

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# Spider-Man contre le Docteur Octopus

Jeux Ravensburger® n° 22 255 1

Une course passionnante pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

**Conception :** Manfred Ludwig

- Contenu :**
- 16 tuiles Toile d'araignée
  - 5 tuiles Action
  - 2 tuiles Départ / Arrivée
  - 5 pions + 5 socles
  - 1 roue du destin munie d'une aiguille et d'un axe.
  - 1 dé

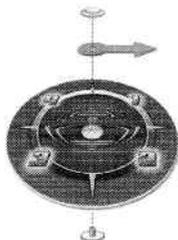


Spider-Man et son équipe de super-héros réussiront-ils à vaincre une fois de plus leur éternel adversaire, le Docteur Octopus ? Grâce à votre chance au dé et à votre finesse tactique, aidez Spider-Man et les super-héros, Nova, Poing d'acier et Spider-Man noir, à remporter la victoire. Mais attention, ceux qui prennent le plus de risques ne gagnent pas toujours !

**Le but du jeu** consiste à être plus rapide que le Docteur Octopus et à atteindre l'arrivée avant lui.

## Préparation

Détachez soigneusement les éléments en carton des planches prédécoupées. Installez les tuiles Départ / Arrivée sur la table en les espaçant bien. Formez un parcours de l'une à l'autre à l'aide des 16 tuiles Toile d'araignée et des 5 tuiles Action. Veillez simplement à ce que les tuiles Action ne se retrouvent pas les unes à la suite des autres. Assemblez la flèche sur la roue comme le montre l'illustration et gardez-la à portée de main avec le dé, à côté du parcours. Chaque joueur choisit un pion, le coince dans son socle, puis le place sur la tuile Départ rouge et bleue. Placez le Docteur Octopus sur sa tuile Départ OSCORP verte, à l'autre extrémité du parcours et la partie peut commencer.



## Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence et prend le dé. Mais avant de le lancer pour vous déplacer du résultat obtenu, choisissez d'abord combien de fois vous souhaitez lancer le dé sur la roue du destin : pour cela, tournez la flèche sur 1 pour le lancer 1 fois, sur 2 pour le lancer 2 fois...

Il est tentant de miser beaucoup, mais c'est également dangereux : Sur 2 faces du dé figure une croix. Si vous obtenez une croix, votre tour est immédiatement terminé et vous ne pouvez pas avancer. C'est au contraire le Docteur Octopus qui peut progresser du nombre de tuiles indiqué par la roue du destin.

*Exemple : Vous choisissez de tourner la flèche de la roue du destin sur « 3 » et décidez donc de lancer le dé 3 fois de suite. Si vous réussissez à obtenir un nombre à chaque lancer, additionnez les points obtenus et avancez votre pion du nombre de tuiles correspondant. Mais si vous obtenez une croix au 1<sup>er</sup>, au 2<sup>e</sup> ou au 3<sup>e</sup> lancer, vous ne pouvez pas avancer votre pion. Au contraire, vous devez avancer le Docteur Octopus de 3 tuiles.*

Chaque joueur joue ainsi à tour de rôle. Chacun essaye d'atteindre le plus vite possible la tuile OSCORP verte. Les joueurs ne peuvent pas s'éliminer les uns les autres de la course et il peut y avoir plusieurs pions sur une même tuile. Mais ne perdez pas le Docteur Octopus des yeux ; il profite de votre malchance au dé et se rapproche petit à petit de votre tuile Départ.

Les 5 **tuiles Action** du parcours ne concernent pas le Docteur Octopus, mais vous :



Attention, vous ne pouvez pas rester sur cette tuile !  
Reculez vite d'une tuile !



Vous pouvez passer en première position ! Placez votre pion sur la tuile occupée par le joueur en tête de la course. Si c'est vous qui êtes en tête, il ne se passe rien.

**La partie prend fin** dès que le premier joueur ou que le Docteur Octopus atteint l'arrivée.

Si le Docteur Octopus a été le plus rapide et a atteint l'arrivée avant vous tous, il remporte cette partie. Mais si l'un d'entre vous a atteint l'arrivée le premier, il gagne et vous avez vaincu ensemble le Docteur Octopus !

© MARVEL

© 2013 Ravensburger Spieleverlag



# Spider-Man vs. Doc Octopus

Ravensburger® game no. 22 255 1

An exciting race game for 2 – 4 players aged 5 years and up.

**Game idea:** Manfred Ludwig

**Contents:** 16 spider web cards  
5 action cards  
2 start/finish cards  
5 playing pieces + 5 feet  
1 wheel of chance with pointer and holder  
1 die

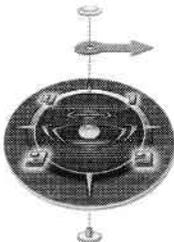


Will Spider-Man and his team of superheroes be able to defeat the arch enemy Doc Octopus once again? With a little luck of the die and tactical play you can help Spider-Man and the superheroes Nova, Iron Fist and Black Spider-Man! But be careful! If you risk too much, you may not get the reward you were looking for!

The **aim of the game** is to reach the finish card with your own playing piece before Doc Octopus does.

## Before you begin

Remove the pieces from the perforated cards. Lay both the start and finish cards on the table at some distance from one another. Between the start and finish cards, lay the 16 spider web cards and the 5 action cards in any order, forming the race course. Make sure that the action cards are not laid directly one after the other. Attach the pointer to the wheel of chance as shown in the illustration and lay it, together with the die, next to the race course. Each player chooses a playing piece, inserting it into its feet and placing it on the start card. Place Doc Octopus on the opposite green OSCORP start card and let the game begin!



## How to play

Each player takes turns in a clockwise direction. The youngest player receives the die and starts play. Before you roll the die and move your playing piece forward along the course according to the number rolled, you first have to decide how many times you want to roll the die consecutively by turning the pointer on the wheel of chance to the corresponding number: Turn the pointer to the 1 on the wheel of chance if you want to roll the die once (1 x), or to the 2, if you want to roll twice (2 x), etc.

It's very tempting to want to roll often, but it's not without risk: There is a cross on two sides of the die; if you happen to roll a cross, your turn is immediately over and you may not move your playing piece forward. But Doc Octopus is able to move forward the same number of spaces as indicated by the wheel of chance.

*Here's an example: You turn the pointer on the wheel of chance to the 3, so that you can roll the die three times consecutively. If you manage to roll a number each time, you add up the number of each rolled die and advance your playing piece accordingly along the spider web card course. If, however, you roll a cross on either your first, second, or third roll, you don't get to move your playing piece forward. Instead, you have to move Doc Octopus 3 cards forward.*

Play continues in turns. Each player tries to reach the green OSCORP space as fast as he can. In this race you can't throw the other players' playing pieces out of the race; multiple playing pieces may occupy a single space. But don't let Doc Octopus out of your sight! He benefits each time you roll a cross, slowly making his way to your start card.

Doc Octopus doesn't have to pay attention to the 5 **action cards** in the course, but you do:



Important! You can't stop here; go back one space.



You can move your piece forward to the leading position! Put your playing piece on the card that the leading player is already on. If you're already in the lead nothing happens.

**The game is over** as soon as the first player or Doc Octopus has reached the finish card. If Doc Octopus was faster than you and managed to reach the finish card first, he has won the round.

If one of you manages to reach the finish card first, he is the winner and together you all managed to defeat Doc Octopus!

© MARVEL

© 2013 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger