

Ride 'n Slide COASTERS!

Object of the Game:

Be the first player to reach the "Finish" square (#100).

Before you start:

Each player selects one game piece and places it on the "Start" square.

About the squares:

The squares are numbered from #1 to "Finish" (#100). Players' game pieces will move back and forth across the board, following the numbers upward – starting at square #1 and moving right toward square #10, then up to square #11 and left toward square #20, etc... Of course you can also move up by landing on a rollercoaster or move down by landing on a waterslide.

Start the Game:

- Place your game piece on the "Start" square. One at a time each player rolls the die.
- Move your game piece, square by square, the number shown on the die. For example, on your first turn, if your roll a 5, move to square #5 on the board. Once you move your game piece your turn is over. NOTE: Two or more game pieces may be on the same space at the same time.
- Once you have moved your game piece around the board and you are close to the "Finish" square, you must roll the die to match the exact number of spaces needed to land on the "Finish" square. If you do not roll the exact number your turn is over and you must wait until your next turn to try again.

Going Up A Rollercoaster Or Down A Waterslide:

Rollercoasters:

Anytime a game piece ends its move on an arrow square at the bottom of a rollercoaster, that game piece must go up to the top of the rollercoaster square. For example, if you end your move on square #4, you can immediately move up to square #26.

Waterslides:

Anytime a game piece ends its move on an arrow square at the top of a waterslide, that game piece must slide down to the bottom of the waterslide. For example, if you end your move on square #49, you must immediately move down to square #13.

Skip a Turn:

If you land on any of the "Skip a Turn" squares, then you must wait a turn until you can go again.

Winning the Game:

The first player to reach the "Finish" square (#100) wins the game. You must land there by exact count. If your spin would take you past the "Finish" square (#100), don't move. Try again on your next turn.



Contents:

- Reversible Game Mat
- 16 Game Pieces (in 4 colors)
- Jumbo Die
- Instructions

Object of the Game:

Be the first player to get all 4 game pieces to the "Home" position.

Before you Start:

Each player selects a "Start" position color and the 4 matching game pieces.

Start the Game:

- Place your 4 game pieces on your "Start" position. One at a time, each player rolls the die.
- On each roll of the die you can only move one of your game pieces.
- Your game piece cannot occupy the same space as another game piece. You must move ahead to the next available space.
- Once you have moved all 4 game pieces around the board, you must roll the die to match the exact number of spaces to move your game piece to the "Home" position. If you do not roll an exact number your turn is over and you must wait until your next turn to try again.

Winning the Game:

To win the game, you must get all 4 of your game pieces to the "Home" position first.

A Quicker Way to Play the Game:

Players play all 4 of their game pieces, but to win you only need to get 1 of your game pieces to the "Home" position.



Ride'n Slide COASTERS!

But du jeu :

Être le premier joueur à atteindre la case « Arrivée » (#100)

Avant de commencer :

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case « Départ ».

À propos des cases :

Les cases sont numérotées de 1 à 100 (Arrivée). Les pions des joueurs vont aller et venir sur le plateau de jeu en suivant les chiffres ascendants - en commençant à la case n° 1 et en allant vers la droite vers la case n° 10, puis vers la case n° 11 et vers la gauche sur la case n° 20, etc. Bien sûr, vous pouvez aussi avancer en atterrissant sur une montagne russe ou reculer en vous posant sur une glissade d'eau.

Début du jeu :

- Placez votre pion sur la case « Départ ». À tour de rôle, chaque joueur lance le dé.
- Déplacez votre pion, case par case, selon le nombre indiqué sur le dé. Par exemple, à votre premier tour, si vous obtenez un 5, déplacez votre pion à la case 5 du plateau de jeu. Une fois que vous avez déplacé votre pion, votre tour est terminé. REMARQUE : Deux pions ou plus peuvent se trouver sur la même case en même temps.
- Une fois que vous avez déplacé votre pion autour du plateau et que vous êtes près de la case « Arrivée », vous devez lancer le dé pour obtenir le nombre exact de cases nécessaires pour faire passer votre pion à la case « Arrivée ». Si vous n'obtenez pas le chiffre exact, votre tour est terminé et vous devez attendre jusqu'au prochain tour pour réessayer.

Monter dans la montagne russe ou descendre la glissade d'eau :**Montagnes russes :**

Chaque fois qu'un pion s'arrête sur une case fléchée au bas de la montagne russe, ce pion doit rejoindre la case du haut de la montagne russe. Par exemple, si vous terminez votre déplacement sur la case n° 4, vous pouvez immédiatement monter à la case n° 26.

Glissades d'eau :

Chaque fois qu'un pion s'arrête sur une case fléchée en haut de la glissade d'eau, ce pion doit glisser vers la case du bas de la glissade d'eau. Par exemple, si vous terminez votre déplacement sur la case n° 49, vous devez immédiatement descendre à la case n° 13.

Passer un tour :

Si vous atterrissez sur l'une des cases « Sauter un tour », vous devez attendre un tour avant de pouvoir jouer.

Gagner la partie :

Le premier joueur à atteindre la case « Arrivée » (#100), gagne la partie. Vous devez y atterrir avec le chiffre exact. Si votre lancer du dé vous amène à dépasser la case « Arrivée » (#100), ne bougez pas. Réessayez au prochain tour.

**Contenu :**

- Tapis de jeu réversible
- 16 pions (en 4 couleurs)
- Dé géant
- Instructions

But du jeu :

Être le premier joueur à faire passer ses 4 pions à la case « Initiale ».

Avant de commencer :

Chaque joueur choisit une couleur de case de « Départ » et les 4 pions correspondants.

Début du jeu :

- Placez vos 4 pions sur votre case de « Départ ». À tour de rôle, chaque joueur lance le dé.
- Sur chaque lancer du dé, vous ne pouvez déplacer qu'un seul de vos pions.
- Votre pion ne peut pas occuper la même case qu'un autre pion. Vous devez avancer vers la prochaine case disponible.
- Une fois que vous avez déplacé les 4 pions autour du plateau de jeu, vous devez lancer le dé pour obtenir le nombre exact de cases nécessaires pour faire passer votre pion à la case « Arrivée ». Si vous n'obtenez pas le chiffre exact, votre tour est terminé et vous devez attendre jusqu'au prochain tour pour réessayer.

Gagner la partie :

Pour gagner la partie, vous devez être le premier joueur à faire passer ses 4 pions à la case « Arrivée ».

Façon plus rapide de jouer le jeu :

Les joueurs utilisent les 4 pions de leur jeu, mais pour gagner il suffit de faire passer 1 seul pion à la case « Arrivée ».

P25133

GAME ZONE ST UNE MARQUE DE EPOCH EVERLASTING PLAY LLC
©2020 EPOCH EVERLASTING PLAY LLC
FABRIQUÉ EN CHINE DISTRIBUÉ AUX ÉTATS-UNIS PAR
EPOCH EVERLASTING PLAY LLC PARSIPPANY, NJ 07054

CONFORME À LA NORME ASTM F963.
LES MODÈLES ET LES COULEURS PEUVENT CHANGER.



EPOCH EVERLASTING PLAY
75D LACKAWANNA AVENUE
PARSIPPANY, NJ 07054 USA
1-800-631-1272
www.EpochEverlastingPlay.com



5+ / 2 à 4 Joueurs