

Urmel aus dem Eis (Impy le dinosaure) – Règles

Un jeu de Klaus Zoch pour 3 à 6 joueurs à partir de 5 ans

Composants

36 tuiles hexagonales

12 figurines avec pied (Impy le dinosaure, ses 5 amis Monty le varan, Peg la truie, Ping le pingouin, Shoe le pélican et Solomon le morse ainsi que le roi Pumponell et ses 5 acolytes)

5 peaux de banane

1 dé



Impy vit heureux et satisfait avec ses amis sur l'île des Titiwou. Quand le roi Pumponell atterrit un jour avec ses acolytes sur l'île, l'excitation est grande. Car le roi Pumponell veut absolument capturer le petit dinosaure parlant. Allez-vous aider Impy à échapper au roi et à ses acolytes ?

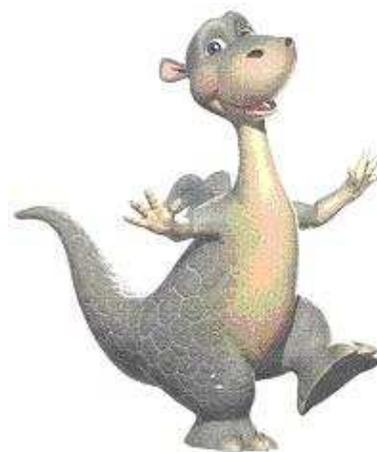
But du jeu

Celui qui emmène Impy en sécurité gagne la partie. Si Impy est capturé par le roi Pumponell ou un de ses acolytes, le joueur qui a joué le roi ou l'acolyte gagne.

Préparation de la partie

Avant la première partie, découpez soigneusement les tuiles hexagonales, les figurines et les peaux de banane. Les figurines sont placées dans les **pieds**.

Ensuite, et avant chaque partie, disposez les **tuiles hexagonales** sur la table : D'abord la tuile avec le roi Pumponell puis les trois autres petites tuiles. Comme cinquième tuile, celle sur laquelle sont Impy et ses amis. Les tuiles restantes sont disposées au choix. La tuile avec Impy vient en dernier.



Urmel aus dem Eis (Impy le dinosaure) – Règles

Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Celui qui a obtenu le plus petit nombre reçoit le **roi Pumponell** et le place sur la première tuile. Chaque autre joueur reçoit une **figurine d'un des amis d'Impy**, un **acolyte** de la même couleur que l'ami d'Impy et une **peau de banane**. Attention : Impy joue dans chaque partie. Sa figurine peut être jouée par tous les joueurs mais ne peut être choisie par personne. **Impy** et ses amis sont placés sur la cinquième tuile. Chaque joueur place son acolyte et sa peau de banane devant lui sur la table, le **dé** est placé à portée de main. Les autres figurines sont remises dans la boîte.

Déroulement de la partie

A chaque tour, les amis d'Impy jouent d'abord, ensuite le roi Pumponell et ses acolytes.

Les amis d'Impy

Le plus jeune joueur commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui joue lance le dé et avance son ami d'autant de tuiles hexagonales. Celui qui a joué le premier ami appelle "Impy, viens à moi !" et déplace Impy à côté de sa figurine. C'est maintenant au tour du joueur suivant etc. Celui qui obtient avec le dé un **nombre plus élevé** que ses prédécesseurs appelle également "Impy, viens à moi !", de sorte qu'Impy est **toujours** avec l'ami le plus en avance. Plusieurs figurines peuvent se trouver sur une tuile. Si tous les amis ont été joués, c'est au tour du roi Pumponell.

Le roi Pumponell

Cela devient maintenant dangereux, car le roi Pumponell voudrait capturer Impy et ses amis ! Le joueur qui joue le roi lance le dé et l'avance du nombre de points obtenus. S'il atteint un ami d'Impy, le roi Pumponell s'arrête **sur la tuile**. Les points supplémentaires du dé sont perdus. La chasse d'Impy est **immédiatement** terminée pour ce tour. L'ami rejoint est capturé et ne peut plus aider Impy. Si plusieurs amis d'Impy sont sur la tuile, ils sont tous capturés. Si le roi Pumponell rejoint Impy, la partie prend fin immédiatement et il a gagné

Impy et ses amis commencent ici.



Le roi Pumponell commence ici.



Impy sera ici en sécurité.



Urmel aus dem Eis (Impy le dinosaure) – Règles

Le roi Pumponell obtient de l'aide

Celui qui a été capturé par le roi Pumponell change maintenant le camp, c'est-à-dire que chaque joueur qui a perdu un ami d'Impy joue maintenant avec son acolyte et le place sur la tuile où se trouve le roi Pumponell. Cela devient maintenant encore plus dangereux pour Impy car les acolytes aident le roi Pumponell. Si un acolyte a encore une peau de banane, il doit la remettre dans la boîte.

Les peaux de bananes

Celui qui joue un ami d'Impy peut avec une peau de banane se renforcer en route et également arrêter le roi Pumponell et plus tard ses acolytes. **Après qu'un** joueur a lancé le dé avec son ami, il peut décider d'utiliser sa peau de banane.

Cela a surtout un sens lorsque le roi Pumponell et ses acolytes sont très proches d'un ami car chaque joueur qui joue un ami n'a qu'une peau de banane ! La peau de banane est placée aux pieds du roi Pumponell et **lui et ses acolytes** doivent rester où ils sont pour ce tour. Celui qui utilise une peau de banane peut immédiatement relancer le dé une fois et avancer son ami.



Les amis d'Impy et le roi Pumponell ont joué

Quand chaque joueur a joué sa figurine (le roi et plus tard les acolytes peuvent en avoir été empêchés à cause d'une peau de banane), le tour suivant commence.

Avant chaque nouveau tour, Impy et ses amis sont déplacés vers la tuile sur laquelle se trouve **l'ami le plus lent** car les amis n'abandonnent pas l'un des leurs en chemin !



Urmel aus dem Eis (Impy le dinosaure) – Règles

Le tour suivant

Les joueurs qui jouent un ami d'Impy jouent d'abord. Commence celui qui a appelé à lui Impy en dernier. Les autres jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, les joueurs qui jouent le roi Pumponell ou un de ses acolytes lancent les dés, également dans le sens des aiguilles d'une montre. Le roi commence.

Le roi Pumponell ou un des acolytes rejoint un ami

Le roi Pumponell et ses acolytes ne peuvent rejoindre que l'ami qui se trouve en dernière position. Dès que le roi ou un acolyte a rejoint un ami d'Impy, la chasse à Impy est **immédiatement** terminée pour ce tour.

Chaque ami rejoint devient maintenant un acolyte et tous les acolytes sont placés sur la tuile où se trouve maintenant le roi Pumponell. Attention : Les acolytes ne sont placés avec lui que si l'un d'eux ou le roi a rejoint un ami d'Impy. Le prochain tour commence. Impy et ses amis sont placés sur la tuile sur laquelle se trouve l'ami le plus lent.

Fin de la partie

Dès qu'Impy atteint avec un ami la dernière tuile, la partie est immédiatement terminée. Les points supplémentaires du dé sont perdus. Le joueur qui a amené Impy en sécurité a gagné.

Si le roi Pumponell ou un des acolytes a rejoint Impy, la partie se termine également immédiatement et le joueur qui a rejoint Impy gagne.

Amusez-vous bien avec Impy !

