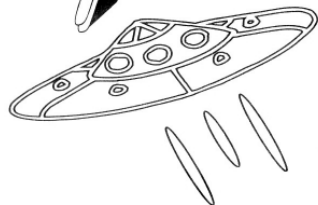


Stop-Over

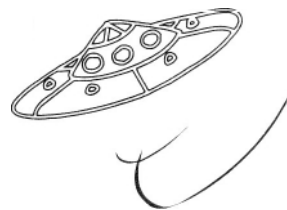


Contenu
1 plan de jeu
35 cartes photos
18 stop-pierres en bois
18 supports de carte
1 dé

Les OVNI sont là

Partout ils ont laissé des traces mystérieuses. Les habitants descendent dans les rues pour essayer de les rencontrer.

Mais que veulent-ils de nous ?



Des journalistes du monde entier ont débarqué dans la ville, avec du matériel photographique sophistiqué pour les gros titres.

Chacun essaie de ruser pour être le premier à faire un reportage sur les extra-terrestres et l'envoyer le plus vite possible à la rédaction de sa chaîne.

Il est cependant frappant et remarquable que les extra-terrestres s'intéressent uniquement aux bâtiments importants et aux curiosités de la ville. Seraient-ce des touristes galactiques ?

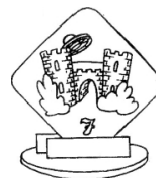
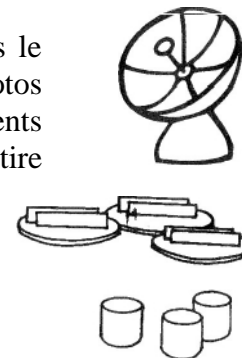
But du jeu

Le joueur à atteindre le premier son antenne d'émission avec trois photos gagne le jeu.

Préparation de jeu

Au début du jeu, toutes les photos sont mises dans le couvercle de la boîte (ou un chapeau). Les photos représentent des instantanés d'OVNI avec les bâtiments connus ou les curiosités de la ville. Chaque joueur tire une photo sans regarder.

Ensuite, chaque joueur choisit une antenne d'émission sur le plateau et reçoit trois supports de carte de la même couleur ainsi que trois stop-pierres.



Les joueurs mettent leur carte dans l'un de leurs supports et la mettent sur le point rouge-blanc de la curiosité correspondante (avec le même numéro).

Déroulement du jeu

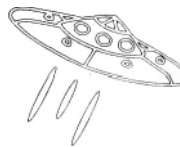
Le joueur avec le plus grand numéro commence. Il joue le dé et essaie d'arriver avec sa photo le plus vite possible à son antenne d'émission. Il atteint son antenne quand il passe avec sa photo sur ou au-delà de la case où se trouve son antenne.

Si le dé indique un 6, il peut tirer une autre photo et la placer sur le point correspondant. A son prochain tour, il peut choisir avec laquelle de ses photos il souhaite avancer. S'il a déjà trois photos dans le jeu, il avance normalement quand le dé indique un 6.

Si un joueur possède des stop-pierres, il peut les poser, lors de son tour, de manière stratégique sur le plateau, s'il le souhaite. Ainsi il gêne le déplacement de ses concurrents ou s'en protège lui-même.

Si un joueur est bloqué par une stop-pierre, il doit soit prendre un autre chemin, soit tirer au dé le chiffre exact pour arriver sur la case de la stop-pierre. Dans ce cas, il gagne la pierre et peut l'utiliser à son tour.

Si une photo est dépassée par un autre joueur, elle sort du jeu. Son propriétaire en recevra une nouvelle seulement quand il obtiendra un 6 avec le dé. S'il a, cependant, encore une ou deux autres photos dans le jeu, il peut évidemment les jouer.



