

quoridor®

PAC-MAN

8+  
2  
5  
15<sub>mn</sub>



# quoridor®



<b>EN</b>	Rules of the game .....	<b>02</b>	<b>SK</b>	Pravidlá hry .....	<b>26</b>
<b>FR</b>	Règles du jeu .....	<b>04</b>	<b>EE</b>	Mängu reeglid .....	<b>28</b>
<b>DE</b>	Spielregeln .....	<b>06</b>	<b>LV</b>	Spēles noteikumi .....	<b>30</b>
<b>NL</b>	Regels van het spel .....	<b>08</b>	<b>LT</b>	Žaidimo taisyklės .....	<b>32</b>
<b>ES</b>	Reglas del juego .....	<b>10</b>	<b>JP</b>	ゲームのルール.....	<b>34</b>
<b>PT</b>	Regras do jogo .....	<b>12</b>	<b>GR</b>	Οι κανόνες του παιχνιδιού	<b>26</b>
<b>IT</b>	Le regole del gioco .....	<b>14</b>			
<b>HU</b>	Játékszabályok .....	<b>16</b>			
<b>SI</b>	Pravila igre .....	<b>18</b>			
<b>PL</b>	Zasady gry .....	<b>20</b>			
<b>BG</b>	Pravila na igrata .....	<b>22</b>			
<b>CZ</b>	Pravidla hry .....	<b>24</b>			

## CONTENU

1 plateau de jeu de 81 cases, 4 pions Fantôme, 1 pion PAC-MAN, 20 barrières, ainsi que 4 SUPER PAC-GOMMES et 3 jetons Vie Supplémentaire (à utiliser avec la variante PAC-MAN).

## BUT DU JEU

Être le premier à atteindre la ligne opposée à sa ligne de départ (7).

## RÈGLE POUR 2 JOUEURS

En début de partie, chaque joueur prend 10 barrières et les garde à portée de main. Chacun choisit le pion de son personnage favori et le place au centre de sa ligne de départ.

Un tirage au sort détermine qui commence (1).

À tour de rôle, chaque joueur choisit de **déplacer son pion** ou de **poser l'une de ses barrières**. Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.

### Déplacement des pions

Les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière (2).

Les barrières doivent être contournées (3).

### Placer les barrières

Une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases (4).

La pose des barrières a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès à sa ligne de but : il faut toujours lui laisser une solution (5).

## Face à face

Quand 2 pions se retrouvent en vis-à-vis sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut faire sauter son pion au-dessus du pion adverse pour se placer derrière lui (6).

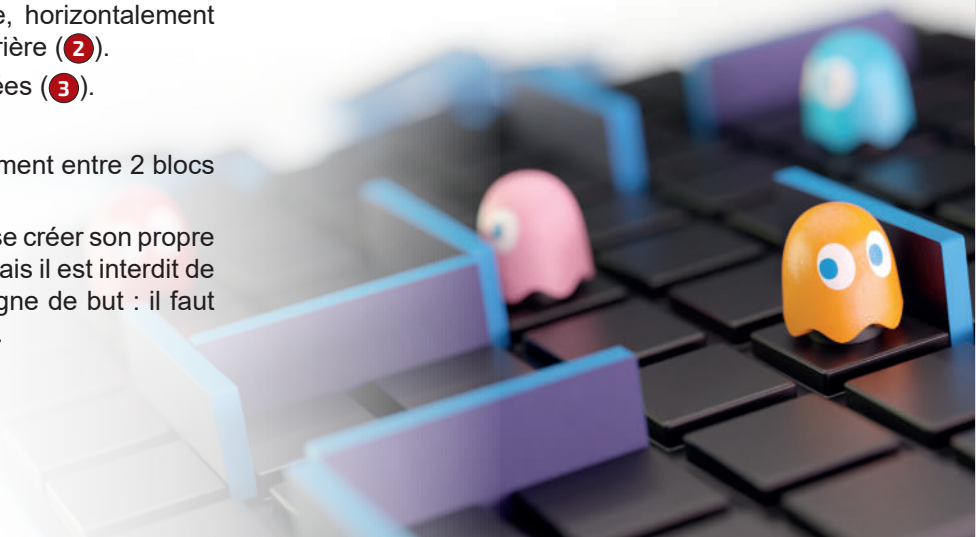
Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté (8 et 9).

## FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint une des 9 cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie (7).

