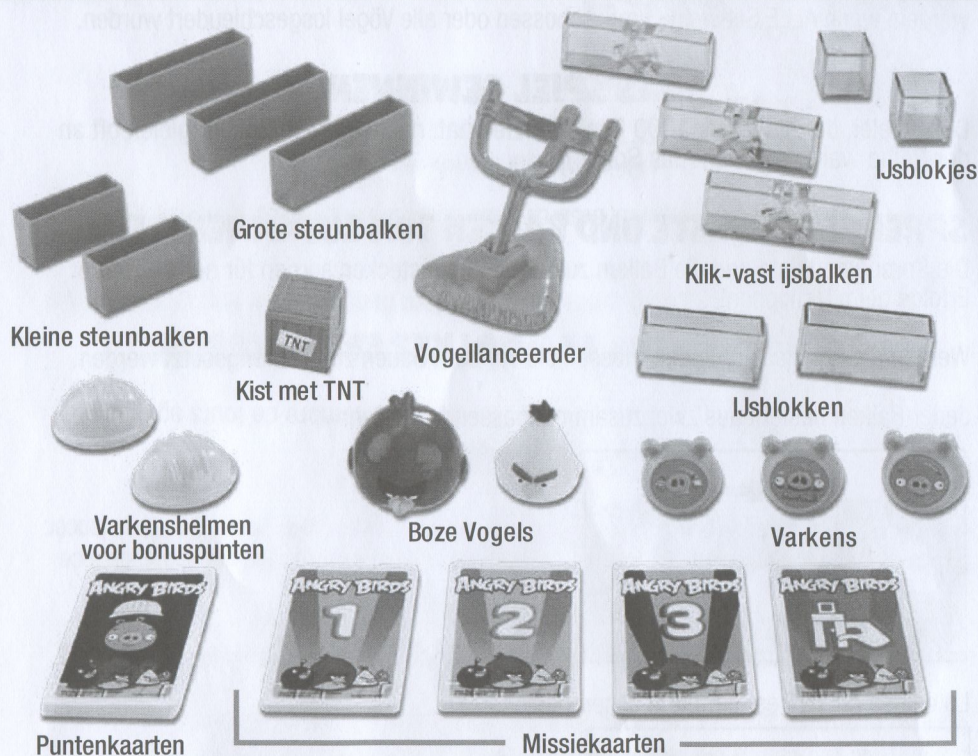




ANGRY BIRDS

OP GLAD IJS

SPEL



Inhoud:

- | | |
|----------------------------------|---|
| 2 Boze Vogels | 3 grote steunbalken, 2 kleine steunbalken |
| 3 Varkens | 3 klik-vast ijsbalken, 2 ijsblokken |
| 2 varkenshelmen voor bonuspunten | 2 ijsblokjes |
| 1 kist met TNT | 40 missiekaarten |
| 1 vogellanceerder | 16 puntenkaarten |

Doel van het spel: als eerste 1000 punten halen

Spelvoorbereiding

Schud de missiekaarten per niveau en leg ieder niveau op een apart stapeltje langs het speelgebied. In het speelgebied gaan de spelers kastelen bouwen met varkens erop, om daar vervolgens op te gaan schieten!

Leg de puntenkaarten naast de missiekaarten.

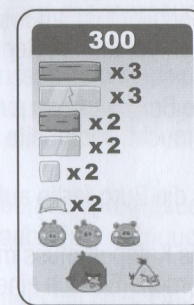
Zet alle vogels, varkens, bonusonderdelen, bouwstenen, de vogellanceerder en de kist met TNT zo neer dat alle spelers er makkelijk bij kunnen.

Missiekaarten:

De missiekaarten hebben 4 niveaus: De eerste 3 niveaus zijn gerangschikt naar moeilijkheidsgraad. Ieder niveau is telkens iets moeilijker dan het vorige.

De puntwaarden stijgen mee met de moeilijkheidsgraad. Niveau 1 is 100 punten waard, niveau 2 is 200 punten waard en niveau 3 is 300 punten waard.

Freestyle-kaart

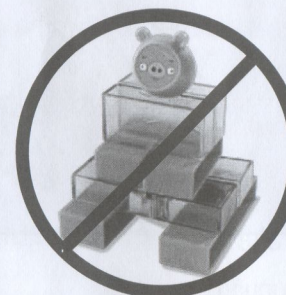


Het vierde niveau is Freestyle. De missiekaarten op dit niveau bevatten afbeeldingen van de bouwstenen, varkens en bonusonderdelen die moeten worden gebruikt voor het bouwen van het kasteel. Ze laten ook zien welke vogels kunnen worden gebruikt om het kasteel aan puin te schieten.

