

VICTOIRE !

Le joueur qui a fait tomber la tour doit remettre 10 🍄. Le joueur dont le pion occupe le niveau le plus élevé reçoit 5 🍄. Si ce joueur a fait tomber la tour, c'est le joueur qui a la deuxième position la plus élevée qui récupère alors 5 🍄. Tous les joueurs additionnent ensuite leurs pièces. Le joueur qui en a le plus remporte la partie.



TM & © 2020 Nintendo. Tous droits réservés.

JENGA® est une marque de commerce de Pokonobe Associates. © 2020 Pokonobe Associates. Utilisé avec l'autorisation de Pokonobe Associates. Tous droits réservés. TM & ® désignent des marques de commerce des É.-U.

HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2020 Hasbro.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Représenté par : Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Service Consommateurs : Hasbro France SAV, 10 rue de Valence, 57150 Creutzwald, France. TÉL. +33 387 827 620. conso@hasbro.fr



PARENTS : [HASBROGAMING.COM](https://www.hasbrogaming.com)

0520E9487 01

Jenga

8+

E9487
2-4



SUPER MARIO

CONTENU :

- 45 blocs Jenga® en plastique • support pour monter la tour • 4 pions Personnage • 4 cartes Personnage • roulette (avec flèche et support en plastique)
- figurine Bowser • 34 pièces en carton (26 pièces d'or et 8 pièces de 5)

COMBATS JUSQU'AU SOMMET !

Fais la course jusqu'au sommet avec Mario, Luigi, Peach ou Toad. Récupère des pièces en empilant des blocs, en les volant à d'autres joueurs et en vainquant Bowser ! Mais attention : si la tour tombe pendant ton tour, tu perdras des pièces et la partie sera terminée. Lorsque la tour s'écroule, le joueur avec le plus de pièces gagne.



MISE EN PLACE

À la première partie, assembler la roulette en plaçant le carton entre la flèche et son support, et en appuyant sur le tout. Détacher les pièces de leur support en carton.

1. Prépare la tour

Retourne les blocs pour que le logo Jenga® soit sur le dessus. Mélange ensuite les blocs. Place aléatoirement trois blocs par niveau en changeant d'orientation à chaque niveau. Place Bowser au sommet de la tour. Utilise le support au besoin. Place le support pour monter la tour à la vue de tous.

2. Choisis ton personnage.

Insère ton pion n'importe où dans le deuxième niveau de la tour (à partir du bas).

3. Prends ta carte Personnage.

Consulte cette carte si tu dois retirer un bloc avec un des symboles suivants :



4. Chaque joueur prend



1 pièce de cinq (valant 5 pièces)

Forme une pile près de la tour avec les pièces de cinq et les (pièces d'or) restantes.



PLACE AU JEU !

Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue sur la gauche.

À TON TOUR

1. Actionne la roulette

La roulette indique quatre choses :

- Le nombre de blocs à retirer et à empiler (0, 1 ou 2).
- Si tu prends 2 🟡 de la pile.
- Le nombre de niveaux que ton personnage doit grimper (0, 1, 2, 3 ou 4).
- Si on inverse le sens du jeu après ton tour.



LES ÉTAPES 2 ET 3 PEUVENT ÊTRE ACCOMPLIES
DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE.

2. Empile

D'une seule main, retire un bloc de n'importe quel niveau sous le niveau complet le plus haut. Tu peux toucher les blocs pour voir lesquels bougent facilement. Prends note de tout symbole sur le bloc retiré (voir **OBJETS SPÉCIAUX**), place ensuite le bloc au-dessus de Bowser (toujours terminer le niveau en cours avant d'en commencer un autre). Attends environ 5 secondes.

Si la tour s'écroule, tu dois remettre 10 🟡 dans la pile. La partie est terminée.

Si la tour reste en place, consulte ta carte Personnage et accomplit toute action associée à l'objet spécial du bloc que tu as empilé. Si tu as obtenu « Empile 2 blocs », empile le deuxième bloc et consulte de nouveau ta carte pour toute action supplémentaire.

- Tu ne peux pas empiler un bloc si le pion d'un adversaire s'y trouve.
- Si ton pion de personnage se trouve sur le bloc que tu veux bouger, tu peux choisir un autre bloc ou déplacer ton pion avant de retirer le bloc.
- Tu peux faire tomber de son bloc le pion d'un adversaire en retirant ou en empilant un autre bloc. Dans ce cas, fais descendre son pion jusqu'à n'importe quel trou libre de l'étage inférieur et vole 1 🟡 à ce joueur !
- Ton pion ne peut pas descendre en dessous du deuxième niveau de la tour.



OBJETS SPÉCIAUX

N'oublie pas de vérifier les objets des blocs retirés.

🟡 → Prends 2 🟡 dans la pile.

👾 → Remets 1 🟡 dans la pile.

👤
🌟
📖 → Consulte ta carte Personnage et accomplit l'action correspondante.

Remarque : Si par exemple l'action à exécuter est « Grimpe 2 » tu devras quand même accomplir l'étape 3 !

