

Volà!

Auteur : Roberto Fraga
Illustrations : Reinis Pētersons

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans, durée : 30 minutes.

Contenu



6 figurines d'acrobate
1 feuille d'autocollants (avant la première partie, collez 2 autocollants sur chaque figurine d'acrobate — un par grand côté)



1 sac en tissu



10 tuiles objet



80 cartes



1 tuile aperçu de l'action



1 sablier
(45 secondes)



25 pierres
(12 jaunes, 8 rouges,
5 bleues)

Mise en place

Formez un cercle, au centre de la table, avec les 10 tuiles objet, images visibles. L'ordre des tuiles n'a aucune importance.

Mélangez toutes les cartes et formez une pioche, face cachée, que vous placez au centre du cercle.

Mettez toutes les pierres dans le sac en tissu et mélangez-les.

Choisissez ensuite, au hasard, le premier joueur actif — ce joueur prend les 6 figurines acrobate et le sac en tissu, qu'il place à ses côtés. Le joueur suivant, sur la gauche du premier joueur, prend le sablier — il sera le gardien du temps.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !



Jouer

Le tour du joueur actif commence dès qu'il est prêt. Le gardien du temps retourne immédiatement le sablier, et il met une de ses mains devant pour que le joueur actif ne puisse pas voir le temps s'écouler.

Le joueur actif prend une pierre au hasard dans le sac et la met sur la table. Ensuite, selon la couleur de la pierre, le joueur réalise une action :

- une pierre **jaune** — mettez-la de côté et ne faites rien d'autre (cela pourra vous rapporter des points à la fin de votre tour) ;
- une pierre **rouge** — piochez **une** carte et réalisez la tâche inscrite dessus ;
- une pierre **bleue** — piochez **deux** cartes et réalisez les **deux** tâches.

Lorsque vous piochez une carte, vous devez immédiatement la placer face visible sur la table pour que tout le monde puisse la voir.

Si vous prenez la pierre bleue, vous devez piocher une carte, réaliser son action, et ensuite seulement, vous devez piocher la deuxième carte et réaliser son action.

Dès que vous avez terminé la/les tâche/s, vous pouvez piocher une nouvelle pierre et vous réalisez l'action spécifiée (cependant, vous pouvez aussi choisir de mettre fin à votre tour).

Important ! Si vous choisissez de piocher une pierre, vous devez terminer l'action avant la fin de la manche (voir ci-dessous), donc faites bien attention — si vous piochez une pierre bleue, vous devrez avoir terminé les deux actions !

Fin du tour d'un joueur

Le tour d'un joueur peut se terminer de deux manières :

1. Un joueur peut délibérément mettre fin à son tour **après** avoir pioché une pierre **et** après avoir réalisé l'action liée à la pierre (au lieu de piocher à nouveau une autre pierre). Dans ce cas, le joueur doit crier « **Voilà !** » et ensuite prendre toutes les cartes qu'il ou elle a pioché pendant ce tour (et dont les actions ont été réussies, bien-sûr). Il prend **1 carte** du dessus de la pioche pour chaque série de **deux pierres jaunes** piochées pendant son tour. Chaque carte vous rapporte autant de points qu'indiqué dans le coin en haut à gauche.
2. Si le dernier grain de sable est tombé et que le temps est écoulé, le gardien du temps doit alors s'écrier "Stop !" et la manche est terminée. Dans ce cas, le joueur actif ne prend pas les cartes piochées pendant ce tour (et il termine son tour avec zéro point). Ses cartes sont juste défaussées. (Reportez-vous à la situation lorsqu'un joueur ne s'arrête pas à temps).

Après que le tour est terminé, remettez toutes les pierres dans le sac. Le joueur suivant, dans le sens horaire, devient le nouveau joueur actif, et le joueur à sa gauche est le nouveau gardien du temps.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque chaque joueur a été le joueur actif **trois fois**. Le vainqueur est le joueur qui a le plus grand total de points sur ses cartes.

S'il y a égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de cartes (s'il y a encore égalité, rien ne se passe).

Important ! Dans le cas très rare où la pioche serait épuisée avant que chaque joueur ait été joueur actif trois fois, écrivez le score de chaque joueur sur une feuille, mélangez ensuite toutes les cartes ensemble pour former une nouvelle pioche et jouez jusqu'à ce que la partie se termine. Le joueur qui reçoit encore des cartes ajoute les points des nouvelles cartes au score qu'il avait avant de mélanger à nouveau les cartes.



Les tâches à réaliser



Lancer la pierre — prenez la pierre que vous venez de piocher dans le sac et jetez-la en l'air, à au moins 10 cm au-dessus de la main qui lance et ensuite rattrapez-la. Si vous ne réussissez pas à la rattraper, essayez à nouveau jusqu'à ce que vous y arriviez.



Trouver l'objet — un joueur de la partie (le joueur actif, le gardien du temps, ou un autre joueur) peut poser sa main sur la tuile objet qui correspond à l'image sur la carte révélée. Le premier à le faire reçoit cette carte avec les points qu'elle procure.



Les acrobates — prenez les 6 figurines acrobates et créez la figure inscrite sur la carte.

Important ! Pour toutes les figures des acrobates, le côté acrobate doit être visible (par contre cela n'a pas d'importance que les jambes ou les têtes soient ou ne soient pas dans le même sens qu'indiqué sur la carte). La figure doit tenir pendant au moins 2 secondes et ensuite vous devez la défaire.



La tour — placez un acrobate droit sur la table, et ensuite poser une tuile objet dessus, ensuite, placez un autre acrobate sur cette tuile et terminez en plaçant une autre tuile objet sur le deuxième acrobate. La construction doit tenir au moins 2 secondes, et ensuite vous devez la défaire et vous devez replacer les tuiles objet à l'intérieur du cercle.



Le tunnel — prenez quatre acrobates et placez-les pour qu'ils forment un carré, ensuite placez la grande tuile aperçu des actions dessus (pour qu'elle touche tous, même légèrement). Mettez le cinquième acrobate sur la tuile aperçu des actions. Prenez enfin le sixième acrobate et déplacez-le sur la construction (pour qu'il aille d'un côté à l'autre). Lorsque vous avez terminé ceci, vous devez défaire la construction et vous devez remettre les éléments à leur place sur la table.



La ligne — prenez quatre acrobates et mettez les debout, les uns à côté des autres. Piochez ensuite quatre pierres au hasard dans le sac et placez-les sur les quatre acrobates (une pierre sur chacun). La construction doit tenir pendant au moins 2 secondes et ensuite vous pouvez la défaire — remettez les quatre acrobates à leur place et remettez les quatre pierres dans le sac.



Le jongleur — cherchez des pierres dans le sac, de la même couleur que ceux décrits sur la carte (vous pouvez regarder dans le sac) et placez-les ensuite sur la carte. Enfin remettez les pierres dans le sac.

Remarque ! S'il n'y a pas assez de pierres dans le sac pour terminer la tâche à réaliser, vous ne pouvez pas la réaliser (vous pouvez toujours mettre fin à votre tour comme si la tâche avait été terminée, mais vous ne recevez pas cette carte ni ses points).

Important ! Après chaque tâche, le gardien du temps doit approuver que la tâche a été bien réalisée (par exemple en hochant la tête ou en disant « oui » rapidement). La tâche est terminée lorsque la structure a été démontée !

Traduction française : Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant