

Super Sand Man

THE GAME

Contenu :

- 1 plateau de jeu à remplir de Super Sand
- Du sable à modeler Super Sand
- 4 pions en forme de botte
- 1 moule pour former des murs

- 4 ponts
- 4 pions eau
- 24 cartes (12 cartes Bottes, 3 cartes Murs, 3 cartes Ponts, 2 cartes Eau, 2 cartes Destruction, 1 carte Super Botte, 1 carte Point d'Interrogation)
- 1 planche d'autocollants
- 1 règle du jeu

FR Règle du jeu

But du jeu

Être le premier joueur à traverser le plateau et à atteindre le bord opposé.

Mise en place :

Si vous jouez pour la première fois, collez les autocollants de couleur dans les cercles sur les quatre côtés du plateau. (fig. 1)

Placez le plateau de jeu au centre de la table et recouvrez-le entièrement d'une couche de sable Super Sand. Assurez-vous de conserver un peu de sable de côté, vous en aurez besoin plus tard dans le jeu ! Tasser légèrement le Super Sand avec vos mains. Mélangez les cartes et formez un tas.

Chaque joueur s'installe face à l'un des côtés du plateau (si vous jouez à 2, installez-vous sur 2 côtés adjacents (fig. 2)).

Les joueurs prennent la botte correspondant à leur couleur (voir plateau) et la placent n'importe où le long de leur zone de départ (fig. 3). Distribuez 3 cartes à chaque joueur, attention à ne pas les montrer.

Déroulement de la partie :

Le dernier joueur à être allé à la plage commence la partie. Elle se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour doit jouer l'une de ses 3 cartes et appliquer l'effet comme indiqué ci-dessous :

- Carte « Botte » : avancez de l'équivalent d'une empreinte d'un pas (fig. 4a). **La nouvelle empreinte doit toucher la précédente.**
- Carte « Mur » : construisez un Mur et placez-le sur le plateau de jeu afin de gêner les adversaires (fig. 4b).
- Carte « Pont » : placez un Pont. Les ponts servent à traverser l'eau ou à enjamber les empreintes de pas adverses et les murs fig. 4c).
- Carte « Eau » : placez un pion Eau pour gêner vos adversaires (fig. 4d).
- Carte « Destruction » : détruisez un Mur ou retirez un Pont ou retirez un pion Eau (fig. 4e).
- Carte « Super Botte » : écrasez un Mur (fig. 4f).
- Carte « Point d'Interrogation » : Choisissez n'importe laquelle de ces actions (fig. 4g).

Le joueur remet ensuite la carte jouée sous le paquet et en pioche une nouvelle afin d'en avoir à nouveau 3 en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

Le premier joueur à atteindre le bord opposé remporte la partie.

Précisions :

- Pour avancer, vous pouvez zigzaguer autant que vous le souhaitez tant que vous respectez la règle de base : la nouvelle empreinte doit toucher la précédente (fig 5).
- Si vous ne pouvez pas jouer, défaussez-vous d'une carte et piochez-en une nouvelle puis passez votre tour.
- Si tous les Ponts et les pions Eau ont déjà été joués, vous pouvez en prendre un et le déplacer.
- Il est interdit de détruire ou déplacer un Pont tant qu'il est occupé.
- Vous ne pouvez passer sous un Pont que s'il n'y a pas de Mur, Eau ou empreinte de pas sous ce dernier.
- Le seul moyen de passer par-dessus une empreinte de pas adverse est d'utiliser un Pont.
- Il est interdit de marcher sur l'Eau.
- Il est interdit de marcher sur un Mur sauf grâce à la carte Super Botte.
- Il est interdit de jouer un Mur ou un pion Eau sur un chemin.
- Quand la carte « Point d'Interrogation » est jouée, mélanger toutes les cartes et reformez la pioche.