

SPIDER-MAN 3

Jeux Ravensburger n° 23 249 9

Auteur : Nicolas Pilartz under license Week End Games
Design : vitamin_be.de

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Contenu : 39 cartes Fenêtre
1 case d'arrivée en forme de toit
4 pions Spider-man
4 saucles
1 fausse pièce



Avant de commencer

Bien mélanger les 39 cartes Fenêtre, face Fenêtre sur le dessus. Disposer ensuite les cartes sur la table par rangées de 3. Les 13 rangées (étages) de 3 fenêtres forment un gratte-ciel. Placer ensuite le toit (case d'arrivée) au-dessus du dernier étage. Chaque joueur choisit un pion Spider-man qu'il place au pied du premier étage du gratte-ciel. La pièce est placée à portée de main ; elle servira au cours de la partie.

But du jeu

Il s'agit d'être le plus rapide des Spider-man et d'escalader le gratte-ciel pour attendre le premier le toit.



F

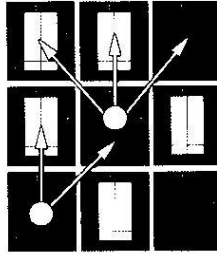
À vos toiles d'araignée, prêts... partez !

Le plus jeune fan de Spider-man commence. Il place son pion Spider-man sur la carte Fenêtre de son choix du 1^{er} étage et la retourne. Au dos des cartes Fenêtre se cachent différentes actions que le joueur doit exécuter. Les cartes avec un fond jaune ont des effets positifs, celles avec un fond noir des effets négatifs. Les cartes Spider-man sont neutres : il ne s'y passe rien. Une fois l'action indiquée sur la carte effectuée, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Les cartes retournées restent face visible.

Escalade du gratte-ciel

Les étages du gratte-ciel ne peuvent pas être « sautés ». Un joueur ne peut escalader que les fenêtres voisines de celle sur laquelle il se trouve actuellement (voir illustration). Il n'a pas le droit de redescendre.

En général, il ne peut y avoir au maximum que deux pions sur une même carte Fenêtre. Cependant, il peut arriver qu'une action oblige un joueur à reculer sur une carte déjà occupée par deux autres pions. Dans ce cas, un troisième Spider-man peut se joindre à eux.



Arrivée sur une fenêtre déjà retournée

Si un pion Spider-man atterrit sur une case Fenêtre déjà retournée, il effectue tout de même l'action indiquée.

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint le toit du gratte-ciel.

F

Les différentes actions :

Cartes jaunes :



17 cartes Spider-man :

Il ne se passe rien. Tu peux continuer de grimper au tour suivant.



5 cartes Lance-toiles :

Quelle chance ! Grimpe immédiatement à un étage au-dessus.



2 cartes Silhouette :

Saute une rangée de fenêtres et grimpe de 2 étages sur la fenêtre de ton choix.



3 cartes Pouvoir de l'araignée :

Choisis une carte Fenêtre à choisir et regarde soigneusement en dessous pour savoir ce qu'il attend.

Cartes noires :



2 cartes Toile diabolique :

Retourne sur la carte Spider-man précédente.



1 carte Masque :

Retourne sur la fenêtre sur laquelle se trouve le dernier joueur. Pas de chance si tu atterris sur une carte noire.



5 cartes Araignée radioactive :

Place ton pion Spider-man et attends un tour.



4 cartes Miroir maudit :

Place ton pion. Si elle atterrit sur la face Miroir de l'araignée, tu peux continuer à grimper immédiatement. Si elle atterrit sur la face Toile diabolique, retourne sur la carte Spider-man précédente.