

W3969

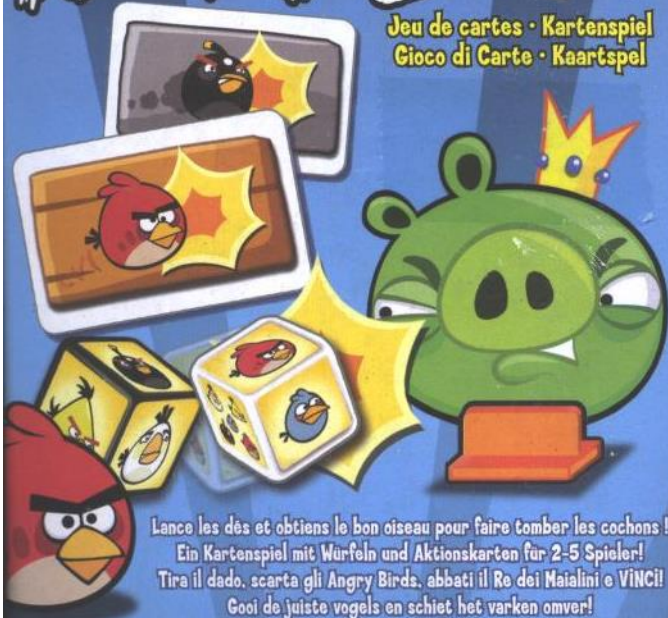


# ANGRY BIRDS

Jeu de cartes · Kartenspiel · Gioco di Carte · Kaartspel

# ANGRY BIRDS

Jeu de cartes · Kartenspiel  
Gioco di Carte · Kaartspel



Lance les dés et obtiens le bon oiseau pour faire tomber les cochons !  
Ein Kartenspiel mit Würfeln und Aktionskarten für 2-5 Spieler!  
Tira il dado, scarta gli Angry Birds, abbati il Re dei Maialini o VINCI!  
Gooi de juiste vogels en schiet het varken omver!

# ANGRY BIRDS



Jeu de cartes

Lance les dés et obtiens  
le bon oiseau pour faire  
tomber les cochons !

Dés



Roi cochon  
avec support



Cartes action



Cartes structures

## Contenu :

36 cartes structures  
20 cartes action  
2 dés  
1 roi cochon

**But du jeu :** se débarrasser de toutes ses cartes structures et être le premier à faire tomber le roi cochon d'une chiquenaude pichenette.

## Installation

Place le roi cochon sur le support inclus. Mets-le de côté en attendant l'heure de la vengeance des Angry Birds et le coup de dé fatal.

Mélange les cartes action et distribues-en 2 à chaque joueur.

Mélange les cartes structures et distribues-en 6 à chaque joueur.

Place le reste des cartes face cachée en deux pioches séparées.

Étudie tes cartes structures et décide dans quel ordre tu veux les "faire tomber". Place-les les unes sous les autres, face visible, dans cet ordre. (Voir l'exemple ci-dessous).

C'est ton "château".

Tu peux regarder tes cartes action, mais ne laisse personne d'autre les voir !

## Place au jeu !

Le joueur le plus jeune commence.

Tour à tour, chaque joueur lance les dés pour essayer de "faire tomber" les cartes structures les unes après les autres. Pour y parvenir, il faut obtenir un oiseau identique à celui figurant sur la carte.

Le joueur doit se débarrasser des cartes dans l'ordre, à commencer par celle qui se trouve en première position, autrement dit la plus proche de lui.

Disons par exemple que le "château" ressemble à ceci :

Pour "faire tomber" la première carte, il faut que l'oiseau rouge sorte sur l'un des deux dés.

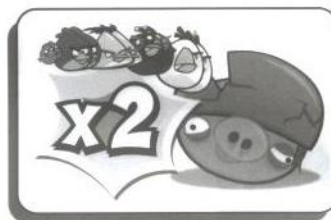
En cas de succès, le joueur peut enlever cette carte structure et la mettre dans le talon. Au tour d'après, le joueur essaiera de faire tomber la carte suivante du château. Dans l'exemple ci-dessus, il lui faudra donc obtenir l'oiseau noir.

Chaque joueur a droit à un lancer de dés par tour.

**Remarque :** lorsque le joueur lance les dés et sort les oiseaux figurant sur les cartes qui se trouvent en première et deuxième position, il peut les retirer toutes les deux. Mais il FAUT procéder par ordre. On ne peut enlever la carte 2 qu'après s'être débarrassé de la carte 1.

