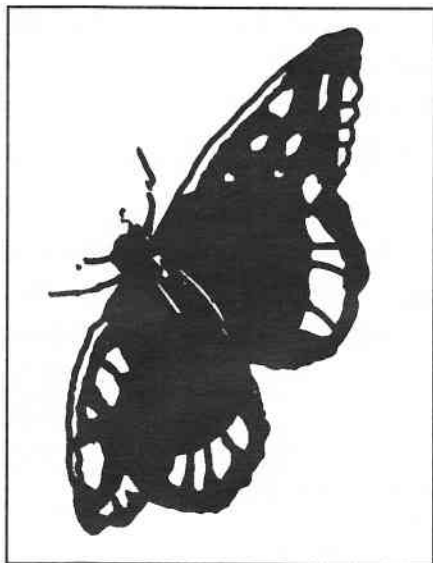


ALPHA NATURE™

RÈGLE DU JEU



*M*erci d'avoir acheté le jeu *Alpha Nature™*. Nous espérons que vous vous amuserez bien avec votre famille et vos amis.

Le temps de réponse n'est pas fixé, mais si vous souhaitez le limiter, nous vous suggérons 15 secondes. Il y a deux jeux ainsi qu'un puzzle de 84 pièces à réaliser avec le verso des cartes.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à arriver sur la dernière case en déplaçant son pion sur les lettres de l'alphabet.

Alpha Nature Classique

C'est le plus jeune joueur qui commence. On passe ensuite au joueur assis à sa gauche. Puis c'est le tour de la personne assise à sa gauche et ainsi de suite.

POUR SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU DE JEU

Posez votre pion sur la case «A» et jetez le dé. Selon le chiffre indiqué, vous devez suivre les indications inscrites dans la marge du plateau de jeu.

- | | | | |
|---|--|---|--|
| 1 | Nommez un arbre | 6 | Nommez une fleur |
| 2 | Nommez une plante comestible | 7 | Nommez une formation géologique (<i>île, montagne, volcan</i>) |
| 3 | Nommez un terme se rapportant à l'espace (<i>planètes, constellations, astronomes, etc.</i>) | 8 | Vous avez droit à un tour supplémentaire (<i>avancez d'une case</i>) |
| 4 | Nommez un animal | | |
| 5 | Nommez un terme se rapportant à l'eau (<i>mer, rivière, lac, cascade</i>) | | |

Par exemple, si vous faites un «1», vous devez nommer un arbre commençant par un «A». Si vous donnez une bonne réponse, par exemple Amandier, continuez à déplacer votre pion jusque sur la lettre «B» et lancez à nouveau le dé. Si vous faites un «6», vous devez nommer une fleur commençant par «B», par exemple Bleuet et ainsi de suite. Le jeu continue jusqu'à ce que vous ne puissiez plus donner de réponse correcte et vous perdez alors votre tour; ou bien jusqu'à ce que vous arriviez sur une case «Alpha». Si vous arrivez sur une case «Alpha», vous devez suivre les instructions ci-dessous et vous perdez ensuite votre tour. C'est alors le tour du joueur suivant qui commence par déplacer son pion sur la lettre «A», lance le dé et continue à jouer comme décrit précédemment.

L'une des caractéristiques du jeu est les cases «Alpha». La première se trouve après la lettre «B». Lorsque vous avez répondu correctement à la question «B», vous vous placez sur la case «Alpha». **Le joueur à votre gauche choisit la carte pour vous.** S'il s'agit d'une carte à questions, la personne qui l'a choisie doit vous demander si vous souhaitez répondre à la première question ou à la deuxième. Si vous choisissez la première question et que vous y répondez correctement, vous avancez d'une case. Si vous choisissez la deuxième question et que vous y répondez correctement, vous avancez de deux cases. Cependant une réponse incorrecte vous fera reculer d'une ou deux cases selon la question choisie!

Si la carte ne comporte pas de questions, on doit vous la donner et vous devez suivre les instructions. Un plus (+) ou un moins (-) vous indiquera de combien de cases vous devez avancer ou reculer.

Que vous avanciez ou que vous reculiez, vous perdez ensuite votre tour.

Certaines cases ont plus d'une lettre de l'alphabet. Vous pouvez alors utiliser n'importe quelle lettre inscrite dans cette case.

Les répétitions ne sont pas permises. Une réponse ne peut être donnée qu'une seule fois au cours du jeu.

VARIANTES DU JEU

Limites de temps: les joueurs doivent répondre en moins de 15 secondes.

