



RÈGLE DU JEU



Apprenez à jouer en **3mn**



LA TOUPIE VOYAGEUSE est un jeu coopératif qui se joue debout, autour d'une table. Chaque mission représente un parcours que les joueurs vont devoir effectuer avec une toupie en la passant d'un plateau à un autre. Ils représentent 8 Mondes et de nombreuses cibles à atteindre. Au début de chaque mission, les joueurs identifient ensemble les cibles **1** et se répartissent les plateaux indiqués **2**.

Le premier joueur lance la toupie sur le Cercle lumineux **3** et la déplace en inclinant son plateau **4** pour la diriger vers sa cible **5**. Une fois arrivé sur sa cible, le joueur guide la toupie vers la sortie **6** pour la faire passer sur le Cercle lumineux du plateau tenu par le joueur suivant **7**. La dynamique de relais entre les joueurs se poursuit ainsi jusqu'à la réalisation complète de la mission.



MATÉRIEL

- 1 toupie et son propulseur
- 3 pointes blanches de rechange et leur capuchon
- 1 zone d'entraînement au fond de la boîte
- 8 Mondes sur 4 plateaux à deux faces
- 1 livret avec les Missions et les stickers Victoire

MODES DE JEU

- **Mode coopératif** de 2 à 4 joueurs (début du livret) : 20 Missions à la difficulté croissante.
- **Mode solo** (au milieu du livret) : 20 Missions qui se jouent avec 1 seul plateau et 1 seul lancer de toupie.
- **Mode Entraînement** : Pour votre première partie, entraînez-vous à lancer la toupie,

à la déplacer et à la faire sauter. Lancez la toupie sur la zone d'entraînement à **l'intérieur de la boîte**. Prenez en mains la boîte et inclinez-la pour déplacer la toupie afin de suivre le parcours. Dès que vous avez réussi à faire au moins 4 fois le parcours en un seul lancer de toupie, entraînez-vous désormais à la faire sauter en passant sur le Bouton Saut (voir "Faire sauter la toupie").

COMMENT LANCER LA TOUPIE ?



1 Emboitez la toupie dans le propulseur, la pointe de la toupie orientée vers le haut.



2 Tournez la toupie dans le sens des aiguilles d'une montre **en maintenant une pression** vers le propulseur.



3 Au dernier clic, retournez le propulseur dans le bon sens et appuyez sur le bouton.

! *Tenez fermement le propulseur et maintenez le bouton appuyé un court instant.*

PRÉPARATION

1 DISPOSEZ SUR LA TABLE ACCESSIBLES À TOUS : le livret sur la page de la Mission à jouer, les plateaux, la toupie et son propulseur.

2 LES MISSIONS PRÉSENTENT LES INFORMATIONS SUIVANTES :

- 1** Le numéro de la Mission et le niveau de difficulté selon la couleur : **débutant**, **confirmé**, **expert**, **grand maître**.
- 2** Le nombre de lancer de toupie autorisé.
- 3** Les Mondes avec lesquels vous allez jouer.
- 4** Les Cibles que vous devez toucher sur chaque Monde en respectant l'ordre de gauche à droite.



COMMENT JOUER ?

Pour résoudre une Mission, vous devez toucher les Cibles avec la toupie en la faisant passer d'un Monde à l'autre sans dépasser le nombre de lancer indiqué.

1 LANCER LA TOUPIE

Lancez la toupie sur le Cercle lumineux du premier plateau de la Mission. Vous avez 3 essais tant que vous n'avez pas commencé à déplacer votre toupie en dehors du Cercle lumineux.

2 DÉPLACER LA TOUPIE

Prenez le plateau à deux mains et inclinez-le légèrement en pente pour déplacer la toupie dans la direction souhaitée. Les plateaux ont tous 1 ou 2 étages de relief. Il est toujours possible de descendre les étages avec la toupie mais il n'est pas permis de les monter sans utiliser un bouton Saut (voir "Faire sauter la toupie"). Si la toupie monte un étage sans passer par le bouton Saut, il y a perte de contrôle : vous devez relancer la toupie.