## RÈGLE POUR 4 JOUEURS

En début de partie, les 4 pions sont disposés au centre de chacun des 4 côtés du plateau et chaque joueur dispose de 5 barrières. Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut pas sauter plus d'un pion à la fois (10).



# VARIANTE SPÉCIALE QUORIDOR PAC-MAN

Le jeu vidéo PAC-MAN développé par Bandai Namco Entertainment Inc. (anciennement Namco) est sorti pour la première fois dans les salles d'arcade le 22 mai 1980. Il est à ce jour l'un des jeux vidéo les plus emblématiques de tous les temps. QUORIDOR s'associe à PAC-MAN pour vous proposer une variante un peu spéciale qui rappelle les sensations du jeu vidéo.



## BUT DU JEU

Dans cette variante, les règles sont asymétriques, c'est-à-dire que les fantômes et PAC-MAN n'ont pas le même objectif de victoire.

PAC-MAN doit manger les 4 SUPER PAC-GOMMES. Il dispose pour cela de 3 vies.

Les fantômes doivent attraper PAC-MAN 3 fois avant qu'il ne mange les 4 SUPER PAC-GOMMES.



## MISE EN PLACE

Disposer PAC-MAN et les 4 fantômes (BLINKY, INKY, PINKY et CLYDE), les barrières et les SUPER PAC-GOMMES comme indiqué fig. A.

Les joueurs se répartissent les rôles. Un joueur joue PAC-MAN. Le ou les autres joueurs se répartissent les 4 fantômes.

Le joueur qui incarne PAC-MAN prend également 3 jetons Vie Supplémentaire qu'il place devant lui. Ceux-ci symbolisent les 3 chances qu'il a de manger les 4 SUPER PAC-GOMMES.

**Note :** Dans ce mode de jeu, les barrières sont fixes, elles ne peuvent pas être déplacées.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

PAC-MAN joue en premier. Il se déplace toujours de 2 cases que ce soit horizontalement ou verticalement. Il peut tourner ou revenir en arrière. Seuls les déplacements en diagonale sont interdits.

Comme indiqué précédemment, PAC-MAN doit manger les 4 SUPER PAC-GOMMES pour remporter la partie. Dès que PAC-MAN atteint l'une des 4 cases contenant une SUPER PAC-GOMME, il arrête son déplacement, la mange, puis obtient

# QUORIDOR

FR

un bonus immédiat de 3 cases supplémentaires (pour ce tour seulement).

Si ce déplacement lui permet d'atteindre une case occupée par un fantôme, celui-ci est alors « mangé » et est retiré du plateau.

Après le déplacement de PAC-MAN, **chacun des 4 fantômes** se déplace, à tour de rôle, **d'une case** dans la direction de son choix.

Les fantômes ne peuvent pas stationner sur une case contenant une SUPER PAC-GOMME.

**Cas spécial :** Si un fantôme voit PAC-MAN dans sa ligne de mire au début de son tour (ligne droite), il passe en mode frénétique et se déplace de 2 cases dans la direction de son choix.

**Note :** Un fantôme ne bloque pas la ligne de mire d'un autre fantôme. En revanche, les fantômes ne peuvent pas voir à travers les murs.

Si un fantôme atteint la case sur laquelle se trouve PAC-MAN, ce dernier « perd une vie » et doit se défausser de l'un de ses trois jetons Vie Supplémentaire.

Replacer PAC-MAN et les fantômes (même ceux qui ont été mangés) sur leurs positions de départ avant de commencer la manche suivante.



## FIN DE LA PARTIE

PAC-MAN remporte la partie s'il mange les 4 SUPER PAC-GOMMES. Si PAC-MAN est à court de vie, ce sont les fantômes qui gagnent. Mais il a une excuse : les fantômes sont plus nombreux.

Comptez le nombre de SUPER PAC-GOMMES que PAC-MAN a mangées pour connaître son niveau.

- 1 PAC-MAN débutant :** manque un peu de mordant.
- 2 PAC-MAN prometteur :** ne faites pas la fine bouche.
- 3 PAC-MAN confirmé :** vous ne ferez bientôt qu'une bouchée de vos adversaires.
- 4 PAC-MAN d'élite :** vous croquez la vie à pleines dents.





