

Variation: the magic lantern

Tactical variation for 2 - 4 players.

get ready magic lanterns discs

Preparation and way of playing are the same as in the basic game. Additionally the 10 lanterns are placed next to the game board.

The yellow double

If the Saati throws the yellow double, he chooses one of the two starting squares showing the magic lanterns and puts the carpet flyer who just has been stopped onto it.

The owner of the flyer gets a magic lantern disc. If none is left, the flyer can't get one.

The magic lantern discs

Each disc allows the carpet flyer up to three "additional puffs".

- Whoever is carpet flyer and has a magic lantern, may shout "coff" even if they have not yet arrived at a bazaar booth. The Saati has to interrupt immediately the rolling of the dice. The carpet flyer however may squeeze the bellows up to three times more. Only then can the Saati go on rolling the dice.
- Whoever can, may also use several magic lanterns within a turn.

The disc then is placed back to the provisions.

We wish all carpet flyers lots of luck with their flight over the bazaar of Acaba!

Saati throws yellow double? Place carpet flyer on starting square and hand out disc

1 disc = 3 additional puffs

Jeu Habermas n° 4228

Akaba

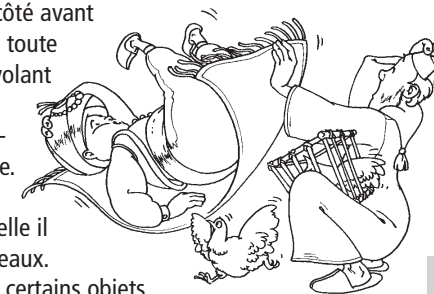
Un jeu d'adresse d'inspiration orientale, pour 2 à 4 pilotes de tapis volant de 5 à 99 ans. Avec une variante pour joueurs plus âgés.

Idée : Guido Hoffmann

Illustration: Guido Hoffmann

Durée de la partie : env. 20 minutes

« Attention ! Tapis volant ! » entend-on dans les airs. Vite, les commerçants se mettent sur le côté avant que le tapis volant ne les frôle à toute vitesse. Mais, le pilote du tapis volant ne remarque même pas que son arrivée sur le bazar d'Acaba provoque une certaine effervescence. Il ne pense qu'à la fête de famille qui l'attend et pour laquelle il doit encore trouver plein de cadeaux. Il n'a pas beaucoup de temps et certains objets lui passent sous le nez sans qu'il ait le temps de les récupérer.



Contenu

- 4 pilotes de tapis volant
- 1 soufflet*
- 1 plateau de jeu
- 26 cloisons d'échoppes en bois
- 20 cartes de familles (de quatre couleurs différentes)
- 30 cartes-cadeaux (dont le verso est de couleur différente)
- 2 dés multicolores
- 10 lampes magiques rondes
- 1 règle du jeu

* Un soufflet est un appareil avec lequel on peut produire un puissant courant d'air. Il se compose d'un sac percé. Lorsque l'on appuie sur le sac, l'air est expulsé par le trou. Dès qu'il n'y a plus de pression, l'air rentre à nouveau dans le sac. Autrefois, on avait souvent besoin d'un soufflet pour attiser le feu. Ce principe est également utilisé pour faire résonner certains instruments de musique, comme l'accordéon ou les tuyaux d'orgue.

But du jeu

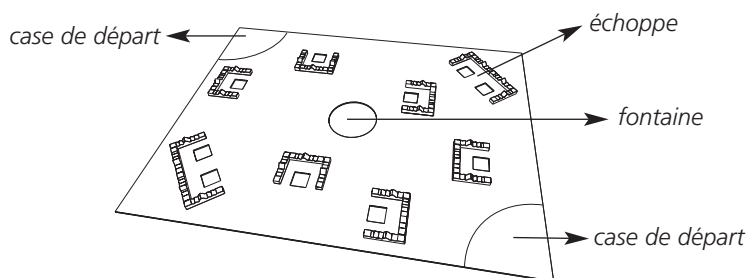
trouver 5 cadeaux et les transporter

Il faut trouver cinq cadeaux et les transporter. Qui aura une bonne mémoire et pourra piloter son tapis volant le plus rapidement et le plus habilement possible au-dessus du bazar ?

Préparatifs

préparer le plateau de jeu

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et observer les illustrations.



monter les cloisons des échoppes

Mettre les cloisons des échoppes dans les découpes correspondantes du plateau de jeu : six petites et deux grandes échoppes apparaissent alors.

classer les cadeaux suivant la couleur du verso des cartes

Sur chacune des 30 cartes-cadeaux est représenté l'un des cinq cadeaux. Trier les cartes selon la couleur de leur verso, les mélanger et en faire des piles de couleurs différentes qui seront posées à côté du plateau de jeu.

mettre les cadeaux au verso marron sur le plateau de jeu

Mettre les cartes au verso marron dans les découpes prévues sur le plateau de jeu. Poser les deux autres piles à côté du plateau de jeu en les tournant face cachée.

