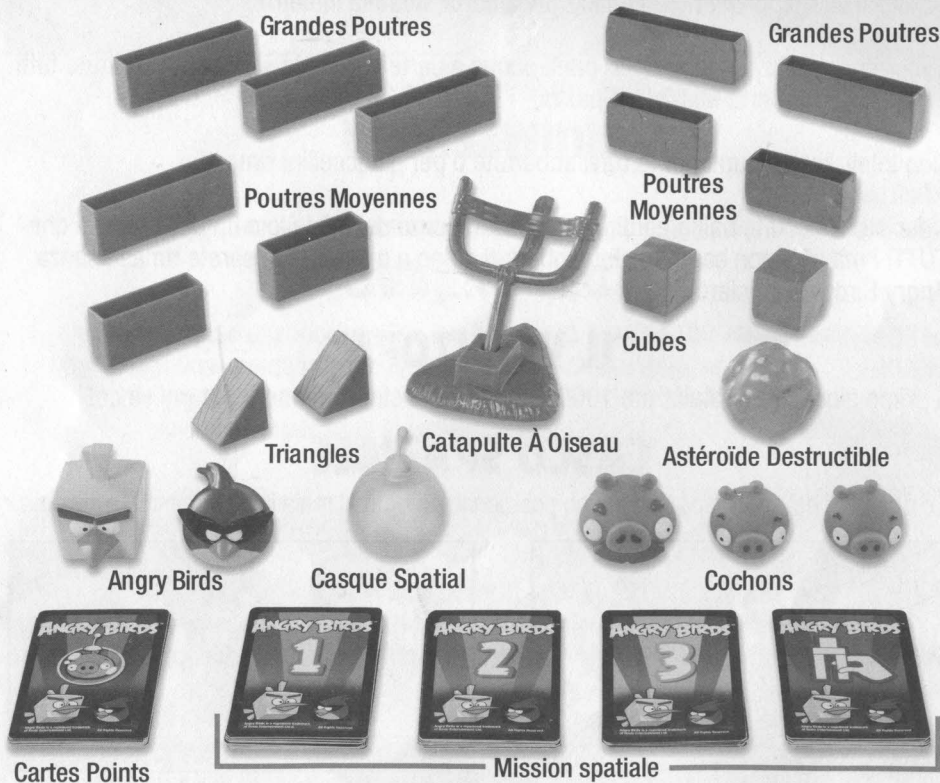




ANGRY BIRDS SPACE

JEU



CONTENU :

- 2 Angry Birds (1 Ice Bird, 1 gros oiseau rouge)
- 3 cochons
- 1 casque spatial
- 1 astéroïde destructible
- 1 catapulte à oiseau
- 6 grandes poutres
- 4 poutres moyennes, 2 cubes,
- 2 triangles
- 32 cartes Mission spatiale
- 8 cartes Points

BUT DU JEU :

Être le premier à marquer 1000 points.

INSTALLATION

Mélangez chaque niveau des cartes Mission spatiale et disposez-les en plusieurs piles, face cachée, sur le côté de votre surface de jeu. Vous aurez besoin de l'ensemble de la surface de jeu pour construire et détruire les châteaux et les cochons.

Placez les cartes Points près des cartes Mission spatiale.

Placez tous les oiseaux, cochons, pièces bonus, catapulte à oiseau et pièces de construction à portée de main des joueurs.

CARTES MISSION SPATIALE :

Les cartes Mission spatiale ont 4 niveaux. Les 3 premiers niveaux correspondent au niveau de difficulté. Le Niveau 1 est plus facile que le Niveau 2 et le Niveau 2 est plus facile que le Niveau 3.

La valeur des points augmente avec le niveau de difficulté. Le Niveau 1 vaut 100 points, le Niveau 2 vaut 200 points et le Niveau 3 vaut 300 points.

Carte Version Libre

La Version Libre est le Niveau 4. Les cartes Mission de ce niveau indiquent les pièces de construction, les cochons et les pièces bonus qui sont nécessaires à la création d'un château et elles indiquent aussi quels oiseaux utiliser pour détruire le château.

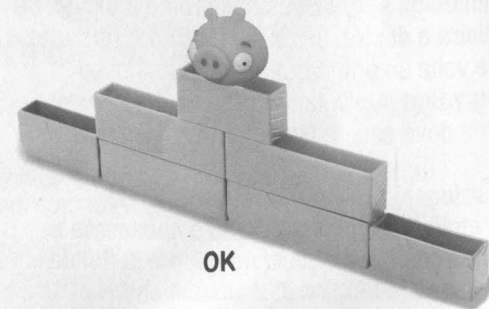
La valeur des points est différente pour le niveau Version Libre. De la même façon, plus la difficulté est grande, plus la valeur des points est importante. Elles valent 200 ou 300 points.

