



Le jeu de société inspiré du passionnant jeu d'Arcade

Pour 2 joueurs. A partir de 7 ans.

Règles © 1983 Parker Brothers Beverly MA 01915 USA
Q*bert dessins © 1983 D. Gottlieb et Co

But

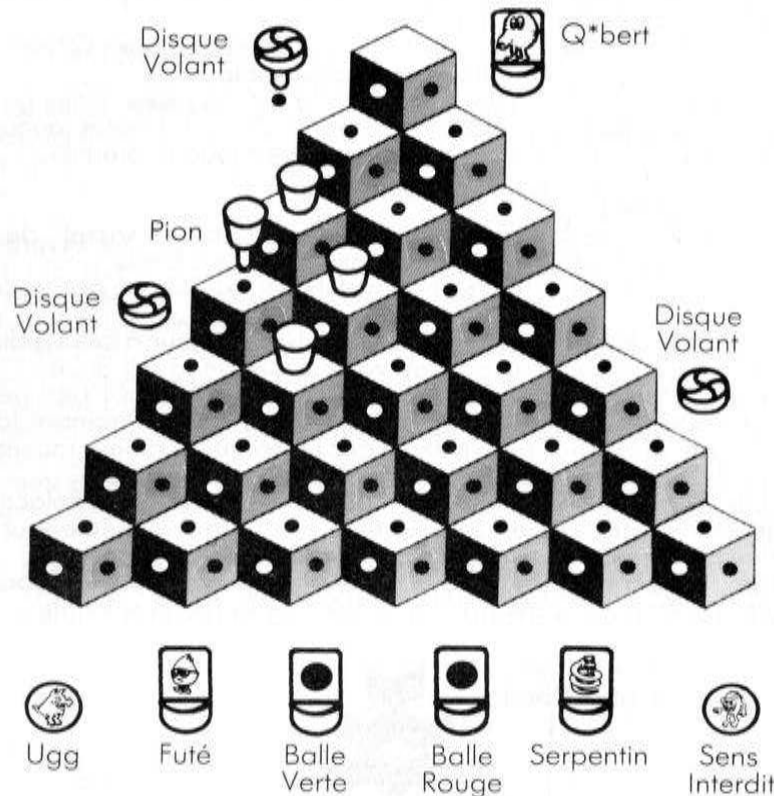
Pour être le champion Q*bert, il vous faut gagner plus de pions que votre adversaire. Chacun à votre tour, vous êtes Q*bert et vous vous déplacez dans la pyramide en essayant de ramasser le maximum de pions. Mais attention ! Votre adversaire peut vous stopper en se servant d'un des "méchants" personnages : Serpentin, Balle Rouge, Ugg ou Sens Interdit. Ramassez autant de pions que vous pouvez puis c'est à votre adversaire d'être Q*bert et à vous de vous servir des "méchants" pour l'empêcher de ramasser plus de pions que vous. Celui des 2 qui aura ramassé le plus de pions sera le gagnant.

Matériel

1 plateau de jeu – 7 pions "personnages" (Q*bert, Serpentin, Futé, Balle Rouge, Balle Verte, Ugg, Sens Interdit) – 3 disques volants – 1 dé à 6 faces – 1 dé à 8 faces – 1 dé "personnages" – 1 tube "jet de dé secret" Q*bert – 28 pions – 1 feuille d'étiquettes adhésives.

Préparation

Utilisez le dessin ci-dessous pour préparer correctement votre plateau de jeu et commencer à jouer.



Résumé du Jeu

1. Le joueur représentant Q*bert jette le dé à 8 faces dans le tube "jet de dé secret", puis se déplace vers le haut et/ou vers le bas de la pyramide sur les cases jaunes. Il n'est pas obligé de se déplacer du nombre total indiqué par le dé.
2. Le joueur représentant Q*bert prend les pions qui se trouvent sur les cases où il tombe.
3. Le joueur qui contrôle les "méchants" jette le dé "personnages" en même temps que le dé à 6 faces et déplace le personnage correspondant du nombre de cases indiqué.
4. Le joueur représentant Q*bert soulève le tube "jet de dé secret" pour dévoiler à l'autre joueur le chiffre obtenu.
5. Le jeu continue jusqu'à ce que le joueur représentant Q*bert enlève tous les pions ou soit capturé. Ceci termine la première partie. Le joueur compte le nombre de pions en sa possession et remet en place le plateau pour commencer une autre partie.
6. Le joueur qui représentait Q*bert joue les "méchants" personnages durant cette deuxième partie ; et l'autre joueur déplace maintenant Q*bert.
7. Le joueur qui a obtenu le plus de pions est le gagnant.

Le Jeu

Chaque joueur joue 2 parties : une en tant que Q*bert et une autre en tant que "méchants" personnages.

- * Quand vous êtes Q*bert, vous voulez obtenir le plus de pions possible avant d'être stoppé par un "méchant".
- * Quand vous êtes un des "méchants", vous voulez stopper Q*bert pour que le joueur obtienne le moins de pions possible.