**WARNING!** Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference.

**ATTENTION!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.

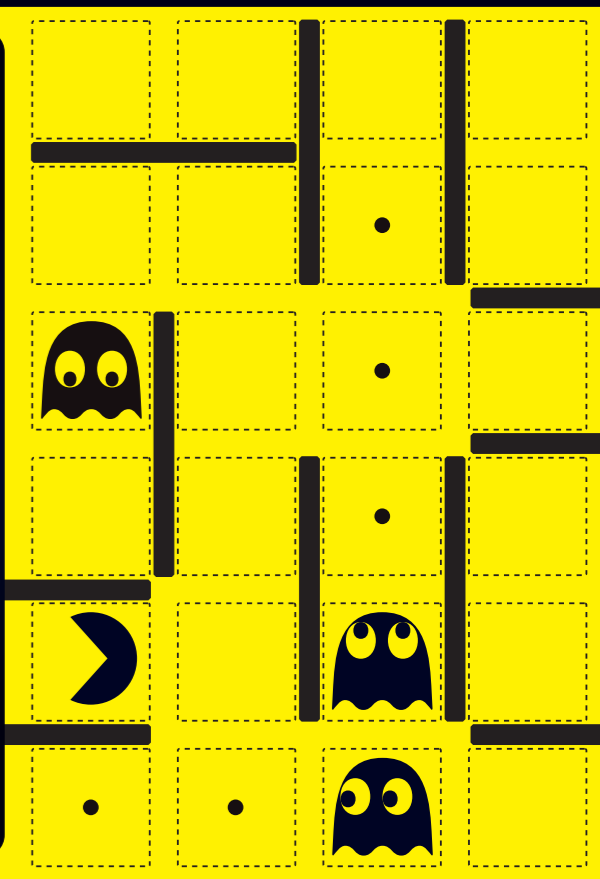
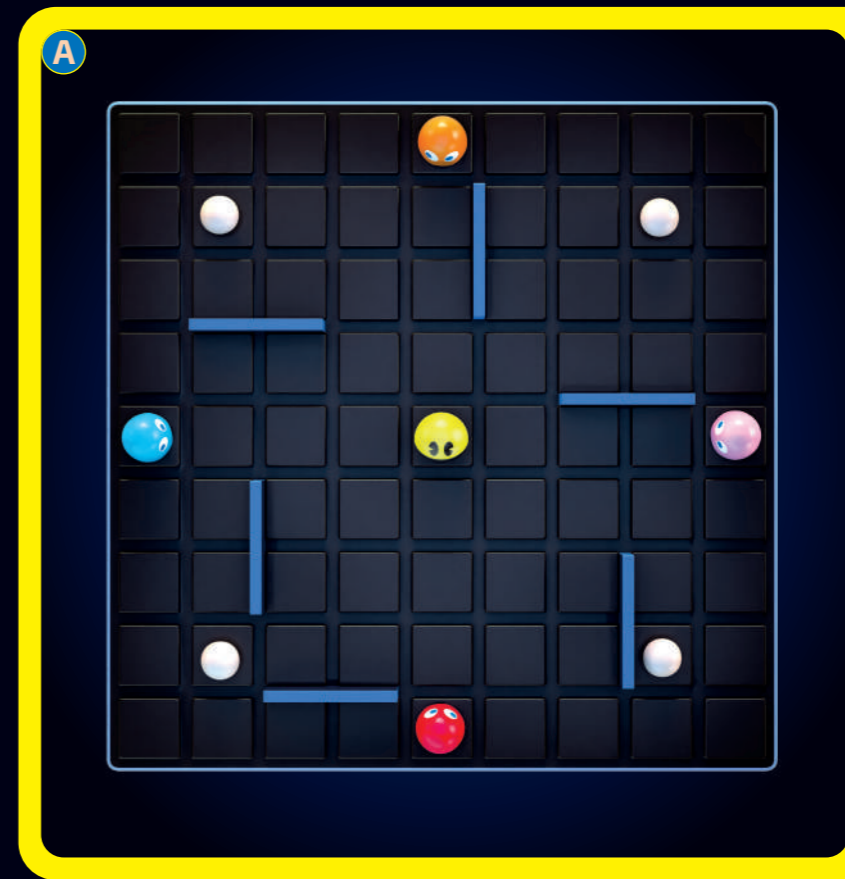
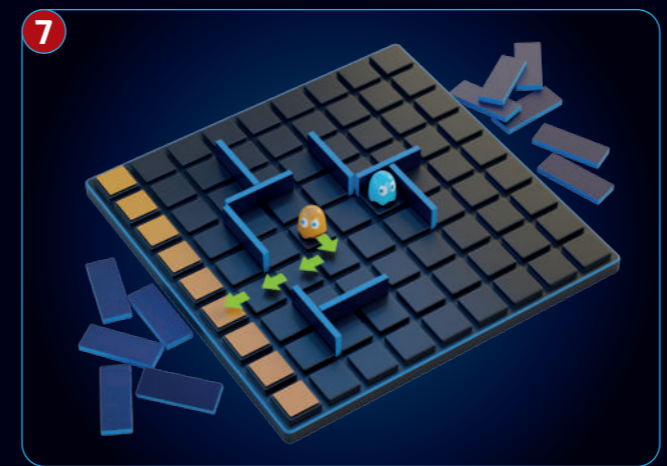
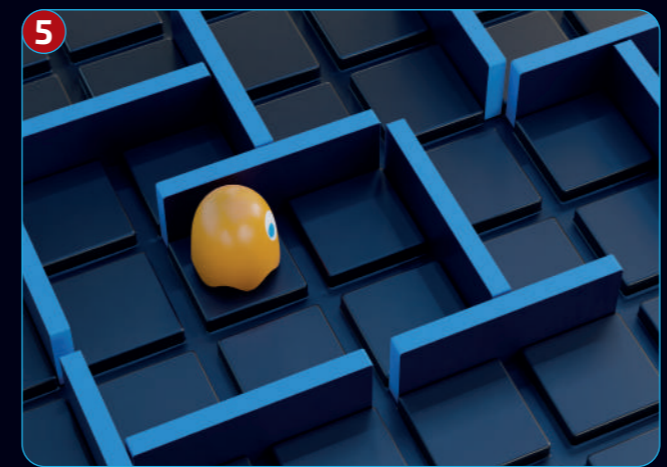
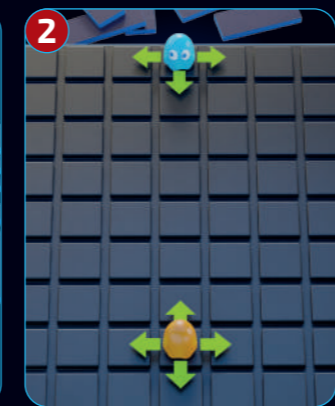
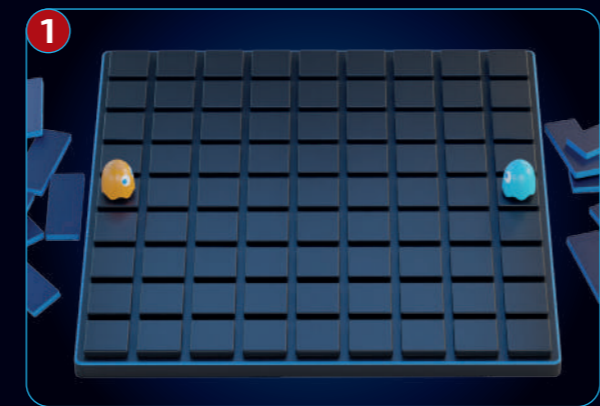
**ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.

