

PRESQUE AU CAMPEMENT

Lorsque tu atteins les cases « maison » (= les 8 dernières cases avant le CAMPEMENT), tu ne peux plus utiliser le dé blanc pendant ton tour. Tu ne pourras donc déplacer ton explorateur que du nombre de cases correspondant au nombre de pièces qui le compose.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur dont l'explorateur atteint en premier le CAMPEMENT. Tout explorateur peut gagner même si seul son chapeau est visible ! Et puisque le CAMPEMENT est perché sur un rocher, tu peux reconstruire ton explorateur pour lui rendre sa taille normale après son entrée triomphale dans le CAMPEMENT !

REMARQUE : pour atteindre le campement, ton explorateur doit être composé du nombre exact de pièces nécessaires à son déplacement. Si ce n'est pas le cas, tu dois continuer à lancer le dé SABLES MOUVANTS vert pour atteindre la taille souhaitée.

Exemple : supposons que tu te trouves à 2 cases du campement, mais que ton explorateur soit composé de 3 pièces. Tu dois donc déplacer ton explorateur de 3 cases, ce qui signifie que tu dois reculer d'une case depuis le campement. Tu te retrouves donc 1 case avant le campement. Au prochain tour, tu devras donc essayer d'éliminer 2 pièces. Sinon, tu te retrouveras encore plus loin du campement.

VARIANTE DE JEU COURTE

Pour une version plus courte du jeu, tu dois lancer le dé blanc de déplacement à CHAQUE tour ; ton explorateur avance donc à chaque tour du nombre affiché par le dé plus du nombre de pièces qui compose ton explorateur.

REMARQUE : cette version du jeu peut être plus facile pour les jeunes joueurs ; s'ils lancent toujours le dé de mouvement blanc, ils n'ont aucune décision stratégique à prendre avant leur tour de jeu.



SABLES MOUVANTS

RÈGLES DU JEU

à partir de 6 ans - 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU

Ton explorateur - ou du moins ce qu'il en reste - sera-t-il le premier à atteindre le CAMPEMENT ? Prépare-toi à un trek éprouvant : évite les coulées de boue qui tentent de te faire reculer, balance-toi de liane en liane et accroche-toi bien jusqu'à atterrir en toute sécurité sur un rocher. Mais attention aux SABLES MOUVANTS qui t'entourent et t'entraînent lentement vers le bas... Et gare au crocodile du dé spécial SABLES MOUVANTS qui rôde dans le marécage, prêt à effrayer ton explorateur et à le renvoyer à la case DÉPART !

CONTENU

- Plateau de jeu
- 4 x explorateurs (de couleur différente) composé de 5 parties
- 1 dé SABLES MOUVANTS vert avec crocodiles
- 1 dé de déplacement blanc

PRÉPARATION DU JEU

1. Chaque joueur choisit une couleur et assemble les 5 pièces de son explorateur.
2. Chaque joueur lance le dé vert SABLES MOUVANTS et retire le nombre de pièces correspondant de son explorateur - en commençant par les pieds, puis en remontant. Chaque joueur place ensuite ce qu'il reste de son explorateur sur la case départ. Exemple : si tu obtiens un 2, tu retires les 2 pièces inférieures de ton explorateur, puis tu places le reste du personnage sur la case départ. Ton explorateur est maintenant enfoncé dans les sables mouvants jusqu'à la taille ! Si tu obtiens un 4, seul son chapeau reste visible sur la case DÉPART...
3. Le plus jeune joueur commence. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

LE JEU

À chaque tour, tu as deux options :

- Tu peux déplacer ton explorateur du nombre de cases équivalent à sa taille (= le nombre de pièces dont il se compose) ; ou
- Tu lances le dé de déplacement blanc et tu ajoutes le nombre de points obtenus à la taille de ton explorateur avant de le déplacer de ce nombre de cases.

• **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine.

• **Waarschuwing !** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking. Geproduceerd in China.

• **Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China.

© 2021 MGBI. SABLES MOUVANTS est une marque déposée de Megarights.
Tous droits réservés.

MEGABLEU

Distribué aux Pays-Bas
et en Belgique
par MGBI,
Rue des Colonies 11,
1000 Bruxelles,
Belgique.



www.megableu.com

REMARQUE : Tu dois décider au début de chaque tour, avant de te déplacer, si tu lances le dé blanc de déplacement. Si tu obtiens '0', tu n'ajoutes rien à ta taille de ton explorateur. Ton tour est terminé. C'est au tour du joueur suivant. Dans ce cas, tu ne peux donc **PAS** déplacer ton explorateur (même pas du nombre de cases correspondant à sa taille).

Exemple : ton explorateur se compose de 2 pièces ; si tu avances de 2 cases, il tombera sur une case SABLES MOUVANTS. Dans ce cas, mieux vaut lancer le dé de déplacement blanc ; tu pourras ainsi déplacer ton explorateur de 2 cases (= sa taille actuelle) **plus** le nombre de points indiqués par le dé. Tu éviteras peut-être ainsi les SABLES MOUVANTS pour atterrir sur un rocher sûr ! Mais attention : tu dois choisir de lancer ou non le dé blanc avant de te déplacer ! Une fois que tu as lancé le dé, tu DOIS te déplacer du nombre de cases indiquées par le dé plus la taille de ton explorateur - même si tu te retrouves du coup bloqué dans les SABLES MOUVANTS. Si tu obtiens un '0', ton tour se termine immédiatement et tu ne peux PAS te déplacer.

VARIANTE DE JEU RAPIDE

- Ton explorateur avance toujours d'un nombre de cases égal à sa taille.
- Tu dois décider au début de chaque tour, avant de te déplacer, si tu lances le dé de déplacement blanc.
- Plusieurs explorateurs peuvent se trouver sur la même case en même temps.
- Tu ne suis les instructions de la case que si ton explorateur y atterrit à la suite de l'un de ses déplacements. S'il a atterri sur cette case à cause du crocodile, tu ne dois PAS suivre les instructions.

CASES DU PLATEAU DE JEU

SABLES MOUVANTS - LANCER ET S'ENFONCER

Si tu atterris sur cette case, tu dois lancer le dé vert SABLES MOUVANTS - le dé avec les crocodiles affamés.

Ton explorateur « s'enfonce » de la valeur affichée par le dé : tu dois retirer ce nombre de pièces de ton personnage, en commençant par les pieds et en remontant jusqu'au chapeau.



Ton explorateur ne pourra jamais s'enfoncer plus bas que son chapeau, celui-ci reste toujours visible. Même si ton explorateur n'a plus que son chapeau, tu dois lancer le dé vert SABLES MOUVANTS pour essayer d'obtenir un crocodile. Tu obtiens un crocodile ? Tu peux reculer un explorateur au choix sur le plateau de jeu du nombre de cases égal à sa taille.

Exemple : l'explorateur d'un autre joueur est en tête - il est presque arrivé au CAMPEMENT. Il se compose encore de 3 pièces. Si tu obtiens un crocodile, tu peux reculer cet explorateur de 3 cases. Dans ce cas, ce joueur ne doit **PAS** suivre les instructions de la case sur laquelle il atterrit.

BONNE PRISE

Ajoute une pièce à ton explorateur (sauf s'il est déjà complet).

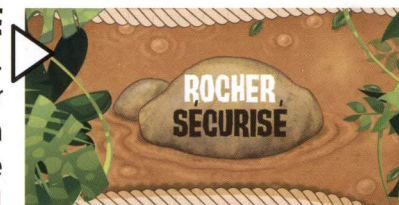


LANCER ET RECULER

Tu atterris sur cette case ? Tu dois immédiatement lancer le dé de déplacement blanc. Ton explorateur doit reculer du nombre de cases indiqué par le dé. Suis ensuite les instructions de la case sur laquelle tu te trouves.

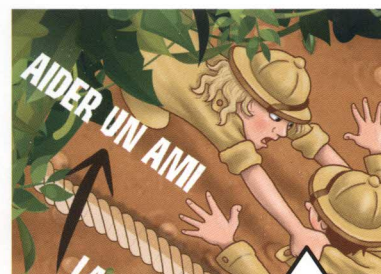
ROCHER SÉCURISÉ

Si ton explorateur atterrit sur cette case, tu es en sécurité. Tu peux lui rajouter toutes les pièces manquantes pour qu'il retrouve sa taille normale. Tant qu'il se trouve à l'abri sur ce rocher, ton explorateur est en sécurité et ne peut **PAS** être attrapé par le crocodile !



SAUT DE LIANE

Ton explorateur s'accroche à une liane et se balance depuis sa position actuelle jusqu'à l'autre bout de la liane. Suis ensuite les instructions de la case sur laquelle tu atterris.



AIDER UN AMI POUR LE METTRE À L'ABRI

Choisis l'explorateur d'un autre joueur (qui n'est pas à sa taille normale) et aide-le à sortir des SABLES MOUVANTS. Ce joueur peut donc rajouter toutes les pièces manquantes à son explorateur. Pour te remercier, tu peux toi aussi ajouter 1 pièce à ton explorateur.



COULÉE DE BOUE

Oups... Si tu atterris ici, ton explorateur glisse vers l'autre extrémité de la coulée de boue. Suis ensuite les instructions de la case sur laquelle tu atterris.

