

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**

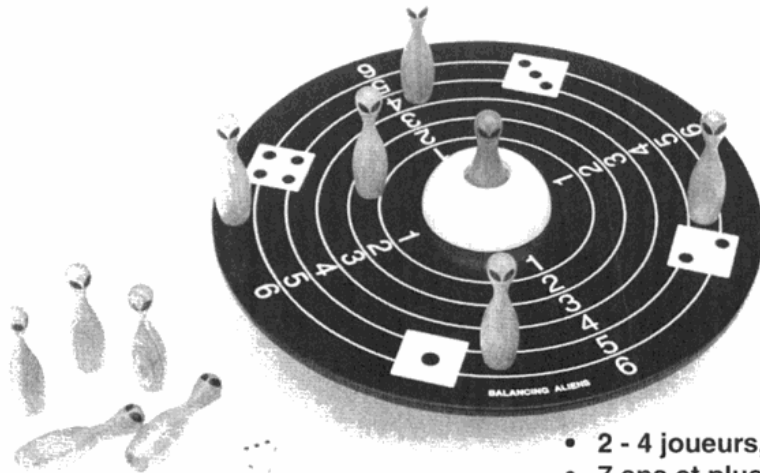




Balancing AliensTM (Jeu d'équilibre-Aliens)TM

Ne les laissez pas chuter !

de Dale Walton



- 2 - 4 joueurs,
- 7 ans et plus
- 5 à 15 minutes

***Jeu d'équilibre-Aliens** - Le vaisseau oscille et les Aliens vont aller le fixer. Prenez garde à ne pas être celui qui renversera les Aliens !*

***La danse des Aliens** - Les Aliens dansent au bord du vaisseau et le vaisseau commence à vaciller. Pendant combien de temps arrivez-vous à les faire danser ?*

Contenu de la boîte

- 1 Plateau "Vaisseau spatial des Aliens" réversible
- 1 Chef des Aliens sur podium
- 10 Aliens en bois
- 1 sac en toile
- 1 dé
- Règles pour 2 jeux

Français

Jeu d'équilibre-Aliens™ / La danse des Aliens™

Préparation du jeu

1. Inscrivez le nom des joueurs sur une feuille de papier pour le comptage des points.
2. Décidez du jeu que vous souhaitez jouer, *Jeu d'équilibre-Aliens* ou *La danse des Aliens*.
3. Utilisez une surface lisse et plate comme celle d'une table pour y placer le vaisseau spatial.
4. Insérez le podium rond avec l'Alien orange dans le disque noir du vaisseau spatial de sorte que l'Alien supervise le jeu que vous avez choisi et que la partie ronde du vaisseau soit sur la table.

Tenez la partie inférieure du podium et vissez dessus le plateau plusieurs fois dans le sens des aiguilles d'une montre pour fixer les deux parties ensemble. Le niveau de difficulté du jeu est déterminé par le nombre de fois que vous avez tourné le plateau. Plus l'Alien est élevé et plus le jeu sera facile.

Afin de déterminer le niveau pour le premier jeu, placez le podium sur la table où vous souhaitez jouer de sorte que le podium soutienne bien le vaisseau. Inclinez le bord du plateau de jeu vers la table. Équilibrez le vaisseau en le tournant vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce qu'il se relève tout seul.

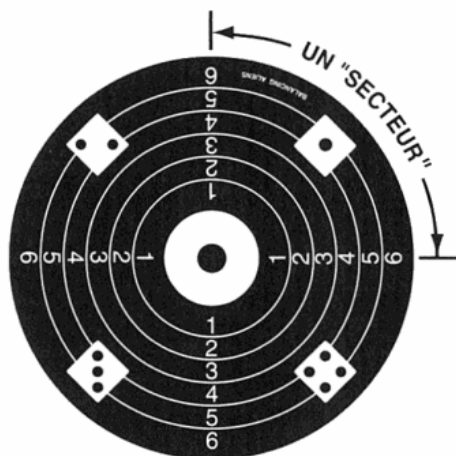
Lorsque vous avez trouvé la hauteur qui vous convient le mieux, vous pouvez éventuellement retenir jusqu'où vous pouvez placer un ou plusieurs Aliens sur le bord du plateau vide. Vous pourrez ainsi équilibrer le plateau à la même hauteur pour le prochain jeu.