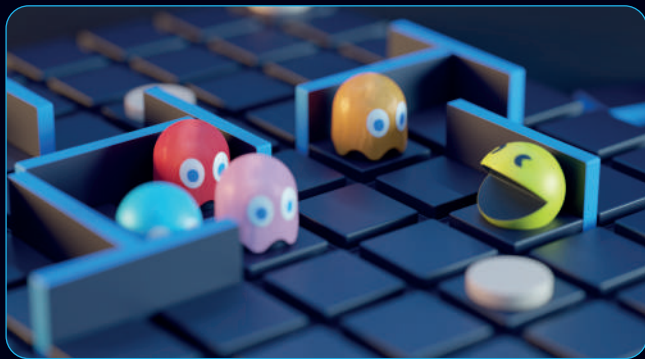
**WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.

**¡ATENCIÓN!** No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas. Por favor, guarde esta información para futuras referencias.

**ADVERTENCIA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccoli elementi che possono essere ingeriti. Conservare le informazioni e l'indirizzo per future referenze.

**ATENÇÃO!** Não é adequado para crianças menores de 3 anos, pois as peças pequenas podem ser engolidas. Manter esta informação e endereço para referência futura.





**Imported by:**

Hachette Boardgames USA  
 2363 James St 537  
 Syracuse, NY 13206  
 USA

**Imported by:**

Hachette Boardgames UK Ltd  
 Carmelite House  
 50 Victoria Embankment  
 London EC4Y 0DZ



® & © 1997 Gigamic



GIGAMIC  
 ZAL Les Garennes  
 F 62930 - Wimereux - France  
 www.gigamic.com