ULURU

1-5 joueurs
8 ans et +
30 minutes

L'idée du jeu et le but du jeu: la nuit tandis que tout le monde dort, les animaux d'Australie sont transformés en oiseaux qui rêvent de flotter dans une danse endiablée autour de la montagne sacrée d'Uluru. Chacun des huit différents oiseaux a un rêve très spécial de ce qu'ils aimeraient faire. Les joueurs essaient d'aider chaque oiseau à réaliser leur rêve en particulier pour les rendre heureux parce que les oiseaux avec des rêves inassouvis seront malheureux. Le joueur avec le plus d'oiseaux heureux à la fin du jeu (à savoir moins de points) gagne!

Contenu: 5 planches joueur; un sablier; 40 points négatifs (en pierres de verre); 1 plateau de jeu (imprimé des deux côtés, selon la variante du jeu); 80 cartes demande avec difficultés différentes de 1 (facile) à 5 (très difficile): 8 de niveau 1, 16 de niveau 2, 24 de niveau 3, 24 et 8 de niveau 4 au niveau 5, 40 oiseaux (pions), 5 dans chacune des séries de 8 couleurs (noir, blanc, jaune, orange, rouge, bleu, vert, rose) .

Préparation du jeu: Placez le plateau principale au milieu de la table. Chaque joueur doit prendre un plateau joueur et un ensemble de huit différents oiseaux colorés (pions). Placez le sablier et les points négatifs à côté du plateau. Mélangez les 80 cartes demande et placer-les dans une pile face cachée à côté du plateau (Note: pour la première partie, il est recommandé d'utiliser seulement des cartes demande avec des niveaux de difficulté de 1 à 3 en laissant les autres dans la boîte).

Le jeu: Le jeu se joue en 6 manches (ou jusqu'à épuisement des cartes pour une partie plus longue). Chaque tour est composé de quatre étapes: (1) Placer les cartes demande, (2) Placer les oiseaux, (3) Évaluation, (4) Préparez-vous à un nouveau round.

1. Cartes demande: Un joueur choisi au hasard tire 8 cartes demande de la pile et les place sur les 8 cases sur le plateau principal. Chaque carte indique le rêve de l'oiseau de la couleur correspondante situé au dessus de la carte. Notes: (1) Les cartes de demande diffèrent en difficulté: le niveau 1 sont les plus faciles et le niveau 5 sont les plus difficiles. (2) Chaque carte qui a un pion de couleur neutre représentée, est considéré comme la couleur de l'oiseau qui est au-dessus de la carte sur le plateau principale. (3) Afin d'éviter un point négatif pour la demande d'un oiseau en particulier, le pion spécifique doit être sur le plateau du joueur et doit être dans la bonne position avant que le temps ne soit épuisé.

Exemple: l'oiseau rose veut être à côté de l'oiseau bleu et l'oiseau jaune veut être placée en face de l'oiseau blanc.

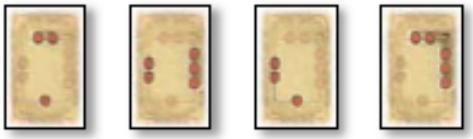
2. Placement des oiseaux: Le premier joueur retourne le sablier et tous les joueurs placent leurs pions en simultanée sur les cases situés sur leurs plateau joueur en tentant de satisfaire les rêves particuliers des oiseaux, «en se baseant sur les cartes de demande sur le plateau principal, avant le temps imparti. Pour chaque pion qui n'est pas placé quand le temps est épuisé, on doit prendre une pierre de verre comme point de pénalité. Notes: les joueurs ne devraient pas regarder les plateaux des autres joueurs pendant le placement. Lorsque le temps est écoulé, aucun pions supplémentaires ne peut être placés.

3. Évaluer: Maintenant, à partir de la gauche (l'oiseaux blanc) et en allant vers la droite, chaque carte de demande est évaluée pour voir quels joueurs ont été capables d'accomplir le rêve de l'oiseau en particulier. Un à la fois, le joueur lit, à quelle endroit chaque oiseau devrait en fait être placé. Chaque joueur doit alors annoncer s'il a rencontré la demande applicables sur son plateau joueur. Si la demande n'a pas été atteint, le joueur prend une pierre de verre de la réserve. Passez à l'oiseau suivant jusqu'à ce que les 8 oiseaux aient été résolus et que les pierres aient été distribués pour les demandes infructueuses. Remarque: Chaque tour, un joueur peut seulement recevoir un maximum de 1 pierre pour chaque oiseau (c'est à dire si un joueur a déjà reçu une pierre pour ce pion qu'il n'a pu placé sur leur plateau, il n'en prend pas une autre pour ne pas avoir rempli une autre demande pour ce même oiseaux).

4. Nouveau cycle: Jeter les cartes demande visibles et placez 8 nouvelles cartes en les plaçant sur le plateau principale comme avant. Le jeu se termine lorsque toutes les cartes demande ont été jouées. Le joueur avec le moins de points gagne! Les joueurs à égalité partagent la victoire.

