

The
Pumpkin
KING
● a freakin' great game!

The
Pumpkin
KING
● a freakin' great game!

De 2 à 4 joueurs
À partir de 6 ans

But du jeu

Être le premier à placer sa citrouille sur l'épouvantail sans tête et devenir le ROI DES CITROUILLES !
Mais attention : si Baazlebug vous surprend, vous devrez tout recommencer depuis le départ !

Contenu du jeu

1 Épouvantail sans tête
4 pion Citrouilles
1 pion Baazlebug, le chat cyclope
1 dé Citrouille
1 dé Œil de chat
25 tuiles
1 tuile de départ
1 tuile d'arrivée (Épouvantail)
17 tuiles normales
6 tuiles Abri

Sababa Toys

VISIT WWW.SABABATOYS.COM
FOR THE COOLEST KIDS STUFF!

©2005 Sababa Toys. All Rights Reserved.
119 West 23rd St. Suite 505, New York NY 10011. www.sababatoys.com

ATOMIC TOYBOX
Entertainment, Inc.

"Atomic Toybox Entertainment" logo and "The Pumpkin King" are trademarks of Atomic Toybox Entertainment.
All Rights Reserved www.atomictoybox.com

MADE IN CHINA

Traduction 10-04/7/2007 - matthieuweb@gmail.com

Préparation / Début de partie

1. Fixer l'épouvantail sur la tuile avec une fente.
2. Disposer toutes les tuiles sur une surface plane afin de créer un chemin partant de la tuile de départ ("Pumpkin King") et finissant avec la tuile de l'épouvantail (*suivez un des 2 exemples présentés ci-contre ou créez votre propre parcours*).
3. Placez Baazlehub à côté de la tuile Épouvantail.
4. Chaque joueur choisit un pion Citrouille et le place à côté de la tuile de départ.
5. Chaque joueur lance le dé Citrouille. Celui qui fait le meilleur score est le premier joueur. Le tour se poursuit ensuite dans le sens *inverse* des aiguilles d'une montre.

Comment jouer

Le but du jeu est d'être le premier joueur à amener sa citrouille exactement sur la tuile Épouvantail.

Déplacement

À son tour, le joueur lance les 2 dés.

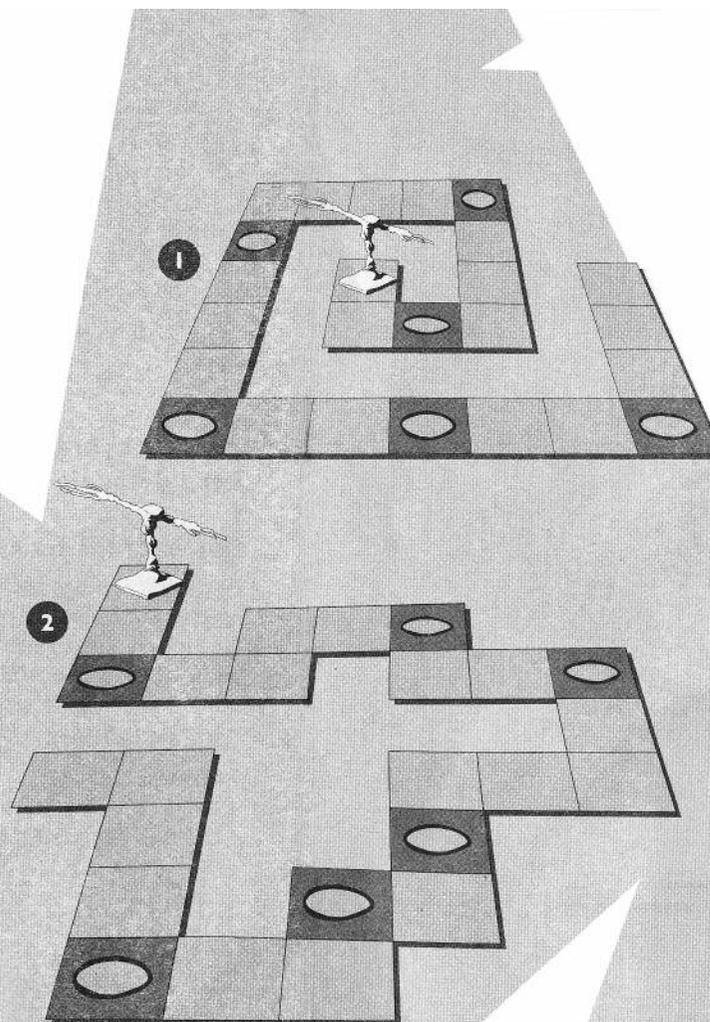
Le dé Citrouille indique de combien de tuiles le joueur avance sa citrouille. Chaque tuile compte pour 1 point.

Le dé Œil de chat indique le nombre de tuiles que parcourt Baazlehub. Chaque tuile compte pour 1 point.

Un joueur doit déplacer sa citrouille et Baazlehub du nombre exact de tuiles indiqué par les dés.

Il y a un œil sur une des faces du dé Œil de chat.

Si un joueur obtient cet œil, il peut déplacer Baazlehub du nombre de cases qu'il souhaite. On applique les règles de Collision et d'Abri (*voir page suivante*).



Collision

Si votre citrouille est victime d'une collision, vous devez remettre votre pion sur la tuile de départ. Une citrouille retourne toujours à la case départ lorsqu'elle est victime d'une collision.

Une collision se produit lorsque :

- Baazlehub termine son déplacement sur une case déjà occupée par une citrouille
- Une autre citrouille termine son déplacement sur la même case que la vôtre

Abri

Votre citrouille est protégée des collisions, que ce soit avec Baazlehub ou d'autres citrouilles, lorsqu'elle se trouve sur une des 6 cases Abri.

Si votre citrouille termine son déplacement sur une case Abri déjà occupée par un adversaire, vous devez retourner à la case départ.

Victoire

Le premier joueur à terminer son déplacement exactement sur la case Épouvantail devient **ROI DES CITROUILLES**, tête de l'épouvantail, et **REMORTE LA PARTIE !**