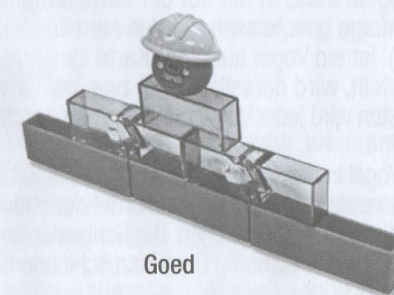
Bij Freestyle zijn er verschillende puntwaarden. Ook hier geldt: hoe moeilijker, hoe meer punten. Je kunt 200 of 300 punten verdienen.

Er zijn een paar regels (maar niet veel!) voor het bouwen in Freestyle:

- je kunt je kasteel naar omhoog en naar opzij uitbouwen. Maar je mag geen onderdelen aan de voorkant of achterkant toevoegen.



Fout



Goed

- je MOET alle onderdelen gebruiken die op de kaart zijn afgebeeld.
- geen enkel onderdeel mag meer dan 5 cm verwijderd zijn van de andere onderdelen van het kasteel.

- het kasteel mag niet langer zijn dan 30 cm. (Tip voor als je geen liniaal bij de hand hebt: de grote steunbalken zijn ongeveer 7,5 cm lang!)
- varkens en bonusonderdelen moeten zich OP een bouwsteen bevinden. Ze mogen zich niet op het speelgebied bevinden.

Leef je helemaal uit!

Kom, we gaan spelen!

De jongste speler mag beginnen. Er wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

Als je aan de beurt bent, kies je een missiekaart van EEN van de 4 niveaustapels. (Je hebt 1000 punten nodig om te winnen, dus je kunt zelf bepalen hoe snel je die hebt verdiend. Onthoud: hoe meer punten een kaart waard is, hoe moeilijker het schieten.)

Geef de kaart die je hebt gepakt aan de volgende speler. De andere spelers gaan dit kasteel bouwen en jij gaat het aan puin schieten.

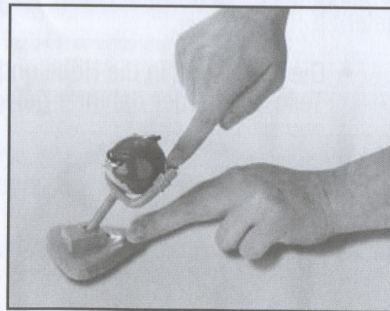
Op de eerste 3 niveaus moet het kasteel PRECIES ZO gebouwd worden als op de kaart. In Freestyle mag je bouwen wat je wilt, zolang het maar volgens onderstaande regels gaat.

Bouw het kasteel met de voorkant naar de speler die het aan puin gaat schieten. Het maakt niet uit met welke kant naar voren je de steunbalken gebruikt.

Als het kasteel klaar is, is het tijd om te gaan schieten!

Zet de lanceerder minstens 30 cm van de VOORKANT van het kasteel. (Probeer eerst even uit wat een goede schietafstand is.) Schiet recht op het kasteel.

Op de missiekaart staat met welke vogels je op het kasteel moet schieten. Je moet de vogels afschieten in de afgebeelde volgorde van links naar recht. Als een vogel twee keer op een kaart voorkomt, gebruik je die vogel twee keer. Verder wordt iedere vogel één keer gelanceerd.



Plaats de vogel in de lanceerder, hou de lanceerder vast met je ene hand en duw de katapult omlaag met je andere hand. Laat de katapult los en lanceer de vogel tegen het kasteel!

Waarschuwing: niet op ogen of gezicht richten. Gebruik uitsluitend de bijgeleverde projectielen. Niet van te dichtbij afschieten.

Een varken wordt beschouwd als omvergegooid wanneer het van het onderdeel is gegooid waar het op stond. (Stuiteren mag. Je hoeft het kasteel niet in één keer te raken.)

ALLE varkens moeten omver zijn gegooid om de punten te verdienen. Bewaar de missiekaart om je score bij te houden. Als je GEEN succes hebt, leg je de missiekaart op de aflegstapel. Als je ALLE varkens omver hebt gegooid, krijg je bonuspunten voor de helmen DIE JE VAN DE VARKENSKOPPEN HEBT GESTOTEN. Je mag een 100-puntenkaart pakken voor ieder bonusonderdeel. (Belangrijk: je krijgt dus pas bonuspunten als je alle varkens die op de missiekaart staan, omver hebt gegooid!)

Je krijgt geen punten voor overgebleven vogels, steunbalken die in tweeën zijn gebroken of de kist met TNT.

NB: Je mag pas kasteelonderdelen of varkens uit het speelgebied verwijderen als ALLE varkens omver zijn gegooid of als er geen vogels meer zijn om te lanceren.