S'il n'a plus aucune carte dans le jeu, il peut lancer le dé trois fois pour tenter d'obtenir un 6.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand un joueur a atteint son antenne d'émission avec trois photos. Il gagne alors la partie

Exception

Le jeu inclut 5 photos sur lesquelles sont tracés des signes étranges qui viennent des OVNI's (cartes 31 à 35). Ce sont des cartes joker. Si un joueur avec une telle carte atteint son antenne d'émission, il a alors seulement besoin d'une seule autre carte (en tout seulement 2 cartes) pour gagner le jeu. Dans ce cas, la nature de la seconde carte (joker ou non) est indifférente.

TOP SECRET

1 plateau de jeu
18 pions en bois
1 bloc « Top secret »
1 dé

Le jeu au verso se déroule dans le bâtiment d'une rédaction de journal. Entre-temps, tous les journalistes ont écrit leur reportage à propos des OVNI et sont arrivés dans le bâtiment de la rédaction. Mais seulement l'une des histoires pourra être publiée en une. Il s'agit maintenant d'être rapide.

Qui sera le premier à publier son histoire ?

Et chacun se pose la question de savoir où les autres journalistes ont-ils pu apercevoir les OVNI ! Naturellement chacun essaie de le cacher aux autres.

But du jeu

Le joueur qui a ramassé le plus de points en découvrant des mots et lettres à la fin gagne la partie.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit trois pions en bois de la même couleur ainsi qu'un crayon et une page du bloc.

Chaque joueur invente un endroit où un OVNI a été vu. Cela peut être une rue, un monument, un restaurant, un bâtiment connu etc. ; L'important est que cela doit être un lieu dans une ville. Les joueurs écrivent leur mot sur la première ligne de leur bloc (une lettre par case). Devant ce mot, les joueurs écrivent leur nom et inscrivent le nom des autres joueurs sur les lignes suivantes.

Déroulement du jeu

Le joueur qui fait un 6 avec le dé peut avancer avec l'un de ses trois pions. Chaque joueur a trois tentatives de dé jusqu'à ce que l'un de ses pions soit dans le jeu.

Après qu'un joueur ait déplacé son pion, il peut demander à un autre joueur de son choix, si une lettre déterminée se trouve (par exemple "E") dans son mot. Si c'est le cas, le joueur doit indiquer à quelle place dans son mot cette lettre apparaît.

Si la lettre apparaît plusieurs fois dans le mot, il doit indiquer toutes les places auxquelles la lettre se trouve. Les autres joueurs inscrivent cette information sur leur fiche en face du nom du joueur.

Chaque fois qu'un joueur trouve une lettre, il a le droit de proposer un mot. S'il tente sa chance et se trompe, il doit reculer son pion sur la première case libre.

Si une lettre n'est pas dans le mot, les joueurs le rapportent dans la rubrique « Nieten » (déchets) : ils n'auront plus besoin de demander cette lettre plus tard.

Pour chaque lettre qu'un joueur découvre, il reçoit un point qu'il note dans la rubrique « Punkte » (points).

Si pion est rattrapé par un autre joueur, il quitte le jeu et peut démarrer de nouveau, si son propriétaire fait un 6 avec le dé.

Si un joueur découvre tout le mot d'un autre joueur, il reçoit autant de points que le mot a de lettres. Alors, ce dernier imagine un nouveau mot et l'inscrit sur son bloc dans une nouvelle ligne à côté de son nom. Les autres joueurs inscrivent aussi le nom du joueur sur une nouvelle ligne.

Chaque fois qu'un joueur fait 6 avec le dé, il peut démarrer un nouveau pion de sa couleur.

Fin du jeu

Le jeu est fini si un joueur atteint l'arrivée avec l'un de ses pions. Il reçoit alors un point pour chaque lettre du mot avec lequel il est arrivé. Tous les joueurs additionnent leurs points. Celui qui a le plus de points gagne la partie.

Si on veut que le jeu dure plus longtemps, on peut décider qu'il faut amener deux ou trois pions à l'arrivée pour gagner la partie.