

Le joueur qui joue avec les méchants doit essayer d'atteindre avec l'un de ses pions l'une des salles où se trouvent les véhicules. S'il y parvient sans qu'aucun **Pyjamasque** ne s'y trouve, il monte dans le véhicule et se déplace automatiquement avec celui-ci jusqu'à la sortie, soit l'une des cases de départ hexagonales noires. Si un **Pyjamasque** se trouve dans la salle lorsqu'il atteint le véhicule, il ne peut pas le dérober.

Un méchant qui a dérobé un véhicule continue à jouer et peut revenir au quartier général pour essayer d'en dérober un autre. Dans ce cas il repart de la case noire où il a garé le véhicule dérobé.

Les **Pyjamasques** se déplacent à l'intérieur du quartier général en essayant de capturer les méchants. Pour y parvenir, ils doivent terminer leur déplacement dans une salle où se trouve un seul méchant. Si un méchant achève son déplacement dans une salle où se trouvent un ou plusieurs **Pyjamasques**, il est capturé.

Lorsqu'un méchant est capturé, il quitte le quartier général définitivement et ne peut plus jouer. Si le symbole de son personnage apparaît sur le dé, le joueur qui joue avec les méchants passe son tour.

### Fin de la partie

La partie s'achève soit lorsque le joueur qui joue avec les méchants parvient à dérober deux des véhicules des **Pyjamasques** ou lorsque les **Pyjamasques** parviennent à capturer les trois méchants.



Réf. 17611

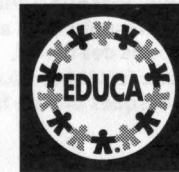


Fabriqué en Espagne /  
Distribué par :  
**EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 • 08192  
Sant Quirze del Vallés  
Espanya  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)



**ATTENTION!**  
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments.  
Danger d'étouffement.  
Conservez ces informations en cas de besoin. Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.

2014



## L'ASSAUT DU QUARTIER GÉNÉRAL

Les méchants Roméo, Sorceline et Ninjaka veulent profiter de l'obscurité pour se lancer à l'assaut du quartier général des Pyjamasques et leur dérober leurs véhicules. Mais Yoyo, Bibou et Gluglu vont essayer de les attraper avant, grâce à leurs pouvoirs très spéciaux. Qui sera le premier à atteindre son objectif ?

### CONTENU DU JEU :

- 1 plateau
- 1 quartier général (constitué par 6 pièces emboîtables)
- 3 pions de **Pyjamasques** (Bibou, Yoyo et Gluglu)
- 3 pions de méchants (Roméo, Sorceline et Ninjaka)
- 3 pions véhicules des **Pyjamasques** (L'astro-hibou, le Chat-bolide et le reptilo-mobile)
- 9 socles
- 1 jeton base de téléportation pour Roméo
- 1 dé des **Pyjamasques** avec autocollants
- 1 dé des méchants avec autocollants

### COMMENT JOUER ?

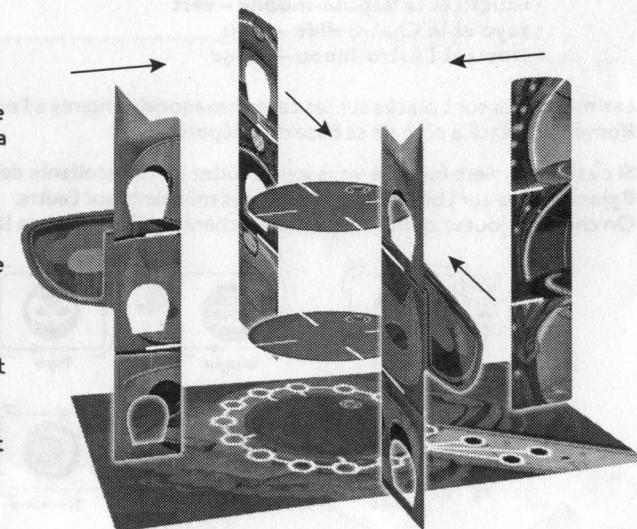
#### But du jeu

Un joueur, de préférence le plus âgé, joue avec les méchants avec pour objectif de dérober les trois véhicules des **Pyjamasques** dans le quartier général. Les autres joueurs jouent avec les **Pyjamasques** et essaient d'attraper les méchants lorsqu'ils pénètrent dans leur quartier général, avant qu'ils n'atteignent les véhicules.