Relancer la toupie :

Si la toupie s'arrête de tourner, subit une perte de contrôle, tombe sur le sol ou dans un trou, le joueur actif doit relancer la toupie sur le Cercle lumineux du plateau en cours.

3 TOUCHER UNE CIBLE

Pour valider une Cible, passez dessus avec la toupie et stationnez-y très brièvement avant de poursuivre la Mission. Une fois validée, une Cible reste acquise même si vous devez relancer la toupie.



FAIRE SAUTER LA TOUPIE - Niveau confirmé



Lorsque la toupie passe sur un bouton Saut, vous pouvez donner une légère impulsion au plateau avec les mains pour la faire sauter dans le sens de la flèche. Cette action vous permet d'atteindre les lieux inaccessibles.



 Tournez le plateau de sorte à avoir la pointe de la flèche du bouton Saut face à vous.

4 PASSER D'UN PLATEAU À L'AUTRE

Une fois la Cible d'un plateau atteinte, dirigez la toupie vers la sortie du plateau **1** pour la faire passer sur le Cercle lumineux **2** du prochain plateau. Il n'est pas permis de sortir ou d'entrer par d'autres endroits du plateau (Cas particulier voir "Saut Spécial").

 Le joueur avec le plateau d'arrivée doit faciliter la réception de la toupie en alignant le Cercle lumineux de son plateau sous la Zone de sortie du plateau du joueur actif.



5 GAGNER LA MISSION

La mission est gagnée si vous réussissez à toucher toutes les Cibles. Collez alors le sticker Victoire correspondant sur la zone prévue dans la Mission. Et passez à la Mission suivante. Si le nombre de lancer de toupie autorisé est épuisé, la mission est perdue. N'hésitez pas à poster les vidéos de vos exploits sur les réseaux sociaux #SpinboardGame.



SAUT SPÉCIAL - Niveau expert et grand maître



Lorsque la Mission vous indique cette flèche, sautez librement d'un Monde à l'autre sans avoir besoin de passer par un bouton Saut ni d'arriver sur un Cercle lumineux.

- Procédez comme pour le saut en donnant une légère impulsion au plateau avec les mains pour faire sauter la toupie sur le plateau suivant.
- Il vous faudra parfois sauter sur le Monde de l'autre face du même plateau. Donnez alors une impulsion suffisante **1** pour faire sauter la toupie **2** et avoir le temps de retourner le plateau **3** pour la réceptionner.

 Il est plus facile de retourner le plateau en le tenant d'une seule main, avec au départ, le pouce en dessous du plateau.



PRÉSENTATION D'UN MONDE :



Bouton Saut

Sautez pour atteindre les lieux inaccessibles

Cercle lumineux

Zone d'entrée



Zone de sortie

vers un autre Monde

Cible à atteindre

- **Vert** : Débutant
- **Orange** : Confirmé
- **Rouge** : Expert
- **Violet** : Grand Maître



DÉCOUVREZ D'AUTRES AVENTURES PLEINES DE MAGIE ET DE REBONDISSEMENTS !

En cas de dommage :



Pour éviter d'abîmer la pointe de la toupie en cas de chute, il est fortement recommandé de jouer sur des surfaces non rigides : nappes sur la table, moquette ou tapis sur le sol... Si la pointe de la toupie venait malgré tout à s'abîmer, vous pouvez la remplacer.

Ôtez le capuchon et la tige abîmée puis :

- 1 Glissez la nouvelle tige
- 2 Remplacez le capuchon dans le trou du haut jusqu'à ce qu'il se clipse avec la tige.



CRÉDITS

Auteur : Wladimir Watine - **Illustrateur :** Nikao
Éditeur : Buzzy Games, 69 rue Charlot 75003 Paris France
Distributeur : Blackrock Games, 10 Rue des Pâles
 63540 Romagnat, France



Packaging et Maquette : Origames
Direction artistique : Igor Polouchine
À ma femme et à mes enfants testeurs :
 Ségo, Auguste et Héloïse



www.buzzygames.net