

F



Jeux Ravensburger® n° 20 436 6

Spider-Man et ses amis vous proposent 6 jeux différents : memory®, domino, loto, jeu des familles, images-puzzle et un amusant jeu de parcours.

Contenu :

- 1 plateau de jeu double face à assembler
- 24 tuiles
- 32 cartes
- 28 dominos
- 10 jetons
- 4 images-puzzle (6 pièces)
- 4 pions + 4 socles
- 1 dé Couleurs



memoryj

Une passionnante chasse aux paires d'images pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans. Pour ce jeu, vous avez besoin des 24 tuiles carrées.

Le but du jeu consiste à récupérer le maximum de paires.

Mise en place

Mélanger toutes les tuiles face cachée et former un rectangle.



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne 2 tuiles au choix, l'une après l'autre, de manière à ce que tout le monde puisse les voir. Si les deux images sont identiques, il peut les prendre et les poser devant lui. Il retourne ensuite 2 nouvelles cartes. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il retourne 2 images différentes. Dans ce cas, il remet ces tuiles face cachée sans les changer de place. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner 2 tuiles...

La partie s'arrête dès qu'un joueur a trouvé la dernière paire. Chacun empile alors toutes les paires qu'il a gagnées. Le **vainqueur** est le joueur qui a trouvé le plus de paires et possède donc la tour la plus haute.

Variante solo

Le joueur retourne toujours 2 tuiles. Si elles sont identiques, il les pose devant lui. En combien de coups trouvera-t-il toutes les paires ?

Domino

Un amusant jeu de pose pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans.
Pour ce jeu, vous avez besoin des 28 dominos.



Le but du jeu consiste à poser le premier tous ces dominos correctement.

Mise en place

Mélanger tous les dominos face cachée et en distribuer 4 à chaque joueur (6 à 2 joueurs). Chacun regarde ses dominos puis les pose devant lui, à l'abri du regard des autres. Les dominos restants sont empilés face cachée au milieu de la table et constituent la pioche. Tirer le premier domino de la pile et le poser face visible.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur regarde ses dominos. S'il en possède un qui convient, il le pose à gauche ou à droite du domino déjà retourné. Petit à petit se forme ainsi une longue chaîne de dominos. Si un joueur ne possède aucun domino qui corresponde, il en pioche un. Si celui-ci convient, il peut le poser immédiatement. Sinon, il doit le garder et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a réussi à poser tous ses dominos. Il est déclaré **vainqueur**. La partie prend également fin lorsque la pioche est épuisée et qu'aucun joueur ne peut plus poser de domino. Dans ce cas, le vainqueur est le joueur à qui il reste le moins de dominos devant lui.

Variante solo

Le joueur prend les 28 dominos et essaye de faire la plus longue chaîne possible. Quelle longueur atteindra-t-elle ?

Loto

Le jeu de pose pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans.
Pour ce jeu, vous avez besoin des 24 tuiles et des 4 planches de loto qui se trouvent au dos du plateau de jeu à assembler.



Le but du jeu consiste à trouver les 6 tuiles correspondant à sa planche.

Mise en place

Chaque joueur choisit une planche de loto qu'il pose devant lui. Bien mélanger les tuiles carrées correspondantes et les étaler, face cachée, sur la table. Les planches et les tuiles non utilisées sont mises de côté.

Déroulement de la partie

Le plus petit joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne une tuile de son choix et vérifie si elle appartient à sa planche. Si c'est le cas, il la pose sur l'emplacement correspondant. Sinon, il la remet face cachée au milieu de la table. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a recouvert toutes les images de sa planche avec les tuiles correspondantes. Il est déclaré **vainqueur**.

Variante solo

Le joueur retourne les images l'une après l'autre et les place sur les planches. Bientôt, toutes les images ont trouvé leur place et les planches sont complètes.

Jeu des familles

Le célèbre jeu de cartes pour **3 joueurs ou plus**, à partir de **3 ans**.
Pour ce jeu, vous avez besoin des 32 cartes.
La carte de présentation est mise de côté ; elle n'est pas utilisée.



Le but du jeu consiste à réunir le maximum de familles (composées chacune de 4 cartes identiques).

Mise en place

Le donneur mélange les cartes et les distribue équitablement à tous les joueurs. Chacun regarde secrètement ses cartes. Si un joueur possède déjà 4 cartes identiques en main, il peut empiler cette famille devant lui.

