

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



6+

SPIDER-SENSE SPIDER-MAN™

MARVEL

PIÈGES AU LABORATOIRE

Jeu de stratégie en 3 dimensions

2 à 4 joueurs

CONTENU DU JEU :

- 1 plateau 3D
- 8 pions Spider-Man
- 2 Pions ennemis (Le Bouffon Vert et Vénom)
- 48 cartes

•  : représente une case et les différentes toiles tendues par Spider-Man constituent les chemins possibles à emprunter pour atteindre l'arrivée.

• **Les obstacles et ennemis fixés au plateau mais avec plusieurs positions possibles :**

A Les passerelles

B Les escaliers

Les passerelles et escaliers ont plusieurs positions représentées par des araignées en arc de cercle.

C Le Rhino et **D** Le Docteur Octopus

Le Rhino ou Docteur Octopus ont plusieurs positions représentées par des araignées formant une ligne horizontale.

• Une fois ces éléments repérés, il est facile de préparer le plateau avant chaque partie. Positionne les passerelles, escaliers, le Rhino et le Docteur Octopus en les alignant avec les petites araignées de couleur qui leurs sont proches .

Place ensuite Vénom et le Bouffon Vert sur l'araignée rouge de ton choix. Les araignées rouges servent uniquement en début de partie pour positionner ces deux pions .

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Les ennemis de Spider-Man ont décidé d'unir leurs forces et ont créé un gigantesque laboratoire maléfique dans une usine désaffectée... une terrible menace pour le monde entier ! À toi d'entrer dans la peau de l'homme-araignée et de traverser le laboratoire pour l'anéantir, mais attention, le chemin est semé d'embûches !

Pour gagner, amène tes deux pions au bout du parcours !

PRÉPARATION DE LA PARTIE

• Si c'est ta première partie, assemble les pions Spider-Man **G** avec le socle de la couleur qui leur correspond. Fais de même avec Vénom **E** et le Bouffon vert **F** sur les socles noir.

• Déplie ensuite le plateau à l'horizontal. Si c'est la première fois que tu l'utilises, plie-le ensuite légèrement dans le sens inverse afin qu'il reste bien à plat lorsque tu le poseras sur la table. Attention à ne pas trop forcer, pour ne pas décoller les décors !

• Avant de commencer la partie, il est important que chacun ait repéré les éléments importants du plateau ainsi que les pions ennemis.



• **Les pions ennemis mobiles :**

E Vénom et **F** Le Bouffon Vert

Vénom et le Bouffon Vert se déplacent de la même manière que des pions classiques, de case en case en respectant les chemins.

• **G** Chaque joueur choisi alors deux pions Spider-Man de la même couleur et les pose à l'entrée du laboratoire, au niveau du départ.

• Enfin, mélanger l'ensemble des cartes et en distribuer 2 à chaque joueur. Former une pile avec les cartes restantes et la poser face cachée, elle constitue la pioche.



COMMENT SE DÉPLACER SUR LE PLATEAU ?

- Le plus jeune joueur commence à jouer puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur dont c'est le tour prend la première carte de la pioche, il a donc 3 cartes en main. Il choisit une de ses 3 cartes, la montre aux autres joueurs et effectue les déplacements autorisés par celle-ci. Se référer au chapitre « Les cartes » pour une explication détaillée.
- Le joueur pose ensuite la carte face visible à côté de la pioche et c'est au tour du joueur suivant.
- Le joueur qui amène en premier **ses deux pions** sur une case arrivée est le vainqueur ! Un pion peut atteindre l'arrivée de droite et l'autre celle de gauche, ou arriver sur la même, peu importe.

À noter : chaque joueur doit toujours avoir 2 cartes en mains, sauf au moment de la pioche. Lorsque la pioche est vide, mélanger les cartes posées faces découvertes, pour former une nouvelle pioche.

LES CARTES

- À chaque tour, le joueur peut effectuer les différentes actions expliquées sur sa carte. Il lui suffit de les lire (elles sont illustrées et donc faciles à comprendre pour les plus jeunes).

POUR DÉPLACER SPIDER-MAN :

Pour rappel, le but du jeu est de déplacer tes deux pions jusqu'à l'arrivée, grâce aux cartes car il n'y a pas de dé dans ce jeu !

- Tu dois déplacer un pion ou tes deux pions du total de cases indiqué sur la carte. (exemple 6 : déplacer un de tes pions Spider-Man de 6 cases ou en déplacer un de 2 cases et l'autre de 4).
- Tu ne peux pas les déplacer d'un nombre total de cases inférieur au chiffre inscrit sauf si les 2 pions sont bloqués par un ennemi ou un obstacle.
- Tu n'as pas le droit de revenir sur tes pas pendant un tour de jeu, mais tu pourras faire demi-tour si nécessaire au tour suivant.
- Ton pion peut en dépasser un autre mais ne peut pas s'arrêter sur la même case, il s'arrête alors sur la case précédente.
- Attention, il existe deux cartes spéciales où il ne faut pas déplacer un pion Spider-Man mais au choix échanger un ou deux de tes pions avec l'un ou les deux pions d'un de tes adversaires.