Aperçu des cartes DEMANDE

Cet oiseau veut juste être placé sur le plateau. Toute position est acceptable. (L1 carte)



Les oiseaux au-dessus de ces cartes demande veulent être situé dans un des cercles désignés figurant sur la carte. (Cartes de L2)

Cet oiseau veut être situé à côté de l'oiseau de la couleur représentée. (L3 carte)

Cet oiseau veut être situé en face de l'oiseau de la couleur représentée. (L3 carte)

Cet oiseau veut partager un coin avec l'oiseau de la couleur représentée. (L3 carte)

Cet oiseau ne veut pas être situé à côté ou en face de l'oiseau de la couleur représentée. (L4 carte # 1)

Cet oiseau veut être au moins deux espaces plus loin que l'oiseau de la couleur représentée. (L4 carte # 2)

Cet oiseau veut la même chose que l'oiseau de la couleur représentée. (L4 carte # 3)

Cet oiseau désire être le contraire de l'oiseau de la couleur représentée. (Carte de L5) Notes: Il n'y a pas de contraire aux cartes L1, donc n'importe quelle position est acceptable. Le contraire des cartes L2 sont les cases non colorés de la carte en particulier. Le contraire des cartes L3 sont n'importe quelle position qui ne satisfait pas la position particulière par rapport à la couleur représentée. Le contraire des cartes L4 # 1 est qu'on ne doit pas être assis à côté ou en face de l'oiseau de la couleur représentée. Le contraire des cartes L4 # 2 est qu'on ne doit pas être à 2 places de l'oiseau de la couleur représentée. Le contraire des cartes L4 # 3 est qu'on ne veut pas la même chose que l'oiseau de la couleur particulière. Le contraire des cartes L5 est le même que l'oiseau de la couleur représentée.

Variantes

1. Pour un jeu plus long, prennez toutes les cartes et jouer 10 rounds.

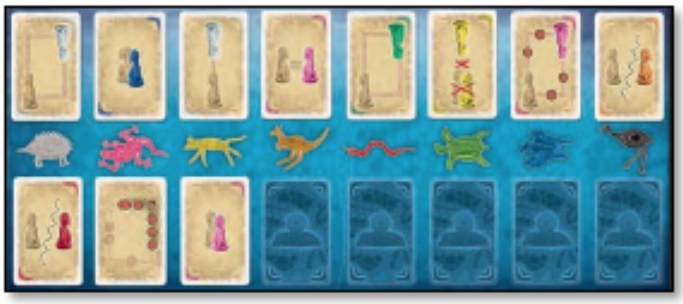
2. Pour un jeu plus difficile, retirer les cartes demande de niveau 1 et joué 9 rounds ou retirer les cartes demande de niveau 1 & 2 et joué 7 tours.

3. Lorsque vous jouez avec des joueurs de différents niveaux de compétence, **(a)** retourner le plateau principal de telle sorte que le côté avec les 16 emplacements de cartes soit visible, **(b)** trier les cartes demande en deux paquets: le paquet "plus facile" composé des niveau 1 et 2, et n'importe quelle des 16 cartes du niveau 3 dans le paquet "plus difficile" composé des cartes restantes, **(c)** Mélanger chaque paquet séparément et placer chacun d'eux à côté du plateau, **(d)** jouer 5 tours avec les règles normales, mais quand vous placez les cartes demande, distribuer 8 cartes de la pioche facile sur les cases plus claires (en haut) et distribuer 8 cartes de la pioche plus difficile sur les cases plus foncée (en bas), **(e)** les joueurs les plus qualifiés doivent tenter de compléter les demandes de la rangée difficile, tandis que les joueurs moins habiles tenter de compléter les demandes de la rangée plus facile (les joueurs doivent annoncer quelles cartes ils vont travailler au début du jeu).

← **Rangée facile**

← **Rangée difficile**

4. Les joueurs intermédiaires et avancés peuvent également utiliser le côté de la planche avec 16 cases, en utilisant toutes les cartes, jouer 5 rounds en tentant de répondre aux deux demandes des oiseaux à chaque tour. Avant la partie, les joueurs doivent déterminer combien ils veulent d'oiseaux à deux demandes (1-8). Mélangez toutes les cartes en un seul paquet de cartes demande. Lorsque vous placez les cartes demande, les espaces plus claires (en haut) doivent être rempli en premier et ensuite, basé sur le nombre d'oiseaux qui ont été accepté pour deux demandes, placer les cartes supplémentaire sur les cases plus sombre (en bas) des oiseaux concernés. Comme toujours tous les oiseaux qui ne sont pas placé recoivent deux points négatifs. Pendant l'évaluation, chaque oiseau devrait d'abord être évalués sur la réalisation des cartes du dessus, puis, après que tous les oiseaux ont été vérifier, passer à la carte du bas (par conséquent, tous les oiseaux avec deux demandes peuvent récolter jusqu'à deux points négatifs).



5. Solo jeu: Jouez au jeu normalement en comparant votre score avec les parties antérieures.