S'il n'y a que deux joueurs, on ne prendra pas les cartes au verso de couleur orange et celles-ci seront remises dans la boîte.

pilote de tapis volant et 5 cartes de famille

Chaque joueur prend un pilote de tapis volant et le pose devant lui. Il prend aussi les cinq cartes de famille de la couleur correspondante. Mélanger ces cartes et les poser devant soi, face cachée. Retourner les deux cartes du dessus et les poser à côté de sa pile.

retourner 2 cartes

préparer le soufflet et les dés

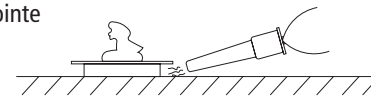
Préparer le soufflet et les dés. S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les tapis volants et les cartes de famille en trop dans la boîte. Les 10 lampes magiques sont prévues seulement pour la variante et sont également remises dans la boîte.

Faire voler son tapis

Faire voler un tapis n'est pas chose facile : celui qui a déjà essayé chez lui en sait quelque chose !

Le tapis va se déplacer grâce au soufflet :

- Prends le soufflet et mets la pointe de l'embout derrière ton tapis.
- Appuie sur le soufflet : essaye de déplacer le tapis avec l'air qui sort de l'embout.
- Essaie de faire « voler » ton tapis sur une petite, puis sur une grande distance.
- Par contre, fais attention à ce que le pilote du tapis volant ne se renverse pas !



N.B. : le tapis ne doit pas être en contact avec la pointe de l'embout, ni être poussé avec !

Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui restera le plus longtemps en l'air en sautant commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence : c'est lui le premier pilote de tapis volant.

Le pilote de tapis volant

Le pilote de tapis volant va essayer de faire voler son tapis pour l'amener dans l'une des échoppes du bazar. Il met son tapis sur l'une des deux cases de départ du plateau de jeu et prend le soufflet.

Le saati

« Saati » est un mot arabe qui se prononce « sa-ati » et signifie « l'horloger » ou « le maître du temps ».

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le premier saati. Il prend les deux dés multicolores. Dès que le pilote de tapis volant appuie la première fois sur le soufflet, le saati lance en même temps les deux dés.

Le pilote du tapis volant et le saati jouent jusqu'à ce :

- que le saati ait un double (= deux couleurs de dés identiques) ;
- ou jusqu'à ce qu'un tapis ait atterri dans une échoppe.

pilote: prendre un pion et le soufflet

joueur de gauche = saati, le saati lance les dés pendant que le pilote appuie sur le soufflet

double avec les dés =
stop !

le tapis a atterri dans
l'échoppe = stop !

retourner la carte-
cadeau, comparer le
cadeau avec sa carte

bon cadeau = le
poser sur le pion

poser une autre carte

mauvais cadeau =
reposer la carte,
face cachée

- **Le saati a un double ?**

Il crie alors : « Koff! ».

C'est également un mot arabe qui signifie « stop ».

Ce tour est fini.

- **Un tapis a atterri à l'intérieur d'une échoppe ?**

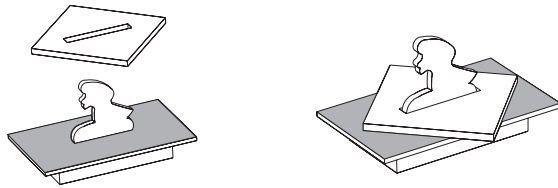
Le pilote du tapis volant crie alors : « Koff! »

Si c'est une petite échoppe, le joueur retourne alors la carte qui s'y trouve. Si c'est une grande échoppe, il a le droit de choisir l'une des deux cartes et de la retourner.

Le cadeau illustré sur la carte est comparé aux deux cartes de famille du joueur.

→ **A-t-il trouvé l'un des cadeaux recherchés ?**

Il le pose sur son pilote de tapis volant.



Il met ensuite la carte de famille correspondante dans la boîte et retourne une nouvelle carte de famille.

Il prend une carte-cadeau de la pile violette et la pose face retournée à la place vide.

Si la pile de cartes violettes est vide, on prendra les cartes de la pile orange.

→ **Il n'a pas besoin de ce cadeau ?**

Les autres joueurs ont le droit de regarder le cadeau illustré sur la carte qui est ensuite reposée à la même place.

A la fin de ce tour, les pilotes de tapis volants restent tous là où ils se trouvent. Le soufflet et les dés sont passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le saati du tour précédent est alors le pilote de tapis volant.

Autres règles importantes à suivre dans le bazar :

- **Peut-il y avoir plusieurs tapis dans une échoppe ?**

Dans une petite échoppe, il ne devra y avoir qu'un seul tapis. Une grande échoppe pourra recevoir un ou deux tapis volants.

- **A-t-on le droit de souffler sur d'autres tapis pour les faire aller de côté ?**

Oui, c'est même recommandé pour libérer le chemin pour son propre tapis. Celui qui veut pourra aussi empêcher un autre joueur de récupérer son dernier cadeau.

