



## **Le jeu de société inspiré du passionnant jeu d'Arcade**

**Pour 2 joueurs. A partir de 7 ans.**

Règles © 1983 Parker Brothers Beverly MA 01915 USA  
Q\*bert dessins © 1983 D. Gottlieb et Co

### **But**

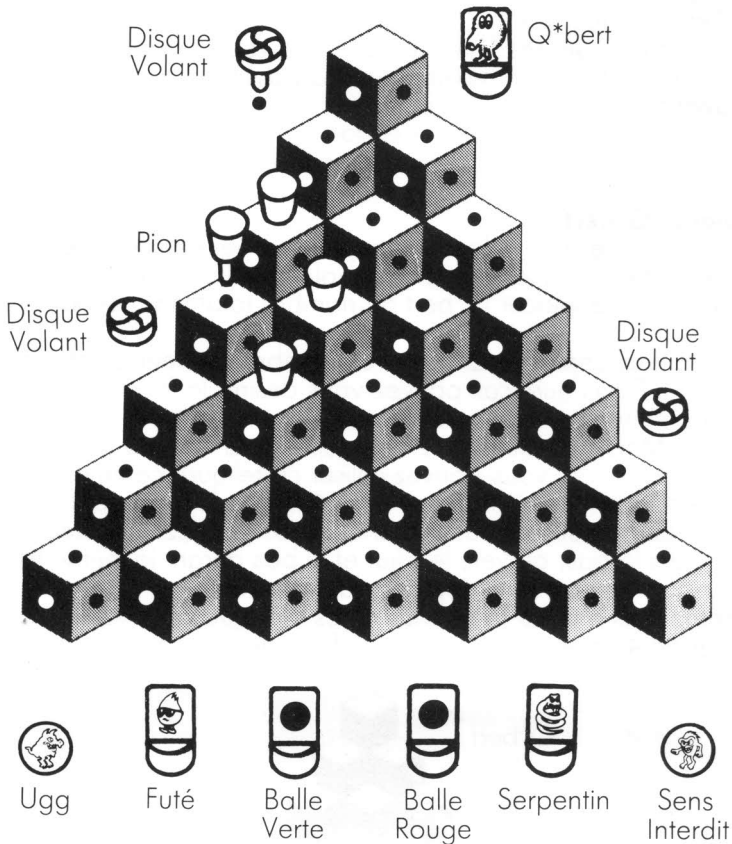
Pour être le champion Q\*bert, il vous faut gagner plus de pions que votre adversaire. Chacun à votre tour, vous êtes Q\*bert et vous vous déplacez dans la pyramide en essayant de ramasser le maximum de pions. Mais attention ! Votre adversaire peut vous stopper en se servant d'un des "méchants" personnages : Serpentin, Balle Rouge, Ugg ou Sens Interdit. Ramassez autant de pions que vous pouvez puis c'est à votre adversaire d'être Q\*bert et à vous de vous servir des "méchants" pour l'empêcher de ramasser plus de pions que vous. Celui des 2 qui aura ramassé le plus de pions sera le gagnant.

### **Matériel**

1 plateau de jeu – 7 pions "personnages" (Q\*bert, Serpentin, Futé, Balle Rouge, Balle Verte, Ugg, Sens Interdit) – 3 disques volants – 1 dé à 6 faces – 1 dé à 8 faces – 1 dé "personnages" – 1 tube "jet de dé secret" Q\*bert – 28 pions – 1 feuille d'étiquettes adhésives.

## Préparation

Utilisez le dessin ci-dessous pour préparer correctement votre plateau de jeu et commencer à jouer.



## Résumé du Jeu

1. Le joueur représentant Q\*bert jette le dé à 8 faces dans le tube "jet de dé secret", puis se déplace vers le haut et/ou vers le bas de la pyramide sur les cases jaunes. Il n'est pas obligé de se déplacer du nombre total indiqué par le dé.
2. Le joueur représentant Q\*bert prend les pions qui se trouvent sur les cases où il tombe.
3. Le joueur qui contrôle les "méchants" jette le dé "personnages" en même temps que le dé à 6 faces et déplace le personnage correspondant du nombre de cases indiqué.
4. Le joueur représentant Q\*bert soulève le tube "jet de dé secret" pour dévoiler à l'autre joueur le chiffre obtenu.
5. Le jeu continue jusqu'à ce que le joueur représentant Q\*bert enlève tous les pions ou soit capturé. Ceci termine la première partie. Le joueur compte le nombre de pions en sa possession et remet en place le plateau pour commencer une autre partie.
6. Le joueur qui représentait Q\*bert joue les "méchants" personnages durant cette deuxième partie ; et l'autre joueur déplace maintenant Q\*bert.
7. Le joueur qui a obtenu le plus de pions est le gagnant.

