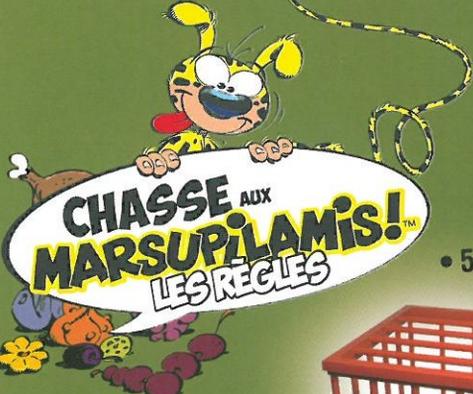


CHASSE AUX MARSUPILAMIS!

LES RÈGLES



1 MATÉRIEL DE JEU

- Un plateau de jeu qui représente une clairière de la jungle palombienne.
- 5 marsupilamis, chacun ayant une queue de ficelle.



• Une cage.



• 60 jetons de nourriture.



• Une planche d'autocollants à coller sur les dés.

• 3 dés (un blanc, un jaune et un noir).



• La règle du jeu (que vous lisez en ce moment-même).



IMPORTANT : avant votre première partie, collez les autocollants sur les dés en suivant bien le schéma suivant :

BLANC						
JAUNE						WOUBA!
NOIR						



**HOUBA !
HOUBA !**

ACTION HOUBA ! : Les joueurs, y-compris le chasseur, doivent se mettre debout, sauter sur place et crier « **Houba !** ».

► Le dernier joueur à avoir respecté ces 3 consignes donne un jeton nourriture à chacun des autres joueurs.



HOUBahoups !

Si un joueur se trompe dans l'action à entreprendre, il perd immédiatement un jeton de nourriture et le remet dans la boîte en plus de toute autre pénalité indiquée par l'action obtenue sur les dés. Si à un moment donné un joueur doit prendre un jeton nourriture à un autre joueur alors que ce dernier n'en a plus, alors le jeton est pris parmi ceux mis la boîte. La partie s'arrête ensuite immédiatement (un joueur n'ayant plus de jeton).

©Marsu 2011 - www.marsupilami.com.

Un jeu d'Ebenezer Dickens, édité et distribué par Asmodee.

Si malgré le soin apporté à la création de ce jeu, vous aviez la moindre réclamation, écrivez-nous à l'adresse suivante : sav@asmodee.com.

Visitez notre site Web pour découvrir l'ensemble de nos jeux : www.asmodee.com.



6 LES ACTIONS SONT :

On relance tous les dés.

On se réfère à l'action indiquée sur le dé noir.

On se réfère à l'action indiquée sur le dé jaune.

ACTION CAGE : le joueur chasseur doit attraper un maximum de marsupilamis en abattant la cage sur les figurines posées sur le plateau. Les autres joueurs doivent tenter de sauver leur marsupilami en tirant sur leur queue.

Attention ! La cage doit toucher le plateau lorsqu'elle est abattue, c'est-à-dire que le chasseur ne peut pas attraper un marsupilami qui aurait déjà fui. Un marsupilami présent sous la cage ne peut plus tenter de fuir. Une fois abattue, la cage ne doit être remontée que pour compter le nombre de marsupilamis qu'il y a dessous.

► Chaque joueur dont le marsupilami a été attrapé donne un jeton nourriture au chasseur.



HOUBA !





ACTION ÉPUISETTE : le joueur chasseur attrape automatiquement tous les marsupilamis qui quittent le plateau. Le chasseur ne doit surtout pas abattre la cage sur le plateau. Cependant, il peut faire semblant d'abattre la cage (elle ne doit pas toucher le plateau !) pour faire peur aux marsupilamis et les faire fuir.

► Chaque joueur dont le marsupilami quitte le plateau donne un jeton nourriture au chasseur.



ACTION MARSUPILAMI EN COLÈRE : Les joueurs marsupilamis doivent faire quitter le plateau à leur figurine, en tirant sur leur queue ! Le joueur chasseur doit tenter de les arrêter en abattant la cage sur le plateau pour empêcher les marsupilamis de sortir. Le joueur chasseur ne gagne pas de jetons pour les marsupilamis attrapés de cette manière.

► Les joueurs dont le marsupilami quitte le plateau prennent tous un jeton nourriture au chasseur et l'ajoutent à leur réserve.



ACTION PIRANHA : C'est le festin des marsupilamis ! Le joueur chasseur place la cage à l'envers sur le plateau, au centre de la table. Tous les joueurs prennent un jeton nourriture dans la boîte.



S'il n'y a pas assez de jetons dans la boîte pour organiser le festin, personne n'y participe et le chasseur relance les dés.

Dans l'ordre du tour de jeu, en commençant par le chasseur, les joueurs tentent d'envoyer ce jeton dans la cage.

Attention ! Il y a deux règles à respecter, lors du lancer de jeton.

- 1/ Les joueurs doivent rester assis.
- 2/ Il faut lancer le jeton « en cloche », la main partant du bas vers le haut (comme un piranha sautant hors de l'eau), comme ça :



► Un joueur qui arrive à lancer son jeton dans la cage met ce jeton dans sa réserve. Sinon, il le remet dans la boîte.



2 PRÉPARATION DU JEU

Mettez le plateau de jeu au centre de la table. Il doit être accessible à tous les joueurs. Chaque joueur choisit une figurine de marsupilami et la place à côté de lui. Chaque joueur prend 8 jetons de nourriture et les place devant lui. Il s'agit de sa réserve. Les jetons restants sont mis de côté dans la boîte, à proximité de la zone de jeu. Le premier à crier « Houba ! » devient le premier joueur. Il sera le chasseur lors du premier tour. On place la cage et les 3 dés à côté du plateau (voir ci-contre).



3 COMMENT GAGNER LA PARTIE ?

À chaque tour, un joueur joue le chasseur. Les autres joueurs jouent avec leur marsupilami. Le joueur qui a le plus de jetons nourriture à la fin de la partie remporte la victoire.

4 LE JEU

- 1/ Le joueur qui joue le chasseur (le premier joueur lors du premier tour) met de côté son marsupilami, puis prend les dés et la cage.
- 2/ Les autres joueurs placent leur marsupilami sur le plateau, à l'un des emplacements indiqués, et tiennent l'extrémité de la queue de leur marsupilami dans leur main.
- 3/ Le joueur chasseur lance tous les dés. Les joueurs observent le dé blanc. Selon le résultat indiqué par ce dé, les joueurs (le chasseur et les marsupilamis) effectuent une action précise (voir la liste des actions en paragraphe 6).

Après avoir résolu l'action, le joueur à gauche du chasseur devient le nouveau chasseur. Puis, on repasse à l'étape 1.

5 FIN DU JEU

La partie s'arrête immédiatement dès qu'au moins un joueur n'a plus de jeton, ou quand un joueur récolte au moins **15 jetons**. À ce moment-là, le joueur qui a le plus de jetons gagne la partie. En cas d'égalité, le dernier à avoir mangé un piranha gagne la partie.