5. Retirez tous les Aliens du plateau et assurez-vous que rien ne se trouve sous le vaisseau.
6. Lancez un dé pour déterminer le tour de chacun. Le joueur au chiffre le plus élevé commence et le joueur au chiffre le plus bas joue en dernier.
7. Reportez-vous à la règle du jeu que vous avez choisie.

Jeu d'équilibre-Aliens™ Le chef des Aliens envoie les Aliens travailler sur le vaisseau spatial.

Plateau de jeu

Pour le jeu Les Aliens qui basculent, le vaisseau est divisé en quatre secteurs. Les secteurs sont déterminés par quatre dés différents. Les cercles sont numérotés pour permettre de compter les points.



RÈGLES DE JEU (voir également la partie *Préparation du jeu*)

But du jeu d'équilibre-Aliens







Gagner des points en plaçant des Aliens sur les cercles extérieurs du vaisseau spatial sans faire renverser le vaisseau. Le joueur qui a le plus de points a gagné !

Déroulement du jeu

Le jeu se joue en deux phases. Les points sont comptés pendant les deux phases.

Phase 1 : Envoyer les Aliens travailler

Les joueurs jouent leur tour en lançant le dé et reçoivent les instructions par le chef des Aliens.

-  Chiffre 1 – Envoyez un Alien travailler dans le secteur 1
-  Chiffre 2 – Envoyez un Alien travailler dans le secteur 2
-  Chiffre 3 – Envoyez un Alien travailler dans le secteur 3
-  Chiffre 4 – Envoyez un Alien travailler dans le secteur 4
-  Chiffre 5 – Passez votre tour
-  Chiffre 6 – Placez un Alien sur n'importe quel secteur et relancez le dé pour de nouvelles instructions.

Les instructions concernent SEULEMENT les secteurs et non les cercles du vaisseau spatial. Les chiffres sur les cercles indiquent le nombre de points que les joueurs remportent en plaçant un Alien sur ces cercles. Plus votre Alien se trouve sur le bord extérieur du cercle, plus vous remportez de points.

Les Aliens ne doivent pas être placés sur les cases chiffrées qui divisent les secteurs. Il est permis de placer un Alien sur les lignes blanches, cependant lorsqu'un Alien se trouve sur une ligne blanche entre deux cercles, le joueur remporte les points du cercle au chiffre le plus bas.

Comptez le nombre de points pour chaque Alien que vous avez placé.

Phase 2: Les Aliens retournent dans leur poste de commandement

Lorsque tous les Aliens ont été placés sur le vaisseau, il est temps de les faire revenir dans leur 'poste de commandement' qu'est le sac.

A chaque fois que vous lancez un 1, 2, 3 ou 4, vous retirez un Alien de ce secteur. Mettez cet Alien dans le sac et notez les points du cercle où l'Alien était placé.

Lorsqu'un secteur est vide, vous ne pouvez pas retirer un Alien. Au lieu de cela, vous devez ajouter un Alien du poste de commandement dans n'importe quel autre secteur contenant encore des Aliens. Notez dans ce cas les points correspondants au cercle où vous avez placé l'Alien. (Lorsque tous les Aliens travaillent, passez votre tour.)

Lorsque vous obtenez le chiffre 5, vous passez votre tour. Lorsque vous lancez un 6, vous devez retirer un Alien et rejouer. Lors de la seconde phase, vous ne pouvez pas utiliser le 6 pour ajouter un Alien.

