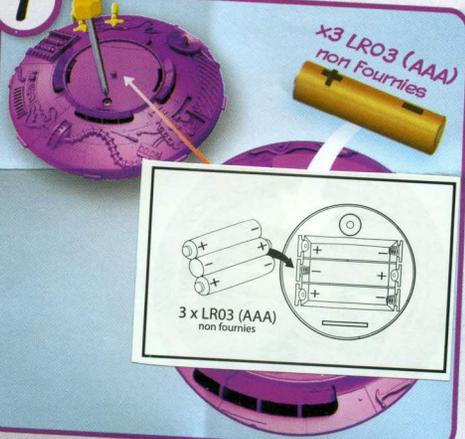
ATTENTION !



visitez notre site :
www.jeux-goliath.com

1

Installation des piles :



2

Coller les autocollants
comme indiqué :



3

Coller les yeux :



4

Coller le tableau
de bord, Fixer l'alien
et emboîter le dôme :



5

Préparer les pions :



Montage du vaisseau :

(3 pieds, 1 anneau, 1 tube, 1 réservoir, 1 compartiment à piles, 1 alien, 1 dôme)

Glisser les 3 pieds dans les Fentes :



Insérer le tube et Faire tourner :



Emboîter et tourner pour verrouiller :



Ajouter la partie haute
du vaisseau alien :