Déroulement de la partie

Le joueur assis à gauche du donneur commence. Quand vient son tour, le joueur demande une carte qui lui manque pour former une famille au joueur de son choix. Exemple : « As-tu une carte "Spider-Man" ? » Si le joueur interrogé possède la carte correspondante, il doit la lui donner. Un joueur peut ainsi continuer à demander une carte jusqu'à ce que le joueur interrogé lui réponde « Non ! » parce qu'il n'a pas la carte demandée. C'est alors au joueur suivant de jouer. Celui qui complète une famille l'empile devant lui.

La partie s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main. Le **vainqueur** est celui qui a reconstitué le plus de familles.

Images-puzzle

Un jeu d'assemblage pour **2 à 4 joueurs** à partir de **3 ans**.
Pour ce jeu, vous avez besoin des 4 images-puzzle (6 pièces)
et du dé Couleurs.



Le but du jeu consiste à reconstituer le premier son image-puzzle.

Mise en place

Chaque joueur choisit une image-puzzle qu'il doit reconstituer à l'aide du dé. Les images non utilisées sont mises de côté. Chacun défait les 6 pièces de son puzzle et les pose devant lui, face visible.

Déroulement de la partie

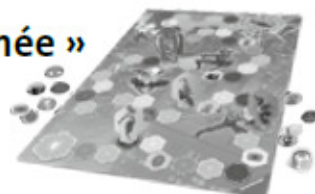
Le plus grand joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé et prend la pièce de puzzle correspondant à la couleur obtenue.

Chaque pièce de puzzle possède un symbole de couleur. Si le joueur a obtenu « bleu » au dé, par exemple, il peut prendre la pièce de puzzle sur laquelle figure le symbole Bleu. Si le joueur possède déjà la pièce indiquée par le dé, il repart malheureusement les mains vides ce tour-ci et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

La partie s'arrête dès que le premier joueur a entièrement complété son puzzle. Il est déclaré **vainqueur**.

Jeu de parcours : « L'Ultime Pouvoir de l'araignée »

Le jeu de parcours pour **2 à 4** joueurs à partir de **3** ans.
Pour ce jeu, vous avez besoin du plateau de jeu à assembler, des pions avec leurs socles, des 10 jetons et du dé Couleurs.



Vous sautez courageusement d'un immeuble à l'autre en essayant d'obtenir l'ultime pouvoir de l'araignée. Il vous faut pour cela atteindre le premier la gigantesque araignée dans son immense toile. Avec de la chance au moment de lancer le dé ou de retourner les jetons Personnage, vous avancerez rapidement sur les cases de couleur.

Le but du jeu consiste à rejoindre le premier la case rouge avec la gigantesque araignée (dans le coin supérieur droit du plateau).

Mise en place :

Assembler les 4 parties du plateau de jeu et l'installer au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Chacun choisit un pion, l'insère dans un socle et le place sur la grande case bleue avec l'araignée blanche, dans le coin inférieur gauche. Mélanger les 10 jetons, face cachée, et les empiler à côté du plateau. Garder le dé à proximité.

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 avance son pion jusqu'à la prochaine case de la couleur obtenue. Si la case est déjà occupée par un autre pion, il le renvoie au départ. Lorsqu'un joueur a presque rejoint la case d'arrivée, la tension monte : si le dé indique une couleur qui ne correspond à aucune case devant lui, le pion est obligé de reculer jusqu'à la case précédente de cette couleur.

Si le dé indique « Blanc », le joueur peut piocher le premier jeton de la pile et le retourner. Quel personnage montre-t-il ? Le joueur doit le trouver sur le plateau de jeu et placer son pion sur la case de la couleur correspondante. Il peut garder le jeton. Lorsqu'il ne reste plus de jeton dans la pile, ils sont récupérés et remélangés pour former une nouvelle pioche.

La partie s'arrête dès que le premier joueur a atteint la case rouge avec la gigantesque araignée. Il est déclaré **vainqueur**.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach - F-68120 Pfaffstätt

Ravensburger SA/NV
International Trade Mart - Atomiumsquare-W. Chicago 413
B-1020 Brussel - Bruxelles

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 - CH-5436 Würenlos



© MARVEL

© 2019 Ravensburger Spieleverlag