

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CUT the ROPE



Jeu



Contient :

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1 Om Nom | 2 tiges de pointes avec une carte pointes |
| 1 bonbon | 3 étoiles |
| 1 lanceur de bonbon | 4 cartes de marquage |
| 1 araignée avec une carte araignée | 22 cartes Défi |
| 1 bulle avec une carte bulle | |

But du jeu : Ramasser le plus d'étoiles tout en donnant un bonbon à Om Nom.

INSTALLATION

Assemblez Om Nom en suivant les instructions à la page 2. C'est si simple que vous pourrez l'assembler et le désassembler pour le ranger dans la boîte chaque fois que vous jouez.

Donnez 2 cartes de marquage à chaque joueur.

Mélangez les cartes Défi et prenez-en 6. Ces 6 cartes seront celles que vous utiliserez au cours de la partie. Placez les 6 cartes, face cachée, sur la table, d'un côté de l'aire de jeu, afin de constituer une pioche. Vous aurez besoin de l'aire centrale pour lancer le bonbon afin de nourrir Om Nom.

Placez Om Nom, le bonbon, le lanceur, l'araignée, les pointes, la bulle et les étoiles à portée de main des deux joueurs.

Cut The Rope se joue mieux sur une surface plane et lisse.

Place au jeu !

Ouvrez la bouche d'Om Nom avant le tour de chaque joueur.

Pour commencer, retournez la carte sur le dessus de la pioche.

À chaque tour de jeu, chaque joueur, l'un après l'autre, prépare la scène illustrée sur la carte à l'aide des pièces de jeu. (Voir la section "Comment lire la carte" pour plus de détails.)

Il est maintenant temps de nourrir Om Nom ! (Le joueur le plus jeune commence la partie.) Placez la partie avec encoche du lanceur de bonbon à la même position que le bonbon illustré sur la carte. Vous pouvez diriger le lanceur dans n'importe quelle direction tant que la partie avec encoche se trouve où le bonbon doit être. Vous avez le droit de "couper la ficelle"

4 fois pour nourrir Om Nom et faire tomber autant d'étoiles que possible. (Voir comment utiliser le lanceur ci-dessus.)

Après chaque tir, déplacer le lanceur de bonbon à l'endroit où le bonbon s'est arrêté afin de le lancer à nouveau.

Pour marquer des points, vous devez faire 2 choses :

Faire tomber des étoiles. Chaque étoile renversée compte pour une étoile sur la feuille de marquage.

Nourrir Om Nom. Pour lui donner à manger, le bonbon doit aller dans sa base et Om Nom DOIT FERMER LA BOUCHE. Vous pouvez seulement marquer des étoiles si Om Nom a été nourri. Notez combien d'étoiles vous avez obtenues sur la feuille de marquage en suivant les instructions à la page suivante.

N'oubliez pas que CHAQUE joueur place et joue la scène de CHAQUE carte piochée. La personne qui a obtenu le plus d'étoiles durant le tour de jeu joue en premier au tour suivant.

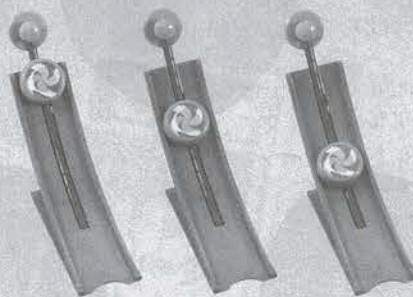
Gagner la partie : après 6 cartes, la personne détenant le plus d'étoiles gagne !

Comment lire la carte :

La carte montre où placer Om Nom ainsi que chaque étoile et obstacle par rapport à lui. (Les obstacles sont placés sur leur carte correspondante lors de la préparation de la scène.)

Le bonbon sur la carte indique l'endroit où vous devez placer le lanceur de bonbon pour votre premier tir. Après le premier tir, remplacez le lanceur et tirez de nouveau à partir de l'endroit où le bonbon est tombé.

Une aire de jeu de 28 cm par 36 cm devrait être suffisante pour toutes les scènes. (Pour vous guider, le plus long côté de la boîte mesure environ 28 cm et deux fois le plus petit côté de la boîte donne environ 36 cm.)

