



Contenu

- 1 plateau de jeu
- 20 objets à collectionner (de 4 couleurs différentes)
- 4 figurines avec leurs supports
- 4 cartes de collection
- 1 roue avec flèche
- Règle du jeu

But du jeu

Il s'agit d'être le premier à rejoindre les Frères Koalas avec une carte de collection entièrement remplie.

Préparation du jeu

- Détachez les cartes de collection (4), la roue, les objets à collectionner (20) et les figurines (4).
- Montez la flèche (en deux parties) sur la roue, faites passer le socle par le trou de la roue et fixez la flèche au socle en passant par le dessus de la roue.
- Pliez les figurines en deux et fixez-les sur leurs supports.
- Chaque joueur reçoit une carte de collection, choisit la figurine correspondante et la place sur case Départ du plateau de jeu.
- Les 20 objets à collectionner sont placés au hasard autour du plateau de jeu. Les couleurs correspondent à celles des cartes de collection. Exemple : le joueur « rouge » ne collectionne que les objets bordés de rouge.

Ça y est, on joue !

- C'est le plus jeune joueur qui commence. Il fait tourner la flèche et avance du nombre de cases indiqué par la flèche.
Attention : au premier tour, chaque joueur déplace sa figurine vers le haut. Il suivra ensuite le sentier.
- Le joueur arrive sur un dessin du plateau de jeu. Il peut prendre l'objet de collection correspondant (de sa couleur).
Exemple : Mitzi (vert) avance de 3 cases sur le plateau de jeu et arrive sur le sandwich. Elle prend alors l'objet à collectionner vert et le place sur sa carte de collection. La main passe alors au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si un joueur arrive sur un dessin dont il possède déjà l'objet à collectionner, il se contente de passer la main au joueur suivant.
- Dès qu'un joueur a rempli sa carte de collection, il se dépêche d'aller retrouver les Frères Koalas (Arrivée). En faisant tourner la flèche, le joueur doit obtenir au moins le nombre de cases dont il a besoin pour arriver au finish. Exemple : s'il se trouve à 2 cases du finish, il franchira également l'arrivée si la flèche indique 3 ou 4 (le petit avion vert qui se trouve devant le finish compte pour du beurre).
- Si un joueur a fait le tour du plateau de jeu, mais n'a pas encore rempli sa carte, il poursuit de nouveau son chemin vers la droite en passant par l'arrivée et le petit avion bleu – qui comptent eux aussi pour du beurre.

La roue

- La roue comporte des cases-chiffres et deux autres cases spéciales :
- Si la flèche s'arrête sur la croix, le joueur est obligé de prendre sur sa propre carte de collection un objet à collectionner qu'il replacera sur la table à côté du plateau de jeu. S'il ne possède pas d'objet à collectionner, la main passe au joueur suivant.
- Si la flèche s'arrête sur le signe √, le joueur a le droit de prendre un objet quelconque de sa couleur et de le placer sur sa carte de collection.

Le gagnant

Le gagnant sera le joueur qui réussira en premier à aller retrouver les Frères Koalas avec une carte de collection entièrement remplie.

Pour découvrir d'autres produits amusants des Frères Koalas, visitez notre site www.universitygames.fr



The Koala Brothers™ and all related titles, logos and characters are trademarks of Spellbound Entertainment Limited.
The Koala Brothers™ © Spellbound Entertainment Limited & Famous Flying Films Limited 2006.
University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA.
University Games Europe B.V. – Weth. Sangersstraat 23 – NL-6191 NA BEEK (L) – Pays-Bas.
info@ug.nl www.universitygames.fr
Gardez notre adresse afin de pouvoir nous contacter.