Il existe quelques règles sur ce qu'on peut construire en Version Libre (mais pas beaucoup !):

- Vous pouvez construire un château en hauteur ou en longueur. Vous ne pouvez pas ajouter de pièces devant ou derrière.

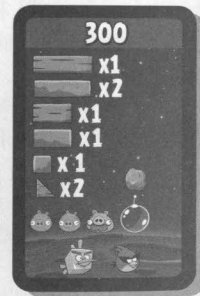


Incorrect



OK

- Vous DEVEZ utiliser toutes les pièces indiquées sur la carte.



- Aucune pièce ne peut être placée à plus de 5 cm d'une autre pièce du château.
- Le château ne peut pas mesurer plus de 30 cm de longueur. (À titre indicatif, les grandes poutres mesurent environ 7,5 cm de longueur.)
- Les cochons et les pièces bonus doivent être SUR une pièce de construction. Ils ne peuvent pas être posés sur la surface de jeu.

Et maintenant, éclatez-vous !

C'EST PARTI !

Le joueur le plus jeune joue en premier. Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, tirez une carte Mission spatiale du niveau de VOTRE CHOIX parmi les 4 niveaux proposés. (Vous avez besoin de marquer 1000 points pour gagner et vous pouvez choisir à quel rythme vous voulez les obtenir. Souvenez-vous, plus les cartes valent de points, plus les châteaux sont difficiles à démolir.)

Donnez la carte que vous avez choisie au joueur suivant. Vos adversaires vont alors construire le château et vous allez essayer de le détruire.

Pour les trois premiers niveaux, le château doit être IDENTIQUE à ce qui est indiqué sur la carte. Pour la Version Libre, construisez ce que vous voulez tant que les indications ci-dessus sont respectées.

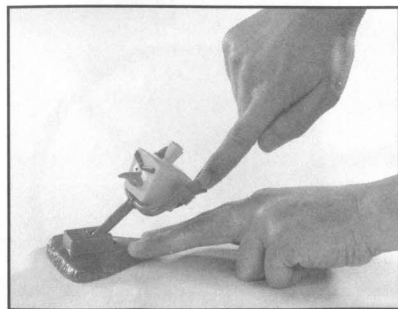
Construisez le château face au joueur qui essaie de le détruire. Chaque côté d'une poutre peut être placé de face.

Une fois le château construit, il est temps d'essayer de le détruire !

Placez la catapulte à au moins 30 cm de la FAÇADE du château. (Faites un essai en tirant à une distance raisonnable.) Vous devrez tirer directement vers le château.

La carte Mission spatiale liste les oiseaux à utiliser pour détruire le château. Vous devez utiliser les oiseaux dans l'ordre indiqué sur la carte, à lire de gauche à droite. Si un oiseau est indiqué deux fois sur une carte, vous utiliserez l'oiseau deux fois. Sinon, chaque oiseau est lancé une seule fois.

Placez un oiseau dans la catapulte, maintenez la catapulte d'une main et abaissez la fronde de l'autre. Relâchez la fronde pour lancer l'oiseau sur le château.



Attention : Ne pas viser les yeux ou le visage. Ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux fournis avec ce jouet. Ne pas tirer à bout portant.

On considère que les cochons sont renversés s'ils tombent de la pièce sur laquelle ils se trouvaient au départ. (Un rebond est considéré comme valable. Vous n'êtes pas obligé de détruire le château en une seule frappe.)

TOUS les cochons doivent être renversés pour marquer les points. Conservez la carte Mission spatiale pour vous souvenir de votre score. Si vous ne réussissez pas, remplacez la carte Mission spatiale dans le talon.

Si vous avez renversé TOUS les cochons, vous pouvez également marquer des points si vous avez ouvert en deux le casque spatial du cochon. Prenez une carte 100 points pour chaque bonus remporté.

Si vous renversez l'astéroïde et que vous l'ouvrez en deux, prenez une des cartes astéroïde. Vous pouvez utiliser cette carte pour pouvoir relancer un oiseau à un prochain tour. (Après avoir utilisé la carte, rendez-la !)

(Souvenez-vous que vous remportez ces points bonus et les cartes astéroïde seulement si vous détruisez tous les cochons indiqués sur la carte Mission spatiale.)

Vous ne marquez aucun point pour des poutres renversées ou si vous n'avez pas utilisé tous vos oiseaux.

Remarque : Ne déplacez aucune pièce du château ou cochon de la surface de jeu jusqu'à ce que TOUS les cochons soient renversés ou jusqu'à ce que vous n'avez plus d'oiseaux à lancer.

LE GAGNANT

La première personne à marquer 1000 points après un nombre de tours égal gagne !

CASQUE SPATIAL

Les deux parties du casque spatial renferme le cochon et s'emboîtent ensemble.

