



Rettet Rapunzel

(SAUVEZ RAIPONCE)

RÈGLE DU JEU

Jouez avec la gravité.

Marold & Mühhäuser

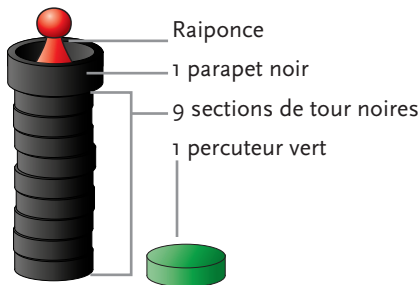


SAUVEZ RAIPONCE

Auteurs : Torsten Marold et Steffen Mühlhäuser

Jeu d'adresse pour 2 à 5 joueurs âgés de 7 ans et plus

Durée : env. 15 minutes



ET LE DISQUE ROUGE ?

Un disque rouge a d'abord été produit par erreur à la place du disque vert. Pour simplifier les choses, ce disque a été laissé dans la boîte. Vous pouvez, au choix, l'utiliser comme percuteur supplémentaire, comme marqueur de premier joueur d'une manche ou comme dixième section de tour.

SUJET

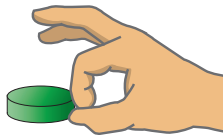
Raiponce se tient en haut de sa tour. Pour la sauver, les chevaliers démontent la tour, pierre par pierre, jusqu'à ce que Raiponce atteigne le sol en toute sécurité.

PRÉPARATION

Empilez les 9 sections de tour noires avec le parapet à leur sommet. Placez Raiponce à l'intérieur du parapet. Une partie compte plusieurs manches. Le joueur qui a l'index le plus long prend le percuteur vert et commence la première manche. Ensuite, les joueurs prennent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous aurez besoin d'un papier et d'un crayon pour tenir les scores.

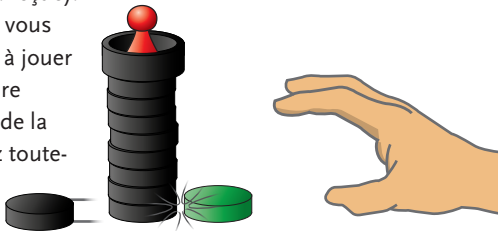
DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour projette d'une pichenette le percuteur vert sur le pied de la tour. Vous pouvez placer le percuteur à n'importe quelle distance de la tour. Si toute la tour s'effondre, votre tour se termine.



Si vous faites un coup parfait, la section inférieure de la tour s'échappe sans que la tour s'effondre. Dans ce cas, vous prenez possession de la section extraite. Cependant, l'un de vos adversaires garde la pièce jusqu'à la fin de votre tour (celui qui se trouve en face de vous, par exemple, puisque c'est probablement lui qui l'a reçue).

En cas de succès, vous pouvez continuer à jouer et essayer d'extraire d'autres sections de la tour. Vous pouvez toutefois passer à tout moment



après votre

premier coup, par exemple si vous craignez que la tour s'effondre après le prochain coup. Si vous mettez fin à votre tour avant que la tour ne s'effondre, vous récupérez les sections extraites et c'est au joueur suivant de jouer, en laissant la tour telle qu'elle est. Il est interdit de redresser la tour !

Si la tour s'effondre lors d'une de vos tentatives, vous perdez les sections acquises à ce tour. Le joueur suivant réintègre ces sections à la tour qu'il doit reconstruire.

Si vous parvenez à extraire la dernière section de tour sous le parapet, sans que Raiponce chute de sa tour, vous prenez possession de cette section et de Raiponce, puis la manche se termine. Le score de tous les joueurs est alors noté. Chaque section de tour vaut un point ; Raiponce vaut deux points.

CHAQUE JOUEUR COMMENCE UNE MANCHE

Le joueur assis à droite du premier joueur de la manche précédente reconstruit la tour. La partie se poursuit pendant autant de manches qu'il y a de joueurs. Au cours d'une partie, chacun commencera donc une manche.

FIN DE LA PARTIE

À la fin d'une partie, les scores de chaque manche sont additionnés. Le joueur qui a le meilleur score peut chevaucher avec Raiponce en s'éloignant dans le couchant.

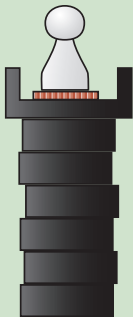
EXCEPTIONS

1. Si votre premier tir ne touche pas la tour, vous avez droit à une seconde tentative. Si votre seconde tentative manque également, c'est au tour du joueur suivant.
2. Si le percuteur touche la tour sans que celle-ci ne s'effondre ou qu'une section ne soit extraite, vous pouvez continuer à jouer.
3. Si le percuteur se retrouve bloqué sous la tour, vous pouvez essayer de le libérer. Vous n'avez cependant le droit de toucher que le percuteur. Si vous parvenez à libérer le percuteur sans que la tour s'effondre, vous pouvez continuer à jouer. Si la tour s'effondre, votre tour se termine.
4. Si Raiponce tombe de son parapet lors d'un tir, votre tour s'arrête immédiatement, même si vous avez réussi à extraire une section de tour en même temps. Ceci s'applique également au dernier coup, lorsque le parapet tombe au sol.
5. Si le pion Raiponce tombe dans le parapet, vous pouvez continuer à jouer.

CONSEILS

1. Plus la surface de jeu est lisse, plus il est facile d'extraire des sections de la tour.
2. Pendant votre coup, il est recommandé que l'adversaire assis en face de vous place ses avant-bras sur la table pour former une barrière, de sorte qu'aucun élément du jeu ne tombe par terre.
3. Si la tour s'effondre à chaque tir, vous pouvez augmenter légèrement le poids de Raiponce en plaçant une pièce sous le pion. Faites quelques essais avec différentes pièces, en commençant par une pièce de 20 centimes d'euro ou une pièce de taille similaire.

Amusez-vous bien avec Raiponce !



© 2020 by Steffen Spiele

Auteurs : Torsten Marold et Steffen Mühlhäuser

Rédaction des règles : Redaktion Steffen Spiele

Illustration : Steffen Mühlhäuser

Graphisme : Bernhard Kümmelmann

Mise en page : Christof Tisch

Production : Ludofact Jettingen