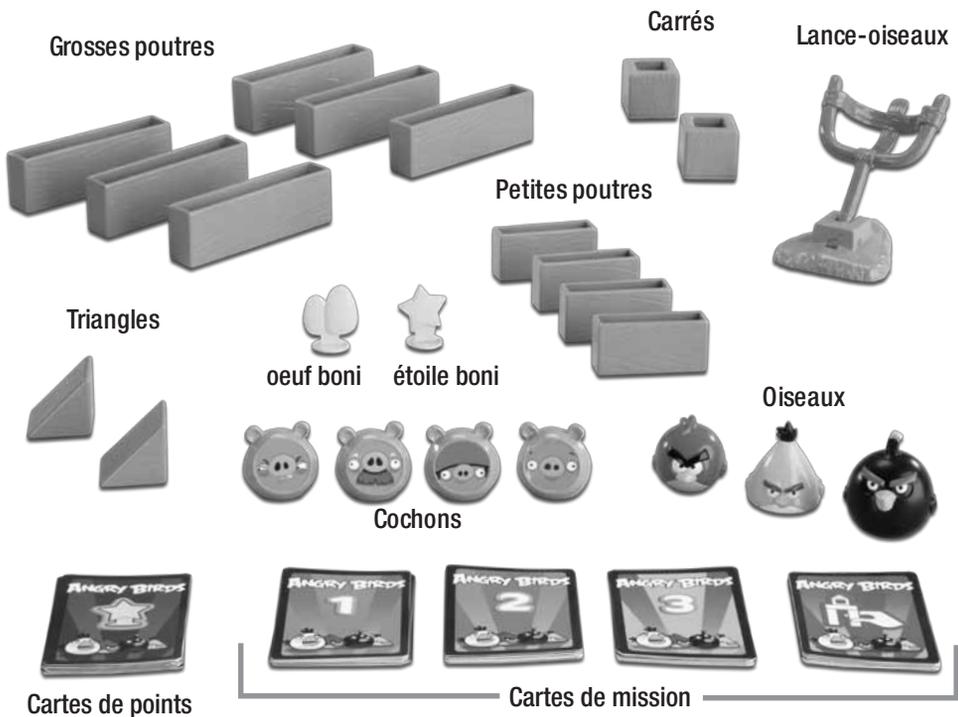




ANGRY BIRDS

JEU



Contenu :

- 3 Angry Birds (oiseaux)
- 4 Cochons
- 1 Étoile Points Bonus
- 1 Œuf Points Bonus
- 1 Catapulte à Oiseaux

- 14 Pièces de construction
(2 carrés, 2 triangles,
4 petites poutres, 6 grandes poutres)
- 40 Cartes Mission
- 16 Cartes Points

But du jeu : Être le premier à marquer 1000 points

Installation

Mélangez entre eux chaque niveau des cartes Mission et disposez-les en tas, 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.

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

Cartes Mission :

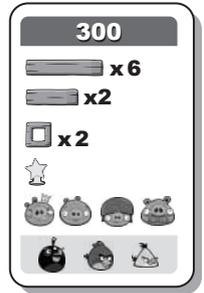
Les cartes Mission ont 4 niveaux. Les 3 premiers niveaux correspondent au niveau de difficulté. Le Niveau 1 est plus facile que le Niveau 2 et le Niveau 2 est plus facile que le Niveau 3.

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

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

Carta de estilo libre

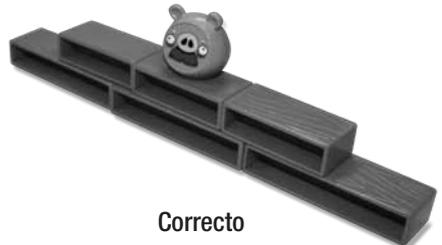


Il existe quelques règles sur ce qu'on peut construire en Version Libre (mais pas beaucoup !):

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



Incorrecto



Correcto

- 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 long. (Les poutres plus longues font environ 7,5 cm de long si vous n'avez pas de règle !)
- Les cochons et les pièces bonus doivent être SUR une pièce de construction. Ils ne peuvent pas rester sur la surface de jeu.

Et maintenant, défoulez-vous !

C'est parti !

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

A votre tour, tirez une carte Mission du niveau de votre CHOIX parmi les 4 niveaux proposés. (Vous avez besoin d'atteindre 1000 points pour gagner donc vous pouvez choisir à quel rythme vous voulez les obtenir. Souvenez-vous, plus les cartes valent de points, plus les châteaux sont difficiles à détruire.)

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

Pour les 3 premiers niveaux, le château doit être EXACTEMENT 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 pour tirer à une distance raisonnable.) Vous devrez tirer sur la façade du château.

La carte Mission fait la liste des 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 ont bougés 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 pour vous souvenir de votre score. Si vous ne réussissez PAS, replacez la carte Mission dans le talon.

Si vous renversez TOUS les cochons, vous pouvez également remporter des points pour toutes les pièces bonus renversées. Prenez une carte 100 points pour chaque pièce bonus. (Souvenez-vous que vous remportez ces points bonus seulement si vous détruisez tous les cochons de la carte Mission.)

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

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'ayez plus d'oiseaux à lancer.

LES VAINQUEURS

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

W2793

