

ROLL OVER



120



BUT DU JEU

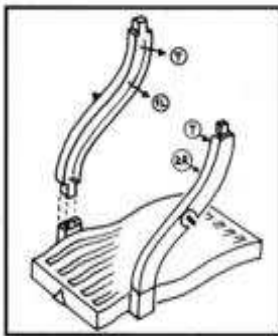
Être le dernier à avoir placé un pion sans rien avoir fait tomber.

CONTENU DE LA BOÎTE

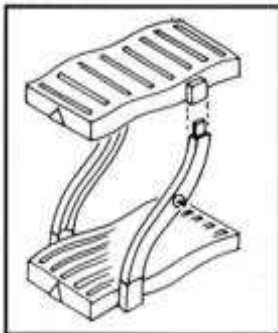
- niveau supérieur du jeu (avec dessous lisse)
- niveau inférieur du jeu (avec dessous non lisse)
- 2 bras courbés (sur la face interne de l'un figure **1L**, sur celle de l'autre **2R**. Sur les deux figure le **T** de « top » qui indique la face supérieure.)
- 2 supports
- la base
- les pions
- un dé

AVANT DE COMMENCER

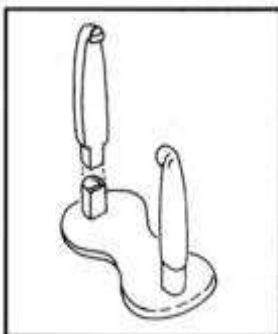
Référez-vous aux photographies au dos de la boîte pour monter le jeu et voyez les illustrations.



Tenez le niveau inférieur du jeu en tournant les deux fentes de votre côté. En tenant les bras courbés avec le **T** vers le haut, glissez celui sur lequel figure **1L** dans la fente de gauche et ensuite celui sur lequel figure **2R** dans celle de droite.

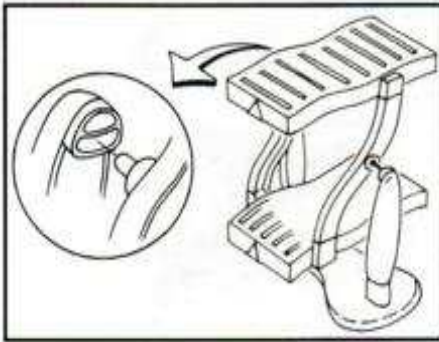


Tenez le niveau supérieur du jeu en plaçant les deux fentes le plus loin possible de vous et glissez les deux autres extrémités des bras dans les deux fentes prévues à cet effet.



Placez les deux supports dans la base.

ROLL OVER



Fixez ensuite pardessus les deux bras et les deux niveaux de jeu de façon à ce que les petits tenons s'emboîtent dans les trous inférieurs de la face interne des supports.

Placez tous les pions à n'importe quel endroit du niveau inférieur. Prenez ensuite un pion de chaque couleur et posez-les sur le niveau supérieur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand votre tour arrive, lancez le dé.

Le dé indique une couleur: prenez n'importe quel pion de cette couleur sur le niveau inférieur et placez-le à l'endroit que vous voulez sur le niveau supérieur.

Le dé indique ROLL: pour commencer, regardez de quel côté le plateau de jeu à tendance à pencher.

Poussez ensuite doucement vers le haut le côté qui penche vers le bas en utilisant un seul doigt que vous placez sous l'une des flèches (du niveau supérieur ou du niveau inférieur).

Gardez le doigt dans cette position jusqu'à ce que les pions du niveau inférieur roulent de l'autre côté.

Le dé indique OVER: prenez n'importe quel pion sur le niveau supérieur et placez-le sur le niveau inférieur.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée quand un pion ou plusieurs tombent du niveau supérieur. Celui ou celle qui a posé en dernier un pion sans rien faire tomber remporte la partie.

REMARQUES

- La partie se poursuit normalement quand un pion ou même plusieurs tombent du niveau inférieur - mais aucun du niveau supérieur - alors que vous êtes en train de jouer. Si cela se produit, remplacez le(s) pion(s) en question sur le niveau inférieur là où vous le voulez. Ensuite, passez la main au joueur suivant.
- Si jamais le dé indique une couleur qui ne se trouve plus sur le niveau inférieur, vous passez votre tour.

ROLL OVER

Geachte Roll Over speler,

Het spel is het spannendst als de Roll Over makkelijk 'swingt'. De Roll Over staat dan ook scherp afgesteld, zodat de spanning het hoogst is. Dit betekent wel dat u tijdens het spel niet tegen de Roll Over mag stoten. De kans is groot dat hij dan uit elkaar valt. De speler die dit veroorzaakt, heeft het spel natuurlijk verloren.

Cher joueur,

Le jeu est plus captivant quand le Roll Over bascule facilement. Pour rendre le suspense le plus grand possible, le réglage du Roll Over est très tendu. Il faut éviter de cogner le Roll Over pendant le jeu: il y a alors de fortes chances qu'il dégringole. Le joueur qui provoque la chute du Roll Over perd naturellement la partie.