POUR DÉPLACER LE BOUFFON VERT ET/OU VÉNOM :

- Tu dois déplacer le Bouffon Vert et/ou Vénom du total de cases indiqué sur la carte.
- Tu n'as pas le droit de faire revenir sur ses pas un ennemi pendant un tour de jeu.
- À chaque tour, tu peux déplacer 1 obstacle s'il se trouve sur le chemin du Bouffon Vert ou de Vénom (par exemple si Vénom grimpe sur un escalier et veut en sortir, il peut le déplacer vers un chemin).
- Si avec Le Bouffon Vert ou Vénom, tu atteins ou dépasse une case où se trouve un pion Spider-Man, le pion Spider-Man doit être replacé sur la case départ. C'est pour cette raison que tenir tes pions Spider-Man éloignés des ennemis est important, ou il te faudra recommencer ton parcours !

POUR DÉPLACER LES OBSTACLES, LE RHINO OU LE DOCTEUR OCTOPUS :

Les passerelles, escaliers, Le Rhino ou encore Docteur Octopus sont des éléments fixés au plateau mais peu-

vent avoir plusieurs positions, ce qui rend chaque partie unique !

Les passerelles et escaliers servent de chemin mais peuvent bloquer un joueur si elles ne sont reliées à aucun chemin.

- Quand une carte demande de déplacer un ou deux obstacles, vous pouvez changer la position d'une passerelle, d'un escalier, du Rhino ou du Docteur Octopus. Par exemple, si Le Rhino est tout à droite, vous pouvez simplement le déplacer d'une araignée vers la gauche ou le positionner complètement à gauche.
- Vous pouvez effectuer le changement de position avant, pendant ou après le déplacement de votre/ vos pion(s) Spider-Man. Un pion peut par exemple, emprunter un escalier non relié à l'autre bout, bouger l'obstacle (donc positionner l'escalier vers un chemin) et continuer d'avancer pour atteindre les cases fixes du plateau (auxquelles est maintenant relié l'escalier).



EXEMPLE DE CARTE :

6 Déplace un ou deux de tes pions Spider-Man d'un total de cases égal à 6.

2 Bouge 2 éléments parmi : la passerelle, les escaliers, le Docteur Octopus ou Le Rhino, avant, pendant ou après avoir bougé tes pions.

PARTIE RAPIDE

Pour jouer une partie plus rapidement, chaque joueur peut ne choisir qu'un pion au départ. Le reste des règles reste identique.

ASTUCES STRATÉGIQUES

- Ta stratégie est importante dans ce jeu ! Regarde bien les deux cartes que tu as en main tout au long du jeu pour réfléchir entre chaque tour et déplacer au mieux tes pions en fonction de la position des obstacles et ennemis.
- Utilise au maximum les points de déplacement auxquels tu as droit pendant un tour : si un de tes personnages est bloqué, fais avancer l'autre.
- Essaie de suivre le ou les itinéraires de tes adversaires, ainsi tu pourras profiter de leurs déplacements d'obstacle, favorables aussi à tes pions si tu prends le même chemin.
- Observe bien la position du Bouffon Vert et de Vénom car en un seul tour ils peuvent être déplacés de 9 cases !
- Les cartes « Échange ta position avec un autre joueur » sont rares et à utiliser avec précaution, le mieux est d'attendre de pouvoir bouger un personnage tout près d'une case arrivée.
- Essaie de faire avancer à peu près au même rythme tes deux personnages. Si l'un est très avancé, et pas l'autre, un adversaire peut utiliser une carte « Échange ta position » et tes deux pions se retrouveront alors mal placés ! À noter : il n'y a que 2 cartes de ce type dans le jeu, donc tu pourras être plus tranquille si tu vois qu'elles ont été déjà utilisées.
- Enfin un jeu de stratégie réuni attaque et défense, ne l'oublie pas ! Si tu as l'opportunité de déplacer des obstacles, tu peux débloquent tes pions mais aussi barrer la route de tes adversaires ! La meilleure tactique est de faire une action pour faire avancer tes pions et une autre pour bloquer ton adversaire.

Un dernier conseil pour profiter au mieux de ton jeu : replie et range bien le plateau 3D dans sa boîte après chaque partie, afin qu'il reste en bon état !



MARVEL, Spider-Sense Spider-Man, Green Goblin, Venon, Doctor Octopus, Rhino and the distinctive likenesses there of are trademarks of Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries, and is/are used with permission. Copyright © 2009 Marvel Entertainment, Inc. and its subsidiaries. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved.



112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - France

F Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Ce jouet ne convient pas à un enfant de moins de trente-six mois en raison de petites pièces détachables susceptibles d'être avalées. Il est recommandé de retirer les attaches en plastique avant de donner le jouet à l'enfant.

D Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren. Dieses Spielzeug ist nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet, da es abnehmbare Kleinteile enthält, die verschluckt werden können. Wir raten die Plastikhalter vor der Übergabe an ein Kind zu entfernen.

NL Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren. Dit speelgoed is niet geschikt voor kinderen jonger dan zesendertig maanden wegens de aanwezigheid van kleine verwijderbare onderdelen die kunnen ingeslikt worden. Het wordt aanbevolen de plastic klemmen te verwijderen alvorens het speelgoed aan het kind te geven.

