

LES AVENTURES DE BLAKE ET MORTIMER

# LE MAÎTRE DU RAYON

*L'infâme Olrik a pointé 15 canons réducteurs sur 15 villes à travers le monde. Dans la peau des célèbres héros, Blake et Mortimer, chaque joueur mène l'enquête pour retrouver l'emplacement des canons et les détruire. Arriveront-ils à temps avant qu'Olrik ne mette ses menaces à exécution et ne réduise ces villes une à une... ?*

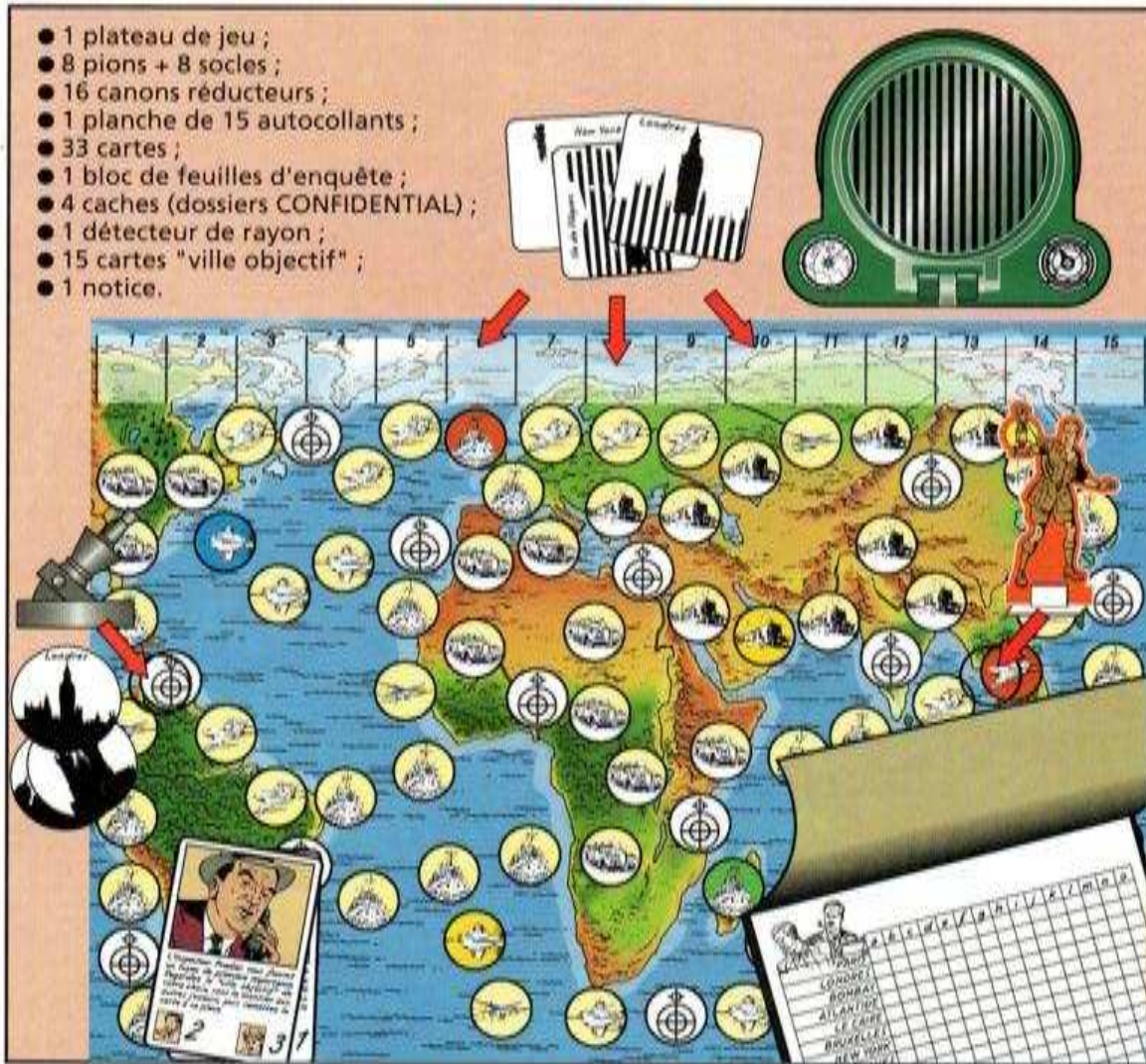


Jeu de société  
à partir de 10 ans  
2 à 4 joueurs  
Durée approximative  
de la partie : 60 mn

**NATHAN**

# CONTENU

- 1 plateau de jeu ;
- 8 pions + 8 socles ;
- 16 canons réducteurs ;
- 1 planche de 15 autocollants ;
- 33 cartes ;
- 1 bloc de feuilles d'enquête ;
- 4 caches (dossiers CONFIDENTIAL) ;
- 1 détecteur de rayon ;
- 15 cartes "ville objectif" ;
- 1 notice.



# PRÉPARATION

## AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Détacher les canons réducteurs et les 15 cartes "ville objectif" de leurs supports.

*Coller chacun des 15 autocollants sous un canon. Le 16<sup>e</sup> canon est uniquement un **canon de rechange** et n'est pas utilisé pendant la partie.*



*Coller les deux autres autocollants sur le détecteur de rayon.*



## REGLAGE DU DETECTEUR DE RAYON

- Ouvre la vitre du détecteur de rayon (l'écran).

- Glisse n'importe quelle carte "ville objectif" (dans le bon sens) dans les taquets, puis referme la vitre.

- Lève le petit levier situé sous l'écran et déplace doucement la vitre vers la droite ou vers la gauche jusqu'à ce que l'image du monument, grande ou petite, soit bien visible : les bandes verticales de la vitre et du dessin doivent être parfaitement superposées.

- Dès que le réglage est fait, rabaisse le levier et sors la carte. Le réglage ne devrait pas changer pendant toute la partie. Vérifie tout de même à chaque début de partie.



## MISE EN PLACE

- Mélanger les 15 canons et en placer un sur chaque case du plateau, représentant une cible, de a à o.

- Mélanger les 15 cartes "ville objectif" et en placer une sur chaque emplacement de 1 à 15 en haut du plateau, face cachée.

- Chaque joueur choisit un pion Blake et un pion Mortimer de même couleur et les glisse dans leur socle. Il les place ensuite sur les deux cases de la couleur correspondante.

- Se munir d'un crayon à papier par joueur et d'une gomme.

- Chaque joueur reçoit un dossier confidentiel de sa couleur et glisse une feuille d'enquête à l'intérieur.

- Mélanger les 33 cartes "événement" et placer la pile, face cachée, à côté du plateau.

L'enquête peut commencer...

## BUT DU JEU



Le jeu consiste à retrouver l'emplacement du canon réducteur qui menace chaque ville en amenant son pion Blake ou Mortimer dessus, avant qu'Olrrik n'ait réduit la ville.

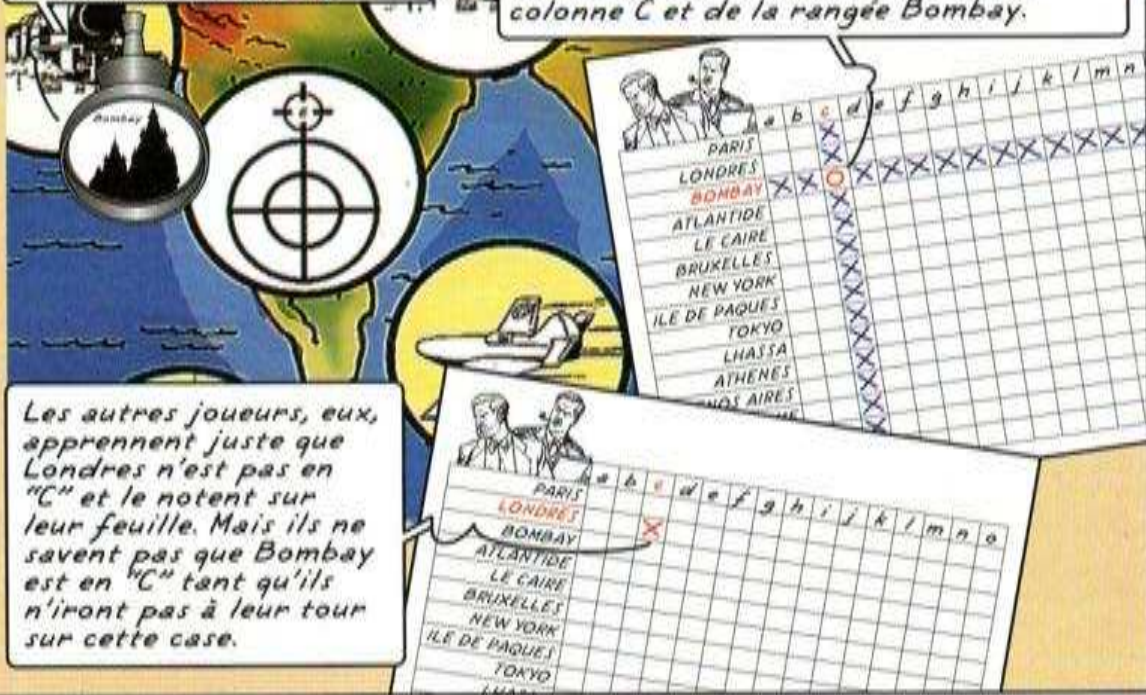
Pour chaque ville qu'il sauve, le joueur marque des points : 1 point pour la première ville à sauver, 2 points pour la deuxième... Le vainqueur est le joueur qui aura marqué le plus de points à la fin de la partie.