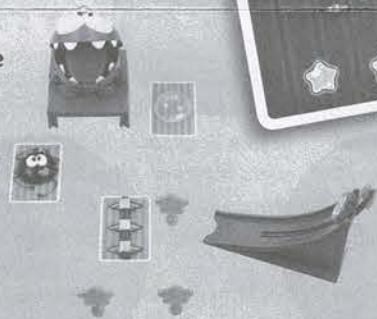


Lanceur de bonbon :

Le lanceur a 3 encoches où vous pouvez placer le bonbon. Vous pouvez utiliser la position que vous désirez selon la vitesse à laquelle vous voulez

lancer le bonbon et la distance que vous souhaitez qu'il parcoure. Entraînez-vous avant de jouer pour vous habituer aux différentes positions.

Pour lancer le bonbon, coupez la ficelle en appuyant sur le haut.





Obstacles :

Il y a une carte qui correspond à chaque obstacle. Lorsque vous préparez la scène d'une carte, placez les obstacles sur leur carte correspondante. Si vous devez placer la rampe, mais qu'un obstacle vous en empêche, vous pouvez enlever l'obstacle de la carte. La carte doit demeurer en place. Remplacez l'obstacle lorsque vous avez terminé votre coupe !

Araignée :

Si, en lançant le bonbon, vous touchez l'araignée, vous perdez l'une de vos quatre coupes. (Vous devez toucher l'araignée même, pas seulement sa carte, pour perdre une coupe.)

Tiges de pointes :

Si, en lançant le bonbon, vous touchez une tige de pointes, votre tour prend fin et vous ne marquez aucun point. (Vous devez toucher la tige même, pas seulement sa carte, pour perdre votre tour.)

Comment utiliser la bulle :

Les cartes de plus haut niveau sont un peu plus difficiles mais elles offrent un peu d'aide sous la forme d'une bulle.

Pour pouvoir utiliser la bulle, vous devez la toucher avec le bonbon. Lorsque vous la touchez, placez le bonbon sous la bulle. Vous pouvez maintenant tirer le bonbon vers vous aussi près que vous le désirez pour placer votre prochain lancer. (Il y a une flèche sur la carte de la bulle pour indiquer la direction dans laquelle vous pouvez la déplacer.)

Ensuite, retirez la bulle du bonbon, déplacez le lanceur à l'endroit où vous avez placé le bonbon et effectuez un autre tir. Remarque : Si vous rencontrez une étoile en tirant la bulle vers vous, elle compte comme renversée.

Utilisation de la carte de marquage :

Chaque carte de marquage compte 9 étoiles. Pour montrer votre score, placez l'une de vos cartes de marquage, logo vers le haut, par-dessus les étoiles de l'autre carte. Montrez seulement le nombre d'étoiles correspondant aux étoiles que vous avez accumulées.

Par exemple, lors de votre premier défi, vous avez renversé 2 étoiles. Utilisez une carte de marquage pour recouvrir toutes les étoiles de l'autre carte sauf les 2 du haut.



Lorsque vous avez renversé plus de 9 étoiles, utilisez les 2 cartes face vers le haut pour indiquer votre score.

Par exemple, vous faites tomber 11 étoiles. Les deux cartes de marquage face visible, placez une carte sur l'autre et recouvrez toutes les étoiles de la carte du dessous sauf les 2 du haut. Il y aura donc 11 étoiles visibles.



Assemblage d'Om Nom :

Appuyez sur le levier blanc à l'arrière jusqu'à ce qu'il s'enclenche. (On l'enclenche pour libérer l'espace pour la prochaine étape.)

Placez les deux tiges blanches de chaque côté de la langue d'Om Nom dans les trous correspondants du dessus de la bouche d'Om Nom. Appuyez jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

Placez Om Nom sur la base en alignant les trous en dessous d'Om Nom sur les supports du dessus de la base.

X5341-0825



service.mattel.com

©2012 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel France, Parc de la Cerisale, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes 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. TEL.: 0800 - 16 936 - Gratis nummer Luxemburg: 800 - 22 784 - 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/Gebrige. Mattel Italy Srl, Via Bracco, 6-MAC 6, 20159 Milano, Italy. Servizio assistenza clienti: Customersrv.italia@mattel.com - Numero verde 800 11 37 11. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186MJ Amstelveen, Nederland.

ZeptoLab, Cut the Rope, Cut the Rope Experiments, Om Nom, and Feed with Candy are the trademarks or registered trademarks of ZeptoLab UK Ltd. © 2011. All rights reserved. ZeptoLab, Cut the Rope, Cut the Rope Experiments, Om Nom et Feed with Candy sont des marques de commerce ou des marques déposées de ZeptoLab UK Ltd. © 2011. Tous droits réservés.