Si le joueur n'obtient pas l'oiseau souhaité, il peut prendre une carte action. (Explication ci-dessous).

**Remarque :** pour "faire tomber" la carte 2X, il faut obtenir deux oiseaux identiques.



## CARTES ACTION

Le joueur peut non seulement lancer les dés, mais aussi jouer une carte action, qu'il ait ou non réussi son lancer.

On ne peut utiliser qu'une seule carte action à la fois.



**Carte +1** : elle oblige l'adversaire de son choix à ajouter à son château une carte tirée dans la pioche des cartes structures. La nouvelle carte est placée en première position dans son château. Cette carte peut être utilisée même si l'adversaire concerné compte déjà 6 cartes dans son château.

Le joueur doit attendre son tour pour y avoir recours.



**Carte Cochon** : cette carte permet à un joueur de se défausser de l'une de ses cartes 2X en la donnant à un adversaire. La nouvelle carte est placée en première position dans le château.

Le joueur doit attendre son tour pour l'utiliser.



**Carte Relancer** : un joueur peut SOIT s'en servir pour relancer les dés lors de son tour, SOIT attendre le tour d'un adversaire de son choix et lui imposer un deuxième lancer.

Cette carte peut être jouée à tout moment.



**Carte BOOM!** : elle donne à un joueur la possibilité de faire tomber instantanément l'une de ses cartes structures.

Le joueur doit attendre son tour pour l'utiliser.



**Carte Lancer interdit** : elle permet de faire perdre son tour à un adversaire de son choix.

Elle peut être jouée à tout moment.

Un joueur ne peut disposer que de 3 cartes action à la fois. S'il a l'occasion d'en tirer une quatrième, il doit se défausser de l'une des cartes déjà en sa possession.

### Dés

Les dés comportent 5 faces sur lesquelles figure un seul oiseau.

La sixième représente tous les Angry Birds. C'est la face Joker. Elle peut remplacer n'importe quel oiseau dont un joueur a besoin pour se débarrasser d'une carte structure, y compris la carte structure 2X.

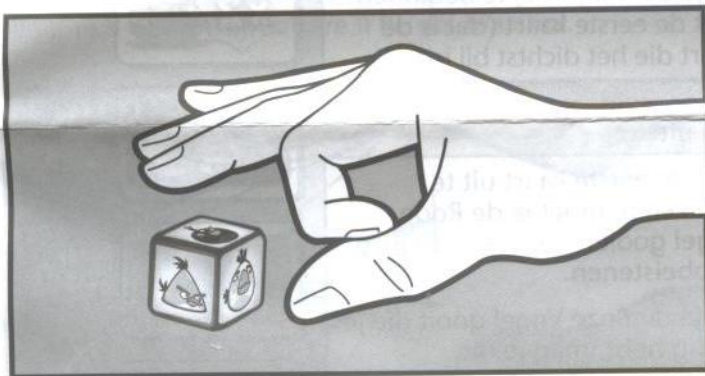


Une fois qu'un joueur s'est débarrassé de toutes les cartes structures de son château, il ne lui reste plus qu'à s'attaquer au roi cochon !

## Roi cochon

Le joueur place le roi cochon sur la table, à au moins 60 cm de lui. Il doit le faire tomber d'un léger coup de dé.

**Remarque :** Il ne faut pas lancer le dé, mais le propulser d'une pichenette. Autrement dit, le joueur doit frapper le dé d'un doigt pour l'envoyer sur le roi cochon.



S'il le manque, il tentera de nouveau sa chance au tour suivant. Il peut se servir d'une carte action contre un adversaire, mais non en piocher une.

**Remarque :** il n'est pas possible d'utiliser une carte Relancer pour retirer sur le roi cochon.

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes structures et à renverser le roi cochon a gagné !

©2011 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel France, Parc de la Cerisale, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou [www.allomattel.com](http://www.allomattel.com). Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 - 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - Gratis nummer Nederland: 0800 - 262 88 35. Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Campus 21, Liebermannstraße AD1 404, A- 2345 Brunn/Gebirge. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186MJ Amstelveen, Nederland.

Angry Birds is a registered trademark of Rovio Mobile Ltd. All Rights Reserved.  
Angry Birds est une marque déposée de Rovio Mobile Ltd. Tous droits réservés.

W3969-0825