## LA FEUILLE D'ENQUÊTE

À chaque fois qu'un joueur retourne un canon, soit parce que l'un de ses pions est parvenu dessus, soit parce qu'une carte le lui indique, il note en secret les informations sur sa feuille d'enquête :

La ville à sauver actuellement est **Londres**. Il arrive sur la case "C" et regarde sous le canon. Il est écrit : **Bombay**.

Il fait donc un cercle à l'intersection entre "C" et "Bombay" (quand la carte "ville objectif" **Bombay** sera retournée, il saura sur quelle case se rendre), et barre toutes les autres cases de la colonne C et de la rangée Bombay.



Les autres joueurs, eux, apprennent juste que Londres n'est pas en "C" et le notent sur leur feuille. Mais ils ne savent pas que Bombay est en "C" tant qu'ils n'iront pas à leur tour sur cette case.

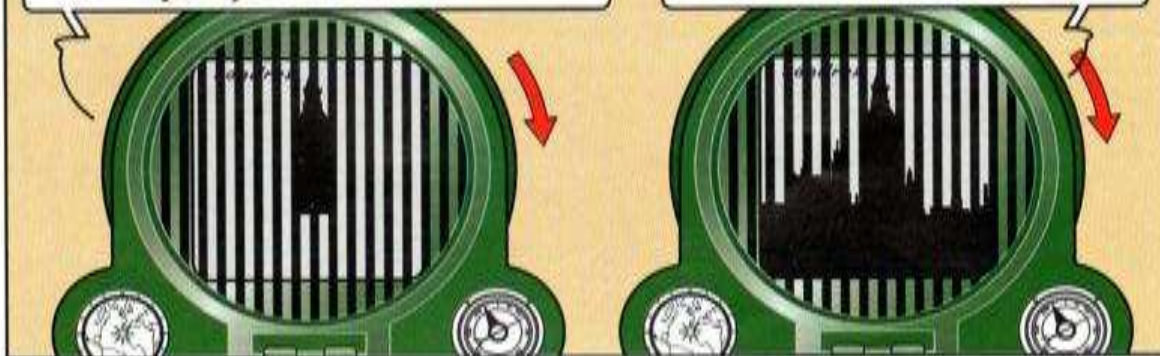
## OLRIK MET SES MENACES À EXÉCUTION

Quatre cartes "événement" indiquent qu'Olrík met ses menaces à exécution.

Quand un joueur tire une de ces cartes, il place la carte "ville objectif" (dans le bon sens) dans le détecteur de rayon et fait tourner la roue sur le dessus du détecteur :

Si l'image qui apparaît est réduite, Olrík a réussi : la ville n'est plus qu'une vulgaire maquette. Le joueur sort la carte du détecteur et la met de côté. Il retourne ensuite la carte "ville objectif" suivante.

Si l'image n'est pas réduite, Olrík a échoué. Le joueur remet la carte sur sa case et les joueurs continuent de chercher le canon qui la menace.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un joueur retourne la carte "ville objectif" placée sur la case 1 : c'est la première ville qu'Olrik menace de réduire.

Tous les joueurs doivent donc tenter de découvrir quel canon est pointé vers cette ville (c'est-à-dire sous lequel se cache le nom de cette ville).

Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur tire une carte "événement" et effectue, dans l'ordre indiqué, 2 actions :

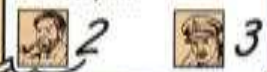
1) Il lit le texte et suit immédiatement ses indications ; elles peuvent aider le joueur dans son enquête... ou le retarder.

2) Il déplace ses pions selon les chiffres figurant au bas de la carte.



L'inspecteur Pradier vous fournit un tuyau de première importance. Regardez la "ville objectif" de votre choix, sans la montrer aux autres joueurs, puis remettez la carte à sa place.

Ici, le joueur déplace son pion Mortimer de 2 cases et son pion Blake de 3 cases.



La carte est ensuite placée à côté de la pile et c'est au tour du joueur suivant de tirer une carte...



### LES CASES "ESPADON"

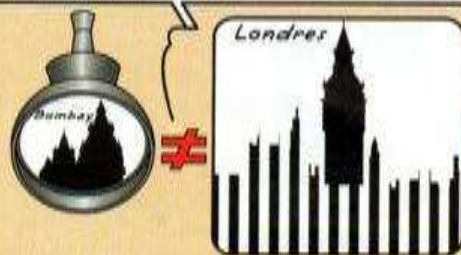
Il est permis de passer directement d'une case "Espadon" à une autre au cours d'un déplacement.



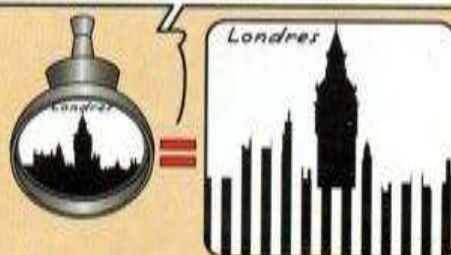
## ARRIVÉE SUR UN CANON RÉDUCTEUR

Si un joueur arrive sur un canon réducteur, il regarde en secret le nom de la ville inscrit en dessous :

Si le nom sous le canon est différent de celui de la dernière carte "ville objectif" retournée en haut du plateau, le joueur remet le canon à sa place et les joueurs continuent à chercher le bon canon.



Si le nom sous le canon est le même, le joueur sauve la ville et prend le canon devant lui. La carte "ville objectif" suivante est alors retournée et les joueurs partent à la recherche du canon qui menace cette nouvelle ville...



## FIN DE LA PARTIE

Quand toutes les villes ont été sauvées ou détruites, chaque joueur compte ses points : il regarde le nom des villes sous les canons devant lui et additionne les nombres sur le plateau, en face des cartes correspondantes.

Le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.

1 + 4 + 6 + 9 + 10 = 30 points

2 + 11 + 12 + 15 = 40 points

## QUELQUES PRÉCISIONS

### LES DÉPLACEMENTS



- Un pion immobilisé est couché sur le plateau et ne peut pas se déplacer pendant un tour complet. L'effet du texte est immédiat : il peut donc arriver qu'un joueur ne puisse pas effectuer de déplacement.  
*Exception : 4 cartes permettent d'annuler immédiatement une immobilisation. Chacune ne sert qu'une fois, puis est défaussée.*
- Un pion peut passer par-dessus un autre pion ou s'arrêter sur la même case.

### ARRIVÉE SUR UN CANON RÉDUCTEUR



- Un joueur n'est pas obligé de tomber exactement sur un canon réducteur : Si sa carte indique qu'il peut se déplacer de 4 cases et que le canon se trouve à 2 cases seulement, il peut s'arrêter dessus ; les 2 points de déplacement restants sont alors perdus.
- Si un pion se trouve sur le canon correspondant lorsque la nouvelle carte "ville objectif" est retournée, il n'a pas le droit de la sauver. Il doit se déplacer et revenir sur la case.

### LES CARTES "ÉVÉNEMENT"



- Certaines cartes permettent de regarder en secret sous un canon. Cependant, si le nom qui figure en dessous correspond à la ville menacée, le joueur ne peut pas la sauver tout de suite. Il devra s'y rendre avec l'un de ses pions.
- Les effets d'une carte concernant les cases "canon" restent valables, même si le canon n'est plus sur le plateau.

**CE** **NATHAN**  
 © Éditions Blake et Mortimer / Studios Jacobs  
 © 1998 JEUX NATHAN S.A.  
 89, bd Auguste Blanqui - 75013 Paris - France  
 Droits réservés pour tous pays.