#### Préparation du jeu

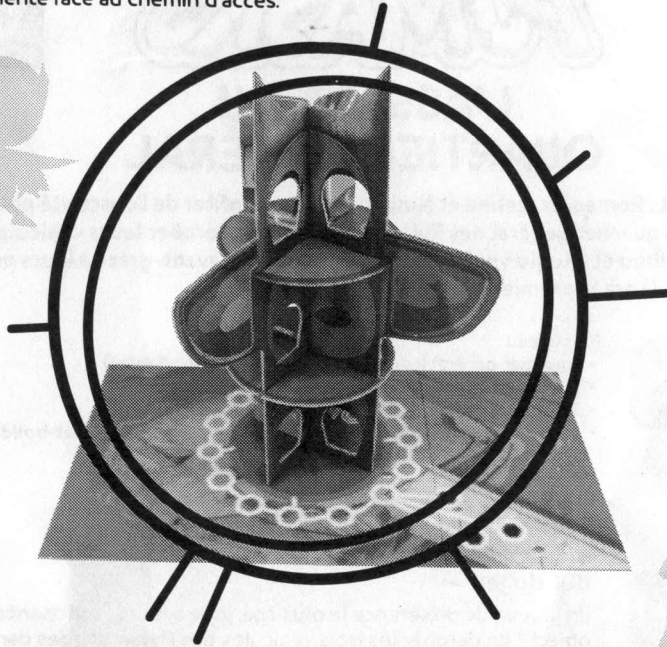
Monter le quartier général en emboîtant ses pièces, pour ensuite le placer sur le plateau situé au centre de la table.

Pour assembler le quartier général il faut imbriquer les pièces latérales avec les pièces circulaires de chaque étage (côté avec le point vers le haut). Le premier étage est celui de Yoyo (en bleu), et le dernier étage est celui de Bibou (en rouge). Les 2 pièces latérales qui forment l'avant de la tour doivent être positionnées de manière à reconstituer un masque de



**Pyjamasque** à chaque étage. A l'arrière de la tour on positionne les 2 pièces latérales qui représentent les ascenseurs des **Pyjamasques** (ce sont les 3 tubes colorés qui portent les logos des héros).

Une fois la tour du quartier général assemblée, on la dispose avec le côté qui porte les masques orienté face au chemin d'accès.



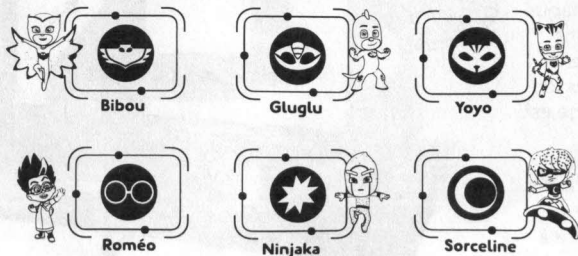
On place ensuite chaque **Pyjamasque** et son véhicule sur le point indiqué, à l'étage qui est de la couleur du **Pyjamasque** :

- **Gluglu et la Reptilo-mobile** – vert
- **Yoyo et le Chat-bolide** – bleu
- **Bibou et l'Astro-hibou** – rouge

Les **méchants** sont placés sur les cases hexagonales noires à l'extérieur du quartier général. **Roméo** est placé à côté de sa base de téléportation.

Si c'est la première fois que vous jouez, collez les autocollants des symboles des **Pyjamasques** sur l'un des dés et ceux des méchants sur l'autre.

On choisit le joueur qui s'occupe des méchants et il commence la partie.



## Déroulement d'un tour

Un joueur se charge de tous les **méchants** et les autres s'occupent de tous les **Pyjamasques**. Chacun utilise le dé de l'équipe qu'il représente : le dé des méchants ou le dé des **Pyjamasques**.

Les **méchants** et les **Pyjamasques** jouent tour à tour. Ainsi, le joueur qui représente les **méchants** commence et le premier joueur des **Pyjamasques** joue ensuite. Ensuite, les **méchants** jouent à nouveau, puis c'est au tour du joueur suivant des **Pyjamasques**, et ainsi de suite.

Quand son tour arrive, le joueur lance le dé de personnages pour savoir lequel il doit déplacer. Il déplace son personnage d'un espace s'il est à l'intérieur du quartier général ou de 3 espaces si c'est un **méchant** et qu'il se trouve à l'extérieur de la tour (sur les cases dont le contour est blanc).

Chaque salle du quartier général compte comme un espace. Pour passer d'une salle à l'autre, il faut emprunter les portes ou les ascenseurs. Il peut y avoir plus d'un personnage dans une même salle.

**Chaque personnage possède un pouvoir spécial qu'il peut employer pour se déplacer dans le quartier général :**

**Gluglu et Ninjaka** : ils peuvent escalader et passer d'une salle à l'autre d'un même étage, même s'il n'y a aucune porte entre les deux.

**Bibou et Sorceline** : elles peuvent s'envoler et changer d'étage en comptant un déplacement d'un espace. Elles peuvent uniquement se déplacer d'une salle vers celle située juste au-dessus ou en dessous.

**Yoyo** : il bondit comme un chat et peut s'il le souhaite avancer de deux espaces au lieu d'un.

**Roméo** : lorsqu'il apparaît sur le dé des personnages, le joueur peut choisir de ne pas se déplacer, mais plutôt de placer sa base de téléportation où il le souhaite. Lorsque son tour arrive à nouveau, il peut se téléporter directement jusqu'à cette dernière. Si un autre personnage entre dans la salle où se trouve la base, que ce soit un méchant ou un **Pyjamasque**, elle se désactive et rejoint son propriétaire.

