

Le joueur qui joue avec les méchants doit essayer d'atteindre avec l'un de ses pions l'une des salles où se trouvent les véhicules. S'il y parvient sans qu'aucun **Pyjamasque** ne s'y trouve, il monte dans le véhicule et se déplace automatiquement avec celui-ci jusqu'à la sortie, soit l'une des cases de départ hexagonales noires. Si un **Pyjamasque** se trouve dans la salle lorsqu'il atteint le véhicule, il ne peut pas le dérober.

Un méchant qui a dérobé un véhicule continue à jouer et peut revenir au quartier général pour essayer d'en dérober un autre. Dans ce cas il repart de la case noire où il a garé le véhicule dérobé.

Les **Pyjamasques** se déplacent à l'intérieur du quartier général en essayant de capturer les méchants. Pour y parvenir, ils doivent terminer leur déplacement dans une salle où se trouve un seul méchant. Si un méchant achève son déplacement dans une salle où se trouvent un ou plusieurs **Pyjamasques**, il est capturé.

Lorsqu'un méchant est capturé, il quitte le quartier général définitivement et ne peut plus jouer. Si le symbole de son personnage apparaît sur le dé, le joueur qui joue avec les méchants passe son tour.

### Fin de la partie

La partie s'achève soit lorsque le joueur qui joue avec les méchants parvient à dérober deux des véhicules des **Pyjamasques** ou lorsque les **Pyjamasques** parviennent à capturer les trois méchants.



Fabriqué en Espagne /  
Distribué par :  
**EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 • 08192  
Sant Quirze del Vallés  
Espagne  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



**ATTENTION!**  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments.  
Danger d'étouffement.  
Conservez ces informations en cas de besoin. Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.

2014



## L'ASSAUT DU QUARTIER GÉNÉRAL

Les méchants Roméo, Sorceline et Ninjaka veulent profiter de l'obscurité pour se lancer à l'assaut du quartier général des Pyjamasques et leur dérober leurs véhicules. Mais Yoyo, Bibou et Gluglu vont essayer de les attraper avant, grâce à leurs pouvoirs très spéciaux. Qui sera le premier à atteindre son objectif ?

### CONTENU DU JEU :

- 1 plateau
- 1 quartier général (constitué par 6 pièces emboîtables)
- 3 pions de **Pyjamasques** (Bibou, Yoyo et Gluglu)
- 3 pions de méchants (**Roméo, Sorceline et Ninjaka**)
- 3 pions **véhicules des Pyjamasques** (L'astro-hibou, le Chat-bolide et la reptilo-mobile)
- 9 socles
- 1 jeton base de téléportation pour **Roméo**
- 1 dé des **Pyjamasques** avec autocollants
- 1 dé des **méchants** avec autocollants

### COMMENT JOUER ?

#### But du jeu

Un joueur, de préférence le plus âgé, joue avec les **méchants** avec pour objectif de dérober les trois véhicules des **Pyjamasques** dans le quartier général. Les autres joueurs jouent avec les **Pyjamasques** et essaient d'attraper les **méchants** lorsqu'ils pénètrent dans leur quartier général, avant qu'ils n'atteignent les véhicules.

#### Préparation du jeu

Monter le quartier général en emboîtant ses pièces, pour ensuite le placer sur le plateau situé au centre de la table.

Pour assembler le quartier général il faut imbriquer les pièces latérales avec les pièces circulaires de chaque étage (côté avec le point vers le haut). Le premier étage est celui de **Yoyo** (en bleu), et le dernier étage est celui de **Bibou** (en rouge). Les 2 pièces latérales qui forment l'avant de la tour doivent être positionnées de manière à reconstituer un masque de



