



Ne fais pas tomber les extraterrestres!

Ce jeu très connu est plus amusant que jamais! Il suffit de l'assembler, de commencer à jouer et de prendre garde que les extraterrestres ne tombent pas!

Contenu: Haut de fusée amovible, Corps de fusée (éléments droit et gauche)
Base de fusée, 30 extraterrestres, 30 tiges, 1 dé, Règles de jeu

BUT DU JEU

Retirer délicatement les tiges de la fusée en faisant tomber le moins possible d'extraterrestres.
Le joueur qui réussit à faire tomber le moins d'extraterrestres remporte la partie!

ASSEMBLAGE DE LA FUSÉE

ATTENTION:

NE CONVIENT PAS aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments détachables susceptibles d'être avalés.

ASSEMBLAGE DE LA FUSÉE

Les couleurs et les décors peuvent varier.



1. Aligner les éléments droit et gauche de la fusée et les enclencher.



2. Placer le corps de la fusée sur la base et l'enclencher.

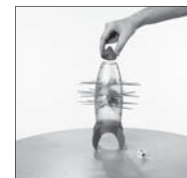
PRÉPARATION



1. Rainsérer toutes les tiges au hasard dans les trous de la fusée, en plaçant au moins deux tiges de chaque couleur à chaque niveau.



2. Insérer les extraterrestres dans la fusée, par en haut. Si certains tombent, les remettre à nouveau à l'intérieur.



3. Placer le haut de la fusée sur le corps de la fusée et l'enclencher.

COMMENT JOUER

1. Choisir le joueur qui jouera le premier (le jeu continuera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre).
2. Lorsque c'est son tour, le joueur lance le dé et regarde quelle couleur apparaît.
3. Le joueur doit alors retirer une tige de la même couleur que le dé, en partant toujours du niveau le plus élevé.
4. Si le joueur fait tomber des extraterrestres, il doit les garder.
5. Si toutes les tiges d'une même couleur ont été retirées et qu'un joueur obtient cette couleur au dé, il a la chance de pouvoir passer son tour.
6. Après avoir retiré une tige et ramassé tout extraterrestre tombé, le joueur a terminé son tour et c'est ensuite le tour du joueur suivant.

REMARQUE: Le tour d'un joueur n'est pas complètement fini tant que le joueur suivant n'a pas lancé le dé. Ce joueur doit conserver tout extraterrestre qui tombe avant que le joueur suivant ait lancé le dé.

Une fois que tous les extraterrestres sont tombés de la fusée, le joueur qui a ramassé le moins d'extraterrestres GAGNE!

P5311-0824