Que se passe-t-il ... ?

- **... si le pilote du tapis volant a amené par inadvertance le tapis d'un autre joueur dans l'une des échoppes du bazar ?**

Ce tour-là est alors fini. Le joueur qui a ce tapis a eu de la chance. Bien que ce ne soit pas son tour, il a le droit de retourner une carte et éventuellement de la garder.

- **... si le tapis du joueur se renverse pendant qu'il essaye de le faire voler à l'aide du soufflet, s'il atterrit dans la fontaine ou sort du plateau de jeu ?**

Ce tour est fini. Le saati a le droit de poser le tapis à n'importe quel endroit du plateau de jeu, sauf dans la fontaine !

- **... si un autre tapis se renverse pendant les tentatives de vol, s'il atterrit dans la fontaine ou sort du plateau de jeu ?**

Ce tour est fini. Le joueur qui a ce tapis a le droit de le poser à n'importe quel autre endroit du plateau de jeu, sauf dans une échoppe !

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a posé le cinquième cadeau sur son tapis : il est le gagnant.

Si vous êtes assez forts, vous pouvez alors essayer, en récompense, de tirer le gagnant sur un tapis en passant dans toutes les pièces de l'appartement.

5 cadeaux = partie
gagnée

Variante: la lampe magique

Variante tactique pour 2 à 4 joueurs.

préparer les lampes magiques

Les préparatifs et le déroulement sont les mêmes que pour le jeu de base. On pose en plus les 10 lampes magiques à côté du plateau de jeu.

Le double jaune

Dès que le saati a obtenu un double jaune, il choisit l'une des deux cases de départ montrant une lampe magique et y met le pilote de tapis volant qui vient juste d'être stoppé.

Le joueur qui a ce pilote prend une plaquette de lampe magique. S'il n'y en a plus, il ne peut plus en prendre.

Les plaquettes de lampe magique

Chaque plaquette permet au pilote du tapis volant de réaliser jusqu'à trois tentatives supplémentaires avec le soufflet.

- Celui qui est le pilote de tapis volant a le droit de dire « Koff », même s'il n'est pas encore arrivé dans une échoppe. Le saati doit s'arrêter tout de suite et ne plus lancer les dés. Le pilote du tapis volant a cependant encore le droit d'appuyer trois fois sur le soufflet. Le saati continuera de lancer les dés seulement après.
- Celui qui est capable de le faire peut prendre plusieurs lampes magiques pendant un tour.

Ensuite, on remet la plaquette dans le tas.

Nous souhaitons beaucoup de chance à tous les pilotes de tapis volants pour leurs vols au-dessus du bazar d'Akaba !

Le saati a un double jaune ? Mettre le pilote sur la case de départ et prendre la plaquette

1 plaquette = souffler 3 fois en plus

Habermass-spiel Nr. 4228

Akaba

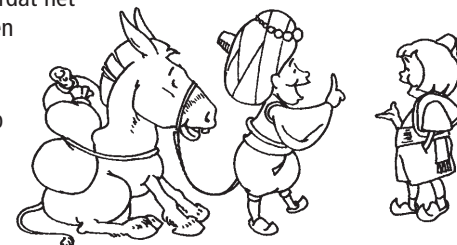
Een oosters behendigheidsspel voor 2 - 4 tapijtvliegers van 5 - 99 jaar. Met variant voor oudere spelers.

Spelidee: Guido Hoffmann

Illustraties: Guido Hoffmann

Speelduur: ca. 20 minuten

"Pas op! Uit de weg!", klinkt het vanuit de lucht. Snel duiken alle kooplui aan de kant, voordat het vliegende tapijt vlak langs hen heen suist. De tapijtvlieger heeft helemaal niet in de gaten dat zijn verschijning op de bazaar van Akaba zoveel onrust veroorzaakt. Hij denkt alleen aan het op handen zijnde familiefeest, waarvoor hij nog een heleboel geschenken moet verzamelen.



De tijd dringt en een heleboel spullen worden hem vlak voor z'n neus weggekaapt.

Spelinhoud

- 4 tapijtvliegers
- 1 blaasbalg*
- 1 speelbord
- 26 bazaarmuren
- 20 familiekaarten (in vier kleuren)
- 30 geschenkaarten (met onderling verschillend gekleurde rugzijde)
- 2 gekleurde dobbelstenen
- 10 ronde wonderlampen
- spelregels

* Een blaasbalg is een apparaat waarmee een krachtige luchtstroom kan worden opgewekt. Eigenlijk bestaat het uit niet meer dan een zakje met een opening. Wanneer het zakje wordt samengedrukt, stroomt de lucht naar buiten. Als de druk vermindert, zuigt het zakje weer lucht naar binnen. Vroeger werd een blaasbalg veel gebruikt om een vuur op gang te houden. Maar ook om orgelpijpen of een accordeon geluid voort te laten brengen, wordt van hetzelfde principe gebruik gemaakt.