DE WINNAAR

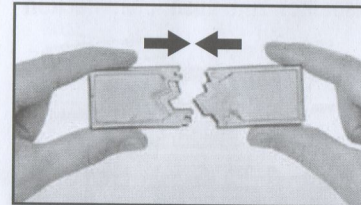
De eerste speler die 1000 punten heeft verdiend na een gelijk aantal beurten, is de winnaar!

KIST MET TNT EN KLIK-FAST STEUNBALKEN

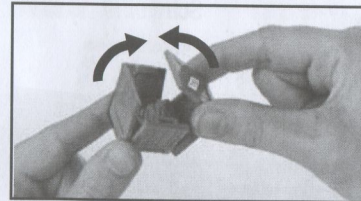
De kist met TNT en de klik-vast steunbalken maken de chaos compleet!

Deze onderdelen moet in elkaar worden gezet voor gebruik.

Iedere steunbalk bestaat uit twee delen die je kunt vastklikken:



De kist met TNT is makkelijk in elkaar te zetten:



X3029





ANGRY BIRDS

SUR GLACE

JEU



Contenu :

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 2 Angry Birds (oiseaux) | 3 grandes poutres, 2 petites poutres |
| 3 cochons | 3 poutres de glace emboîtables, 2 blocs de glace, |
| 2 casques pour cochon (pièces bonus) | 2 cubes de glace |
| 1 caisse de TNT | 40 cartes mission |
| 1 catapulte à oiseau | 16 cartes points |

But du jeu : Être le premier à marquer 1000 points.

Installation

Mélangez chaque niveau des cartes mission et disposez-les en tas, face cachée, sur le côté de votre surface de jeu (vous devez donc avoir 4 tas). Vous aurez besoin de l'ensemble de la surface de jeu pour construire et détruire les châteaux et les cochons.

Placez les cartes points près des cartes mission.

Placez tous les oiseaux, cochons, pièces bonus, catapulte à oiseau, caisse de TNT et pièces de construction à portée de main des joueurs.

Cartes mission :

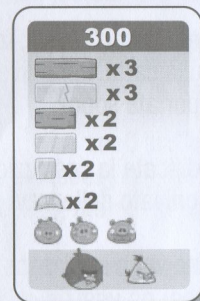
Les cartes mission ont 4 niveaux. Les 3 premiers niveaux correspondent au niveau de difficulté. Le Niveau 1 est plus facile que le Niveau 2 et le Niveau 2 est plus facile que le Niveau 3.

La valeur des points augmentent avec le niveau de difficulté. Le Niveau 1 vaut 100 points, le Niveau 2 vaut 200 points et le Niveau 3 vaut 300 points.

Carte Version Libre

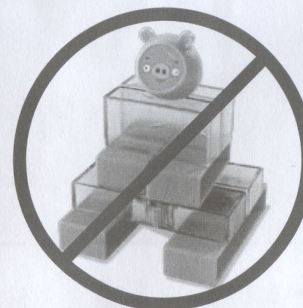
La Version Libre est le Niveau 4. Les cartes mission de ce niveau indiquent les pièces de construction, les cochons et les pièces bonus qui sont nécessaires à la création d'un château et elles indiquent aussi quels oiseaux utiliser pour détruire le château.

La valeur des points diffère pour le niveau Version Libre. De la même façon, plus la difficulté est grande, plus la valeur des points est importante. Ils valent 200 ou 300 points.

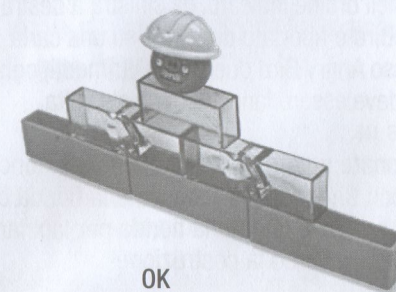


Il existe quelques règles sur ce qu'on peut construire en Version Libre (mais pas beaucoup !) :

- Vous pouvez construire un château en hauteur ou en longueur. Vous ne pouvez pas ajouter de pièces devant ou derrière.



Incorrect



OK

- Vous DEVEZ utiliser toutes les pièces indiquées sur la carte.
- Aucune pièce ne peut être placée à plus de 5 cm d'une autre pièce du château.
- Le château ne peut pas mesurer plus de 30 cm de long. (À titre indicatif, les grandes poutres mesurent environ 7,5 cm de long.)
- Les cochons et les pièces bonus doivent être SUR une pièce de construction. Ils ne peuvent pas rester sur la surface de jeu.

Et maintenant, éclatez-vous !

C'est parti !

