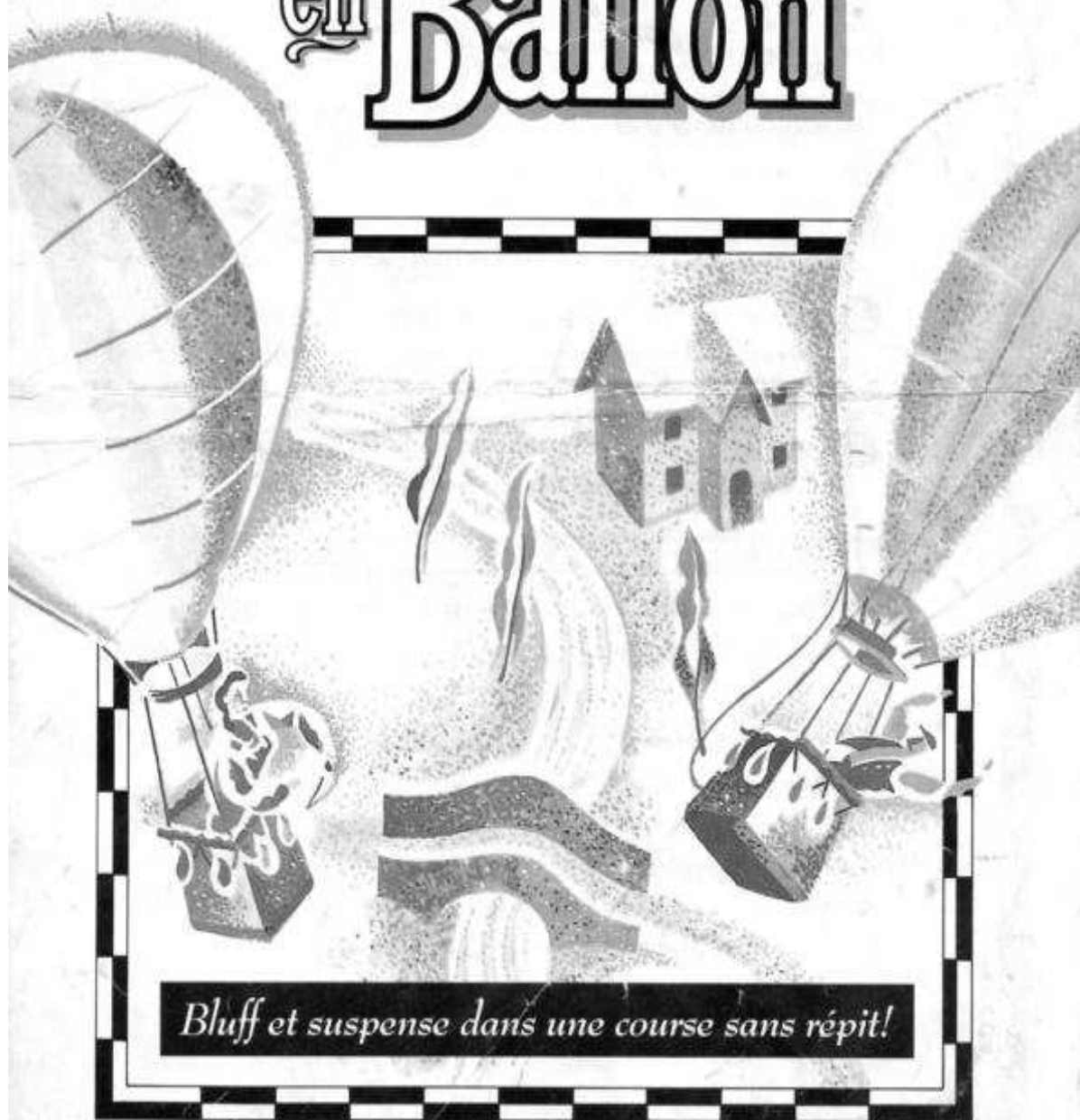


Poursuite en Ballon



Bluff et suspense dans une course sans répit!

De 2 à 8 joueurs
AGE: à partir de 6 ans

MATERIEL

1 plateau de jeu - 8 cartes secrètes - 8 montgolfières - 1 dé.

BUT DU JEU

Chaque joueur reçoit une carte secrète sur laquelle sont représentées 3 montgolfières de couleur différente. L'objectif: être le premier joueur à amener ses 3 montgolfières sur la case Arrivée (case sur laquelle figure le dessin ci-contre). ▶



PREPARATION DU JEU

- 1 Placez le plateau au centre de l'aire de jeu.
- 2 Posez les 8 montgolfières sur la case Départ, (case sur laquelle se trouvent le compas et la boussole), située en bas à gauche du plateau de jeu. ▶
- 3 Mélangez les cartes et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Ces cartes sont gardées secrètes par chacun des joueurs. Les cartes restantes sont écartées, face cachée.
- 4 Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le score le plus élevé commence à jouer, puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.



QUELQUES PETITS CONSEILS AVANT DE PRENDRE LE CIEL

Les 3 montgolfières qui figurent sur votre carte secrète ont chacune une couleur différente. Il est possible que des montgolfières de même couleur figurent sur la carte d'un ou de plusieurs autres joueurs, bien qu'on ne puisse jamais trouver exactement deux fois la même combinaison de couleurs.

