

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



Vaincre Papillon

Lorsqu'un élève est libéré, un des akumas est retourné dévoilant ainsi une couleur. Les trois premières couleurs dévoilées correspondent au code couleur de l'un des points du plateau de jeu, cela indique qu'il s'agit de la cachette de Papillon et on y place alors son pion.

Si un élève akumatisé se trouve sur ce point lorsque Papillon y apparaît, il l'accompagnera dans ses déplacements et l'aidera lors des combats de dés, tout comme Chat Noir aide Ladybug.

Quand Papillon apparaît, les joueurs doivent déplacer leurs jetons Ladybug vers sa position pour se battre contre lui.

Papillon se bat de la même manière que les élèves akumatisés, et s'il est accompagné de l'un d'entre eux, il peut lancer 4 dés au lieu de 3.

Si plus d'une Ladybug se trouvent sur la case de Papillon, elles se battent contre lui chacune leur tour. Plusieurs pions de Ladybug peuvent se trouver sur une case adjacente à Papillon.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque Ladybug arrive à vaincre Papillon et le joueur qui jouait avec ce pion remporte la partie. Mais si 3 élèves akumatisés atteignent la tour Eiffel, la partie se termine et Papillon est le vainqueur.



ZAG Miraculous™ *Miraculous* is a trademark of ZAG - Method. © 2018 ZAG - Method - All Rights Reserved.

Réf. 17610



Fabriqué en Espagne /
Distribué par :
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192
Sant Quirze del Vallés
Espagne

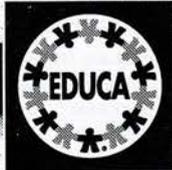
www.educaborras.com



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.

ZAG
HEROZZI
Miraculous



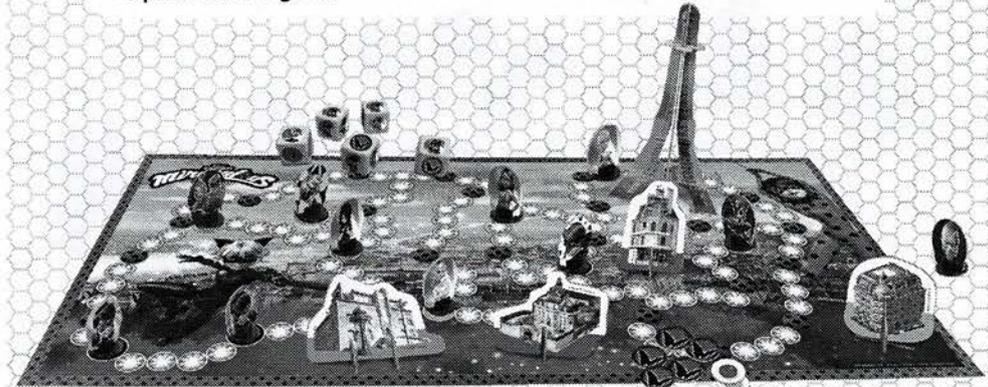
À la poursuite de Papillon

Le maléfique Papillon a akumatisé 6 élèves du collège Françoise Dupont pour semer la terreur dans la ville et s'emparer des Miraculous de Ladybug et Chat Noir.

Ladybug devra les libérer de leurs akumas pour savoir où se cache Papillon afin de le vaincre et de sauver la ville de ses attaques.

CONTENU DU JEU :

- Plateau de jeu
- Tour Eiffel prédécoupée
- 4 bâtiments prédécoupés
- 4 pions de Ladybug
- 1 pion de Chat Noir
- 6 pions de collégiens
- 1 pion de Papillon
- 12 socles
- 5 jetons d'akumas, chacun avec une couleur différente au dos
- 1 dé de déplacement avec autocollants
- 4 dés de combat avec autocollants



COMMENT JOUER ?