# Le Jeu

Chaque joueur joue 2 parties : une en tant que Q\*bert et une autre en tant que "méchants" personnages.

\* Quand vous êtes Q\*bert, vous voulez obtenir le plus de pions possible avant d'être stoppé par un "méchant".

\* Quand vous êtes un des "méchants", vous voulez stopper Q\*bert pour que le joueur obtienne le moins de pions possible.

Pour commencer le jeu, chaque joueur jette le dé à 6 faces. Celui qui a le chiffre le plus élevé joue le premier en tant que Q\*bert. L'autre joueur contrôle les "méchants". Le joueur qui est Q\*bert joue le premier.

## Pour déplacer Q\*bert

1. Laissez tomber le dé à 8 faces dans le tube "jet de dé secret" de façon à ce que votre adversaire ne puisse voir le chiffre obtenu.

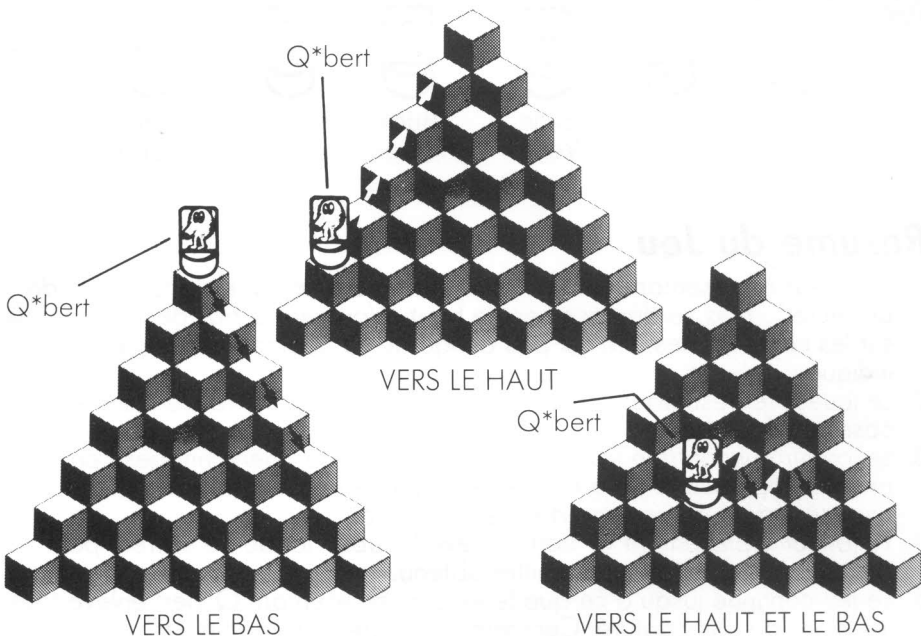
\* Vous pouvez déplacer Q\*bert du nombre total indiqué par le dé

**OU**

\* Vous pouvez déplacer Q\*bert d'un nombre inférieur à celui indiqué par le dé. Dans quel cas pouvez-vous désire le faire? Si un "méchant" tombe sur une case occupée par Q\*bert, Q\*bert peut être capturé. Mais, si vous n'avez pas déplacé Q\*bert du nombre total indiqué par le dé, vous pouvez utiliser ce reliquat comme moyen pour vous échapper (voir "pour sauver Q\*bert de la capture").

2. Déplacez Q\*bert sur les cases jaunes. Vous pouvez vous déplacer vers le haut, vers le bas, ou vers le haut et le bas durant le même tour mais vous ne pouvez pas vous déplacer latéralement.

Par exemple, si à votre tour, vous faites 4 et que vous vouliez vous déplacer de 4 cases, vous pouvez le faire de la façon suivante :



Toutefois, vous devez vous rappeler certains points importants quand vous déplacez Q\*bert:

\* Si Q\*bert passe sur Ugg ou Sens Interdit durant un déplacement, Q\*bert est capturé et la première partie est finie.