Chaque fois que vous lancez le dé, vous ne devez déplacer qu'une seule montgolfière. Bien entendu, il est logique d'avancer l'une des montgolfières qui figurent sur votre carte secrète. Mais rien ne vous empêche de déplacer une autre montgolfière pour la retarder (quand cela est possible), ou pour tromper vos adversaires et les empêcher de découvrir votre objectif secret. Tactique et bluff seront vos armes pour gagner la course ...

Et maintenant, tenez-vous prêt au décollage!





DEROULEMENT DU JEU

- 1 A tour de rôle, chaque joueur lance le dé et déplace la montgolfière de son choix du nombre de cases indiqué par le résultat du dé.
- 2 Lorsque vous déplacez une montgolfière, vous la déplacez toujours dans la direction indiquée par la flèche de la case où elle se trouve. Mais attention! Sur certaines cases, les flèches sont placées dans le sens inverse de la course. A vous de profiter de ces vents contraires pour déplacer sur ces cases une montgolfière adverse qui ne figure pas sur votre carte secrète: en effet, lors de son prochain déplacement cette montgolfière devra se diriger dans le sens indiqué par la flèche ... c'est-à-dire vers l'arrière!
- 3 Il ne peut y avoir qu'une seule montgolfière par case, sauf sur les cases Départ et Arrivée. Si vous atterrissez sur une case déjà occupée par une autre montgolfière, vous chassez alors cette dernière sur la case vide la plus proche *dans la direction indiquée par la flèche*.
- 4 Attention: lorsque c'est à votre tour de jouer, vous devez *obligatoirement* déplacer une montgolfière même si cela vous amène à faire reculer vos propres montgolfières ou à faire avancer les montgolfières adverses vers la case Arrivée.

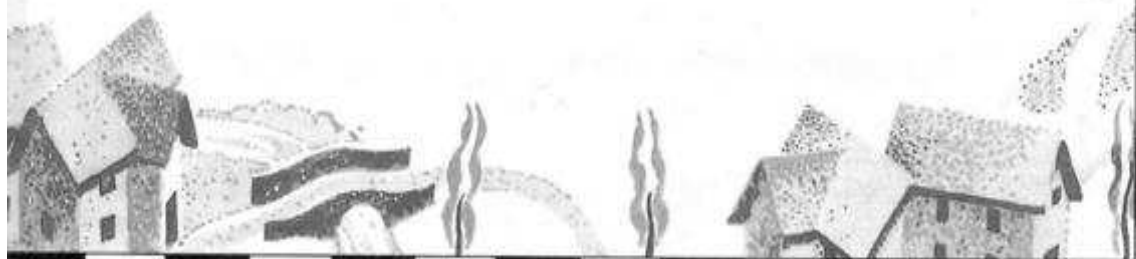


CASES SPECIFIQUES

RAYON DE SOLEIL

Si vous faites atterrir votre montgolfière sur une case illuminée par un rayon de soleil (case jaune), vous relancez alors immédiatement le dé et vous vous déplacez d'autant de cases que l'indique le dé.

Si cette case ensoleillée est déjà occupée, vous déplacez alors l'occupant comme sur une case normale, mais vous ne rejouez pas.

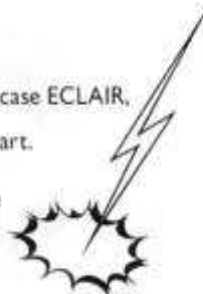




ECLAIR

Dès qu'une montgolfière se retrouve en plein orage sur une case ECLAIR, elle est immédiatement foudroyée et retourne à la case Départ.

Ceci est valable même si la montgolfière se retrouve sur une case ECLAIR, après avoir été chassée d'une autre case.



SOMMET

Dès qu'une montgolfière se retrouve, même après avoir été chassée, sur la case représentant une montgolfière, elle est immobilisée.

Pour pouvoir la déplacer de nouveau, vous devez attendre les secours: dès qu'une autre montgolfière vient prendre sa place, vous pouvez alors déplacer la montgolfière libérée sur la case vide la plus proche dans la direction indiquée par la flèche.



Toutefois, si la montgolfière prisonnière des montagnes est la dernière sur le plateau de jeu, elle peut reprendre la course: vous lancez alors le dé pour la déplacer.

ARRIVEE

Pour amener votre montgolfière sur la case Arrivée, vous n'êtes pas obligé d'obtenir, avec le dé, le chiffre exact correspondant au nombre de cases restantes. Mais attention, une montgolfière parvenue à l'Arrivée ne pourra plus être déplacée.

LE VAINQUEUR

Le vainqueur est le joueur qui, le premier, amène les 3 montgolfières de sa carte secrète sur la case Arrivée. Mais si c'est un autre joueur qui amène votre 3ème et dernière montgolfière sur la case Arrivée, vous devez alors attendre votre propre tour de jeu avant de vous déclarer vainqueur de cette formidable course!



SERVICE CONSOMMATEURS: Important! A garder.

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui qui vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec vos nom et adresse à:

TONKA FRANCE S.A.
Service Consommateurs
14-16 rue Scandicci
93500 PANTIN.

TONKA
Chaussée de Jette, 518
1090 BRUXELLES
BELGIQUE

