

F

THE AMAZING SPIDER-MAN GAME

Jeux Ravensburger® n° 23 348 9

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Auteur : Reiner Knizia

Design : Paul Windle Design

Contenu :

- 1 décor (en 4 parties)
- 1 pion Spider-Man
- 1 pion Le Lézard
- 24 tuiles (14 masques, 10 araignées)
- 3 petits cubes en bois
- 1 planche Toile d'araignée
- 1 dé



Le jeune Spider-Man vole de gratte-ciel en gratte-ciel pour tester les super-pouvoirs qu'il vient tout juste d'acquérir. Pour cela, il a besoin de tuiles Araignée et Masque, réparties dans toute la ville. Grâce à votre adresse et avec un peu de chance, réussirez-vous à aider Spider-Man ? Mais attention : Si vous réveillez le diabolique Lézard, vous déclencherez une palpitante course-poursuite !

Préparation :

Avant la première partie, détacher soigneusement tous les éléments en carton des planches prédécoupées. Installer ensuite le fond de la boîte au milieu de la table et coincer les 4 parties du décor dans le bord de la boîte, pour créer un paysage de New York tout autour. Veiller à ce que les illustrations des décors correspondent aux côtés de la boîte.

Placez la planche Toile d'araignée dans la boîte en ne laissant que les traces de griffes du Lézard visibles.

Bien mélanger les tuiles Masque et Araignée, face cachée. Disposer ensuite tout autour de la boîte une tuile, face visible, devant chaque gratte-ciel. Les 8 tuiles restantes forment la pioche, face cachée. Accrocher le pion Spider-Man à l'un des gratte-ciel au choix et Le Léopard sur le gratte-ciel opposé. Garder le dé et les 3 petits cubes en bois à portée de main.



Le but du jeu consiste à récupérer le premier 2 tuiles Masque et 2 tuiles Araignée ou 6 tuiles au choix.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé et déplace le pion Spider-Man du nombre correspondant de gratte-ciel dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur n'est pas obligé d'utiliser tous les points du dé, mais il doit se déplacer au moins d'1 gratte-ciel.

Une fois qu'il a atteint un gratte-ciel, le joueur peut gagner la tuile qui se trouve juste devant. Pour cela, il utilise les petits cubes en bois : 1 cube pour un petit gratte-ciel, 2 cubes pour un moyen et 3 cubes si Spider-Man est accroché à un grand.

Il laisse alors tomber tous ses cubes en même temps dans la boîte d'une hauteur d'environ 30 cm et essaye ainsi de placer au moins un cube dans la zone de couleur correspondant à la tuile, ou d'en toucher le bord. S'il réussit, il gagne la tuile ! S'il n'atteint pas la zone de couleur visée, il repart malheureusement sans tuile à ce tour.

Si, lors de son lancer, un ou plusieurs cube(s) tombe(nt) dans l'un des trous, le joueur a réveillé Le Léopard des profondeurs de la ville !

Le Léopard avance dans le sens des aiguilles d'une montre, de la façon suivante : Il se déplace de 5 gratte-ciel par cube tombé dans un petit trou et de 2 par cube tombé dans le grand trou.

Le Léopard rattrape Spider-Man :

Il peut arriver que Le Léopard rattrape Spider-Man au cours de la partie. Il ne peut pas le doubler, mais doit s'arrêter sur le même gratte-ciel que lui. Dans ce cas, le joueur qui a déplacé Le Léopard doit rendre une des tuiles qu'il a déjà gagnées et la remettre dans la réserve. Le pion Léopard est ensuite replacé sur le gratte-ciel à l'opposé.

Spider-Man rattrape Le Léopard :

Si Spider-Man atteint le gratte-ciel sur lequel se trouve Le Léopard, il affronte son diabolique adversaire. Le joueur prend alors 1, 2 ou 3 cubes en bois selon la hauteur du building et essaye de jeter au moins 1 cube dans le petit trou. S'il y parvient, il gagne la tuile devant ce gratte-ciel. S'il échoue, la tuile reste là où elle est. Le pion Léopard est ensuite placé sur le gratte-ciel opposé.

S'il n'y a plus de tuile devant le gratte-ciel atteint, le joueur ne peut malheureusement pas en gagner ce tour-ci.

Si le dé indique un X, le joueur pioche une tuile de la pile et la place, face visible, devant le gratte-ciel où se trouve Spider-Man. S'il y a déjà une tuile à cet endroit, il la place sur le premier emplacement libre dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il n'y a aucune place libre ou si la pioche est épuisée, le joueur ne place pas de nouvelle tuile.

Il tente ensuite de gagner la tuile devant le gratte-ciel, comme expliqué auparavant.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a gagné 2 tuiles Masque et 2 tuiles Araignée ou 6 tuiles au choix. Ce joueur remporte la partie !

Spider-Man, the Character TM & © 2012 Marvel Characters, Inc. The Amazing Spider-Man, the Movie © 2012 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag