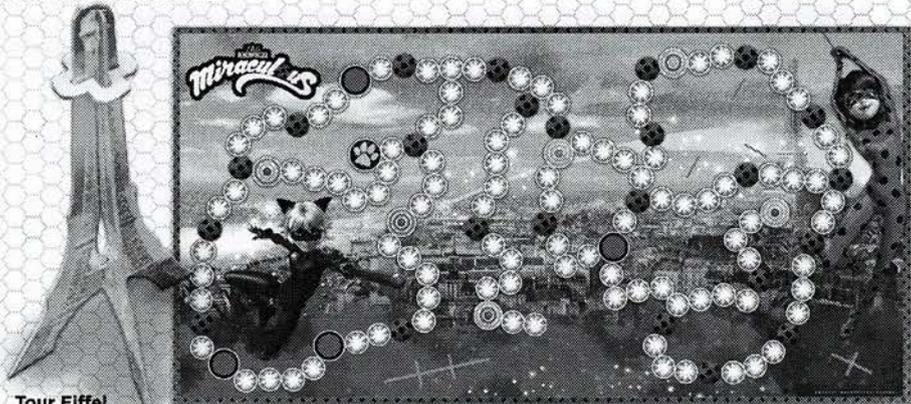
But du jeu

Libérer les élèves des akumas afin de découvrir où se cache Papillon et de le vaincre avant qu'il prenne le contrôle de tout Paris.

Préparation du jeu

Placez le plateau au centre de la table, montez les éléments décoratifs sur leur support et positionnez-les sur la marque de couleur correspondante sur le plateau : Tour Eiffel - orange ; Maison de Marinette - rouge ; Collège - vert ; Maison d'Adrien - bleu ; Hotel de Chloé -jaune.

Chaque joueur choisit ensuite une **Ladybug** qui sera son pion et la place sur le point rouge de son choix. **Chat Noir** se place sur le point représentant une patte et chaque élève akumatisé se place sur un des points à trois couleurs concentriques. Mettre ensuite les 5 jetons d'akumas sur le côté du plateau, avec le côté akuma face visible.



Tour Eiffel

Plateau de jeu



Bâtiments



Akumas



Élève akumisé



Dés de combat

Si c'est la première fois que vous jouez, collez les autocollants sur les dés de combat (chacun avec 4 faces Ladybug et 2 faces akuma) et sur le dé de déplacement (2-3-3-4-Yoyo-Chat Noir).

Chaque joueur lance le dé de déplacement et le joueur qui obtient le plus petit nombre joue en premier. Chacun jouera ensuite à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement d'un tour

À son tour, chaque joueur lance le dé de déplacement et déplace sa **Ladybug** vers l'élève qu'il veut libérer de son akuma.

Selon le résultat obtenu par le dé, il se déplace des manières suivantes :

- **2/3/4** : il se déplace du nombre de cases indiqué. Si en se déplaçant de cette manière, son pion tombe sur une case yoyo, il peut avancer jusqu'à la case yoyo suivante.
- **Yoyo** (le yoyo de Ladybug, rouge à pois noirs) : il va à la case yoyo suivante dans la direction de son choix et relance le dé.
- **Chat Noir** : il place le pion Chat Noir à côté de sa Ladybug. Chat Noir se déplacera de la même manière que Ladybug et l'accompagnera partout jusqu'à ce qu'un autre joueur obtienne son symbole avec le dé.

Quand une **Ladybug** rejoint un élève akumatisé, elle se bat contre lui en lançant 3 dés de combat et en comptant le nombre de **Ladybugs** obtenu. Si **Chat Noir** est avec elle, elle peut lancer le dé de combat supplémentaire et ajouter le résultat à son lancer.

Le joueur situé à sa gauche lance ensuite les 3 dés pour l'élève akumatisé et compte le nombre d'akumas obtenu.

Si **Ladybug** obtient plus de points que l'élève akumatisé, l'élève est libéré et retrouve son état normal. Il faut alors retourner un des jetons d'akuma à côté du plateau pour dévoiler l'une des couleurs correspondant au point où se cache **Papillon**.

Si l'élève obtient un nombre d'akumas égal ou supérieur au nombre de **Ladybugs**, il reste akumatisé et se déplace de 5 cases en direction de la tour Eiffel. Lorsqu'un élève se bat contre **Ladybug** et qu'il n'est pas vaincu, il avance de 5 cases vers la tour Eiffel (case tricolore: jaune, beau, violet) jusqu'à ce qu'il l'atteigne ou qu'il soit vaincu avant de l'atteindre.

Ladybug peut également se battre contre les élèves akumatisés ayant atteint la tour Eiffel, mais si 3 des 6 élèves akumatisés atteignent la tour, **Papillon** les rejoint et remporte la partie.