Questions: les joueurs de plus de 18 ans doivent répondre correctement aux deux questions avant de pouvoir avancer d'une case. S'ils donnent une mauvaise réponse, ils doivent reculer de deux cases.

Alpha naturaliste

Les mêmes règles du jeu que ci-dessus sont valables, mais, pour corser l'épreuve, vous devez vous rendre sur le cercle intérieur lorsque vous avez atteint la case d'arrivée. Après avoir atteint celle-ci, vous devez donc vous placer sur le symbole de l'eau.

Le but du jeu est simplement de vous déplacer d'un symbole à l'autre et de faire le tour de tous les symboles en 60 secondes.

Le joueur à votre gauche nomme une lettre de l'alphabet autre que U, X ou Q. Il vous suffit de vous déplacer d'un symbole à l'autre en nommant des choses appartenant à la nature et commençant par cette lettre. Par exemple, si le joueur a choisi, «C», vous devez nommer quelque chose appartenant à la catégorie de l'eau et commençant par un «C», par ex. «mer Caspienne», puis vous rendre sur le symbole suivant, qui est une fleur. Vous devez alors nommer une fleur qui commence par un «C», par ex. «crocus» et vous rendre sur le symbole suivant etc... A noter! Vous ne pouvez pas nommer quelque chose qui a déjà été désigné au cours du jeu!

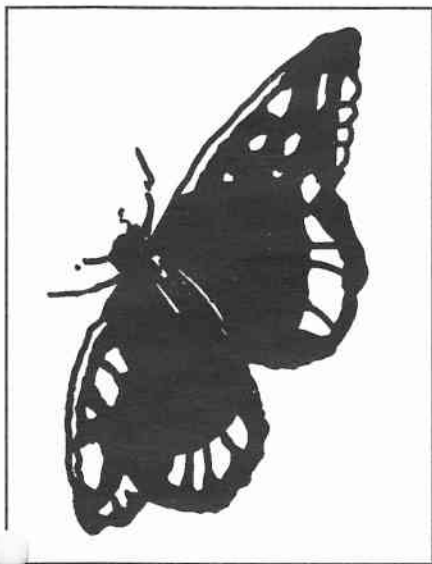
Si vous ne parvenez pas à finir en moins de 60 secondes, vous retournez alors sur le symbole de l'eau. Le joueur suivant qui entre dans le cercle intérieur (qui sera peut-être vous, si les autres joueurs sont très en retard), suit les mêmes instructions que précédemment. Toutefois, il faut utiliser une lettre différente.

PUZZLE

Le verso des cartes représente un puzzle. Ce puzzle contient les illustrations qui se trouvent sur le couvercle de la boîte et est entouré d'une bordure blanche. Nous ne vous en dirons pas plus pour vous aider! Bonne chance.

ALPHA NATURE™

SPIELREGELN



*Vielen Dank für den Kauf
unseres Alpha Nature™
Spieles. Wir wünschen viel Spaß
beim Spielen mit Familie und
Freunden.*

*Es gibt kein Zeitlimit für jede
Beantwortung, wir würden 15
Sekunden vorschlagen. Es gibt
zwei verschiedene Spielweisen,
und ein 84- teiliges Puzzle, das
beim Umdrehen der Spielkarten
entsteht.*

ZIEL DES SPIELES

Ziel beider Spielvarianten ist es, als Erster das Ziel zu erreichen, indem man seine Spielfigur entlang den Buchstaben des Alphabetes bewegt.

Alpha Nature Classic

Grundregel – Der jüngste Mitspieler beginnt. Die Person an seiner linken Seite ist als nächste am Zug u.s.w.

SPIELVERLAUF

Du stellst Deine Spielfigur auf den Buchstaben "A" und würfelst. Deiner gewürfelten Zahl entsprechend mußt Du die Anweisungen, mußt Du die Anweisungen am Rand des Spielbrettes einhalten:

- | | | | |
|---|--|---|---|
| 1 | Name eines Baumes | 5 | Name eines Wassermerkmals
(z.B. Meer, Fluß, See, Wasserfall) |
| 2 | Name einer eßbaren Pflanze | 6 | Name einer Blume |
| 3 | Name einer Weltraum-
bezeichnung (z.B. Planet,
Sternbild, Astronaut) | 7 | Name einer Landform
(z.B. Insel, Gebirge, Vulkan) |
| 4 | Name eines Tieres | 8 | Freizug (Rucke ein Feld weiter) |

Beispiel

Angenommen Du würfelst eine "1", dann mußt Du den Namen eines Baumes sagen, der mit dem Buchstaben "A" beginnt. Hast Du eine richtige Antwort gegeben, z.B. "Apfelbaum", dann darfst Du Deine Spielfigur auf den Buchstaben "B" stellen und noch einmal würfeln. Würfelst Du nun eine "6", mußt Du den Namen einer Blume, beginnend mit einem "B", nennen: z.B. "Butterblume" u.s.w. Du bist solange am Zug, bis Du eine falsche Antwort gegeben hast oder Du auf ein **Alpha**-Feld kommst.

