

Partie à 2 ou 3 joueurs:

Lorsqu'on joue à moins de quatre, on peut très bien augmenter la quantité de rubans à récupérer: jusqu'à 8 lorsqu'on joue à trois et jusqu'à 12 lorsqu'on joue à deux.

Variante:

Pour les joueurs un peu plus âgés, les rubans volés sont placés au centre au lieu d'être récupérés.

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

D GB F I NL

Nr. 4197

Luftikus &
SAUSEWIND



Copyright Habermas-Spiele Rodach 1990

Jeu Habermas n° 4197

Dans Les Nuages

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans.

Durée de la partie: environ 15 mn
D'après un idée de Karin Penntner
Graphisme: Stefanie Pappon

Contenu:

4 cerfs-volants en bois
4 ficelles
24 rubans
12 nuages en bois
1 dé spécial de 3 x 3 x 3 cm

But du jeu:

Les joueurs essaient d'enfiler 6 rubans sur la ficelle de leur cerf-volant et de libérer celui-ci des 3 nuages le plus vite possible. A ce moment, le cerf-volant peut „s'élever dans les airs”.

Au préalable:

On équipe chaque cerf-volant d'une ficelle: pour cela, on fait un noeud à l'extrémité sans embout et on l'enfile par l'autre extrémité dans la perforation (pointe inférieure du cerf-volant, face arrière). En arrivant au noeud, on tire jusqu'à faire disparaître celui-ci dans la perforation.

Les joueurs choisissent chacun un cerf-volant sur lequel ils placent 3 nuages. Les rubans sont déposés au centre devant les joueurs.

Déroulement de la partie:

1. enfiler 6 rubans
2. pousser 3 nuages

poser les nuages

distribuer les rubans

1x lancer le dé

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur lance une fois le dé.

couleur: enfiler ou enlever le ruban

Si le dé tombe sur un rond de couleur, on peut:



Soit prendre au centre un ruban de la couleur indiquée et l'enfiler sur la ficelle de son cerf-volant, soit enlever un ruban de la couleur indiquée de la ficelle d'un adversaire et l'enfiler sur la sienne, à condition toutefois que le ruban se trouve placé en dernière position chez l'adversaire.

Attention: Si la ficelle de l'adversaire est déjà complète (c'est-à-dire équipée de 6 rubans), on n'a plus le droit de voler de ruban.

Si il n'y a plus de ruban de la couleur indiquée au centre et on ne peut en voler à un adversaire, on passe directement au joueur suivant.

déposer le ruban



Lorsque le dé indique un ruban barré, il faut enlever le dernier ruban de sa propre ficelle même si celle-ci est déjà complète.

déplacer le ruban



Lorsque le dé indique un nuage, on enlève un nuage de son cerf-volant.

cerf-volant complet

Si un joueur est obligé de continuer à jouer bien qu'il ait une ficelle complète (parce qu'il reste des nuages sur son cerf-volant), il peut, lorsqu'il obtient une couleur avec le dé, continuer à voler des rubans aux adversaires. Les rubans en question sont dans ce cas remis au centre.

Si plusieurs joueurs possèdent un ruban de la couleur indiquée au bout de leur ficelle, on peut même choisir victime, de préférence le joueur avec le plus de rubans.

Fin de la partie:

Le premier à avoir 6 rubans sur sa ficelle et à avoir débarrassé son cerf-volant des 3 nuages remporte la partie.