Le joueur le plus jeune joue en premier. Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, tirez une carte mission du niveau de votre CHOIX parmi les 4 niveaux proposés. (Vous avez besoin de marquer 1000 points pour gagner donc vous pouvez choisir à quel rythme vous voulez les obtenir. Souvenez-vous, plus les cartes valent de points, plus les châteaux sont difficiles à démolir.)

Donnez la carte que vous avez choisie au joueur suivant. Vos adversaires vont alors construire le château et vous allez essayer de le détruire.

Pour les 3 premiers niveaux, le château doit être EXACTEMENT identique à ce qui est indiqué sur la carte. Pour la Version Libre, construisez ce que vous voulez tant que les indications ci-dessus sont respectées.

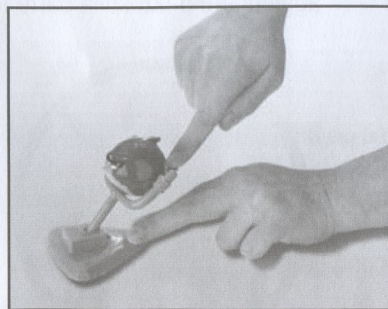
Construisez le château face au joueur qui essaie de le détruire. Chaque côté d'une poutre peut être placé de face.

Une fois le château construit, il est temps d'essayer de le détruire !

Placez la catapulte à au moins 30 cm de la façade du château. (Faites un essai pour tirer à une distance raisonnable.) Vous devrez tirer sur la façade du château.

La carte mission liste les oiseaux à utiliser pour détruire le château. Vous devez utiliser les oiseaux dans l'ordre indiqué sur la carte, à lire de gauche à droite. Si un oiseau est indiqué deux fois sur une carte, vous utiliserez l'oiseau deux fois. Sinon, chaque oiseau est lancé une seule fois.

Placez un oiseau dans la catapulte, maintenez la catapulte d'une main et abaissez la fronde de l'autre. Relâchez la fronde pour lancer l'oiseau sur le château.



Attention : Ne pas viser les yeux ou le visage. Ne pas utiliser d'autres projectiles que ceux fournis avec ce jouet. Ne pas tirer à bout portant.

On considère que les cochons sont renversés s'ils tombent de la pièce sur laquelle ils se trouvaient au départ. (Un rebond est considéré comme valable. Vous n'êtes pas obligé de détruire le château en une seule frappe.)

TOUS les cochons doivent être renversés pour marquer les points. Conservez la carte mission pour noter votre score. Si vous ne réussissez PAS, remplacez la carte mission dans le talon.

Si vous avez renversé TOUS les cochons, vous pouvez également marquer des points pour les casques RENVERSÉS DE LA TÊTE DES COCHONS. Prenez une carte 100 points pour chaque pièce bonus. (Souvenez-vous que vous remportez ces points bonus seulement si vous détruisez tous les cochons de la carte mission.)

Vous ne marquez pas de point pour les oiseaux non utilisés, les poutres emboîtables et la caisse de TNT.

Remarque : Ne déplacez aucune pièce du château ou cochon de la surface de jeu jusqu'à ce que TOUS les cochons soient renversés ou jusqu'à ce que vous n'avez plus d'oiseaux à lancer.

LES VAINQUEURS

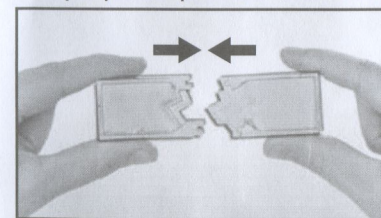
La première personne à marquer 1000 points après un nombre de tours égal gagne !

CAISSE DE TNT ET POUTRES EMBOÎTABLES

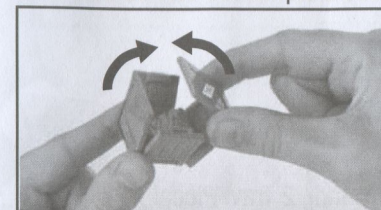
La caisse de TNT et les poutres emboîtables rendent la destruction des châteaux plus difficile !

Lorsque vous utilisez ces éléments, assurez-vous de bien les assembler avant de construire.

Chaque poutre possède deux éléments qui s'emboîtent :



La caisse de TNT est simple à assembler :



X3029-0825



©2011 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186MJ Amstelveen, Nederland. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.allomattel.com. Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussels. Gratis nummer België: 0800 - 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 764 - 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 A01 404, A-2345 Brunn/Gebirge. Mattel Italy Srl, Centro Direzionale Maciachini, Via Benigno Crespi 19/C, 20159 Milano. Servizio assistenza clienti: Customersrv.italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Angry Birds is a registered trademark of Rovio Entertainment Ltd. All Rights Reserved. Angry Birds est une marque déposée de Rovio Entertainment Ltd. Tous droits réservés. Copyright ©2009-2011 Rovio Entertainment Ltd. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