Wenn Du ein **Alpha**-Feld erreichst, mußt Du den Anweisungen folgen, die im nächsten Absatz beschrieben werden, und dann ist Dein Spielzug diesmal beendet. Jetzt kann der nächste Spieler beginnen, indem er seine Spielfigur auf den Buchstaben "A" stellt und wie oben beschrieben anfängt.

Alpha - Felder

Die Besonderheit dieses Spieles sind die Alpha-Felder. Das erste Feld kommt nach dem Buchstaben "B". Nachdem Du Frage "B" richtig beantwortet hast, erreichst Du das erste **Alpha**-Feld. Dein linker Mitspieler zieht eine Karte für Dich. Ist diese Karte eine Fragekarte, wird er Dich fragen, ob Du die untere oder obere Frage beantworten möchtest. Hast Du Dich für die obere Frage entschieden und beantwortest diese richtig, darfst Du 1 Feld vorwärts gehen. Hast Du die untere Frage gewählt und richtig beantwortet, darfst Du 2 Felder vorwärts gehen. Mit einer falschen Antwort gehst Du dementsprechend 1 oder 2 Felder zurück.

Ist auf der Karte keine Frage, muß die Karte Dir gegeben werden, und Du mußt den entsprechenden Anweisungen folgen. Die Anzahl der Felder, die Du entweder vorwärts - oder rückwärts gehen mußt, ist Dir mit einem Plus (+) oder Minus (-) angezeigt. Dein Spielzug ist dann beendet.

Einige Felder haben mehr als einen Buchstaben, Du kannst Dir einen davon auswählen. Wiederholungen sind nicht erlaubt. Alles aus der Natur darf nur einmal im ganzen Spiel benannt werden.

SPIELVARIANT

Zeitlimit: Jeder Spieler muß innerhalb von 15 Sekunden antworten.

Fragekarten: Mitspieler über 18 Jahren müssen beide Fragen auf der Karte richtig beantworten, um 1 Feld weiter gehen zu dürfen. Wird eine Frage falsch beantwortet, muß dieser Spieler 2 Felder zurück.


pha Naturalist

Es gelten dieselben Regeln, sie wie in der Classic-Ausgabe schon beschrieben wurden. Wenn Du das Ende erreicht hast, ergibt sich die Möglichkeit, auf dem inneren Ring weiterzuspielen. Daher spielst Du, nachdem Du das Ende erreicht hast, mit den Wasser-Symbolen weiter. Ziel dieser Spielvariante ist es, innerhalb von 60 Sekunden alle Symbole richtig zu beantworten.

Der Spieler auf Deiner linken Seite entscheidet sich für einen Buchstaben, außer den Buchstaben Q, X oder Y. Deine Aufgabe ist es nun von Symbol zu Symbol zu gehen und mit dem ausgewählten Buchstaben die Dinge zu benennen.

Wenn, zum Beispiel, der Buchstabe "B" gewählt wurde, mußt Du den Namen eines Wassermerkmals sagen, z.B. "Bodensee". Dann darfst Du mit Deiner Spielfigur auf das nächste Symbol gehen, in diesem Falle die Blumen. Dann benennst Du eine Blume mit "B", z.B. "Begonie" und gehst zum nächsten Feld u.s.w.

Anmerkung: Wiederum gilt, daß kein Wort zweimal genannt werden darf.

 Wenn Du nicht innerhalb von 60 Sekunden alle Symbole beantworten kannst, mußt Du zum ersten Wasser-Symbol zurückgehen. Der nächste Spieler, der nun den inneren Ring erreicht (vielleicht bist es Du wieder, wenn Deine Mitspieler weiter zurückliegen), zieht mit seiner Spielfigur, wie oben beschrieben, fort. Allerdings muß jetzt ein neuer Buchstabe gewählt werden.

PUZZLE

Wenn Du die 84 Spielkarten herumdrehst, erhältst Du ein Puzzle. Das Bild des Puzzles entspricht der Illustration auf der Spielschachtel, wir haben einen weißen Rand als Hilfe herungemacht. Das ist aber alles, was wir Dir als Hilfe dazu geben! Viel Glück!