Le vaisseau s'écrase

Deux points vous sont retirés pour chaque Alien que vous faites tomber du vaisseau. Si vous n'avez pas de points, vos points restent à zéro.

Le gagnant

Le jeu se termine lorsque tous les Aliens ont été retirés du vaisseau ou lorsqu'ils sont tombés ou encore lorsque tous les 10 Aliens se trouvent dans un seul secteur. Le joueur au score le plus élevé a gagné.

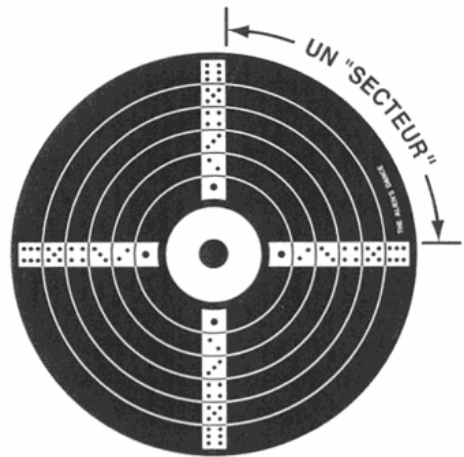
Afin de rendre la partie suivante plus difficile ou plus rapide, soulevez le vaisseau spatial et tournez-le dans le sens contraire des aiguilles d'une montre tout en tenant le podium. Pour un jeu plus facile, tournez le vaisseau dans le sens des aiguilles d'une montre.

Amusez-vous bien !

La danse des Aliens™ Les Aliens font la fête. Les six cercles du vaisseau spatial ont été divisés en quatre secteurs pour créer des pistes de danse.

Plateau de jeu

Pour *la danse des Aliens*, le vaisseau est divisé en quatre secteurs. Les six cercles sont déterminés par le chiffrage des dés, de 1 à 6.



RÈGLES DE JEU (voir également la partie *Préparation du jeu*)

But de la danse des Aliens

Obtenez le maximum de points en plaçant autant d'Aliens que possible sur le cercle déterminé d'un secteur sans faire écraser le vaisseau !

Le jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour pour attirer les amis Aliens sur la piste de danse.

A votre tour, lancez le dé pour savoir sur quel cercle (1-6) faire danser les Aliens. Vous choisissez ensuite un secteur parmi les 4 pour y faire danser vos Aliens.

Vous obtenez un point pour chaque Alien que vous amenez sur la piste de danse. Ils doivent tous se trouver sur la même surface noire du cercle et du secteur que vous avez choisie. Faites danser autant d'Aliens que possible.

- Vous devez faire danser au moins un Alien.
- Les Aliens qui ne dansent pas encore sur le vaisseau doivent être placés en premier.
- Lorsque tous les Aliens dansent, prenez les Aliens des autres secteurs pour les placer sur votre piste de danse.

- Un Alien ne quitte jamais une fête. Lorsque vous prenez un Alien d'une autre piste de danse, vous devez le placer sur votre piste de danse, même s'il fera renverser le vaisseau !

Notez à chaque tour le nombre de points remportés.

Le vaisseau s'écrase

Lorsque beaucoup d'Aliens dansent sur les pistes, ils est bien possible que le vaisseau vacille. Deux points sont retirés pour chaque Alien qui tombe du vaisseau.

Le Gagnant

La fête continue jusqu'à ce que tous les Aliens soient tombés du vaisseau ou jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un score de 100 points. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

Afin de rendre la partie suivante plus difficile ou plus rapide, soulevez le vaisseau spatial et tournez-le dans le sens contraire des aiguilles d'une montre tout en tenant le podium. Pour un jeu plus facile, tournez le vaisseau dans le sens des aiguilles d'une montre.

Amusez-vous bien !



Contient des petites pièces -Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



est une marque déposée de Pin International Co., Ltd.
www.pintoys.com

Made in Thailand. Copyright © 2001, 2003 -- Pin International Co., Ltd.
Tous droits réservés.

00706 FR 2003.07.10