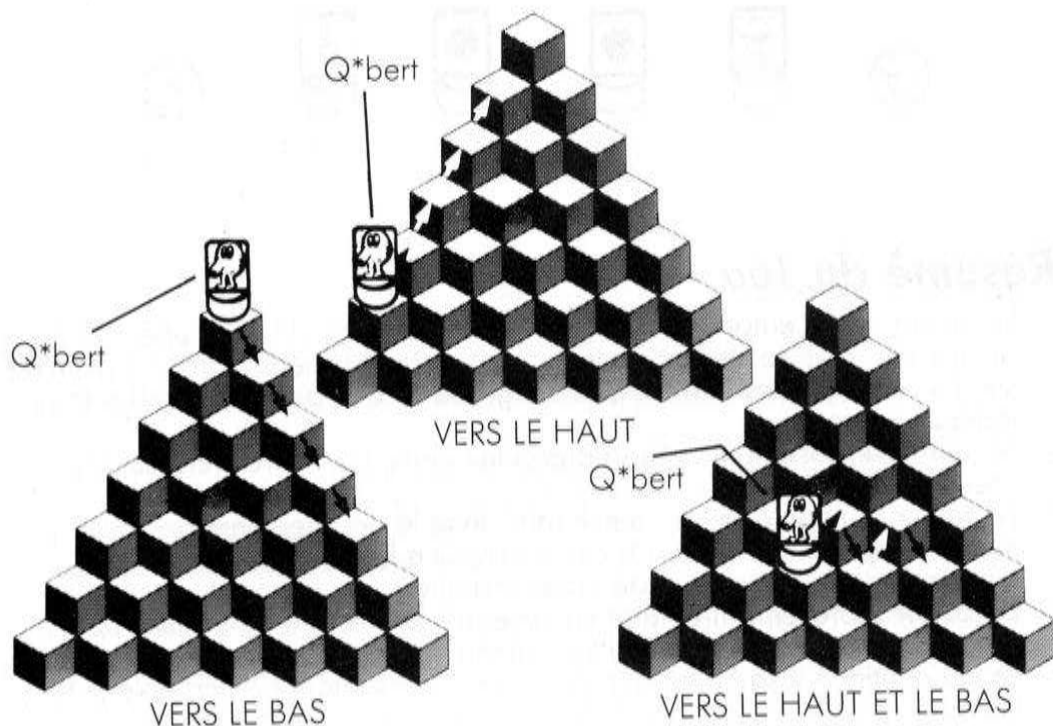
Pour commencer le jeu, chaque joueur jette le dé à 6 faces. Celui qui a le chiffre le plus élevé joue le premier en tant que Q*bert. L'autre joueur contrôle les "méchants". Le joueur qui est Q*bert joue le premier.

Pour déplacer Q*bert

1. Laissez tomber le dé à 8 faces dans le tube "jet de dé secret" de façon à ce que votre adversaire ne puisse voir le chiffre obtenu.
 - * Vous pouvez déplacer Q*bert du nombre total indiqué par le dé

OU

- * Vous pouvez déplacer Q*bert d'un nombre inférieur à celui indiqué par le dé. Dans quel cas pouvez-vous désirer le faire? Si un "méchant" tombe sur une case occupée par Q*bert, Q*bert peut être capturé. Mais, si vous n'avez pas déplacé Q*bert du nombre total indiqué par le dé, vous pouvez utiliser ce reliquat comme moyen pour vous échapper (voir "pour sauver Q*bert de la capture").
2. Déplacez Q*bert sur les cases jaunes. Vous pouvez vous déplacer vers le haut, vers le bas, ou vers le haut et le bas durant le même tour mais vous ne pouvez pas vous déplacer latéralement.
Par exemple, si à votre tour, vous faites 4 et que vous vouliez vous déplacer de 4 cases, vous pouvez le faire de la façon suivante :



Toutefois, vous devez vous rappeler certains points importants quand vous déplacez Q*bert:

- * Si Q*bert passe sur Ugg ou Sens Interdit durant un déplacement, Q*bert est capturé et la première partie est finie.

- * Si Q*bert tombe sur une case occupée par Serpentin ou Balle Rouge durant un déplacement, Q*bert est capturé et la première partie est finie.
 - * Si Q*bert tombe sur une case occupée par Futé durant un déplacement, Q*bert doit s'arrêter. Le joueur replace Futé dans sa position initiale (départ) et son tour est fini.
 - * Si Q*bert tombe sur une case occupée par Balle Verte durant un déplacement, Q*bert doit s'arrêter. Le joueur replace Balle Verte dans sa position initiale, puis obtient un nouveau tour pour bouger Q*bert.
3. Prenez un pion sur chaque case sur laquelle vous tombez, puis formez une pile avec les pions à côté du plateau.
 4. Votre tour est fini. L'autre joueur commence son tour.

Pour déplacer les "méchants"

1. Quand le joueur représentant Q*bert a fini son tour, jetez le dé "personnages" et le dé à 6 faces en même temps.
2. Déplacez le personnage correspondant du nombre de cases indiqué. Suivez les indications du tableau "comment se déplacent les "méchants" et comment peuvent-ils capturer Q*bert" pour connaître le sens de déplacement de chaque personnage.
3. Essayez de placer les "méchants" dans la meilleure position de capture. Servez-vous du tableau "comment se déplacent les "méchants" et comment peuvent-ils capturer Q*bert" comme un guide pour essayer de capturer Q*bert.
4. Quand Q*bert est capturé, la première partie est finie. Comptez les pions enlevés durant cette partie, puis replacez-les. Placez les "méchants" et Q*bert dans leurs positions initiales. Le joueur qui représentait Q*bert contrôle maintenant les "méchants" et l'autre joueur déplace Q*bert pendant cette deuxième partie.
5. Si le lancement du dé "personnages" fait apparaître Sens Interdit/Ugg, le joueur peut choisir le personnage qu'il désire déplacer.

Note: Quand le joueur qui contrôle les "méchants" a fini son tour, le joueur représentant Q*bert soulève le tube "jet de dé secret" pour révéler le chiffre obtenu.

- a Si Q*bert est en danger d'être capturé par un "méchant" et n'a pas utilisé entièrement le nombre obtenu par le jet de dé, Q*bert peut utiliser ce reliquat pour échapper au danger (voir "pour sauver Q*bert de la capture"). Le jeu peut continuer.
- b Si Q*bert n'a pas utilisé entièrement le nombre obtenu par le jet de dé mais ne risque pas d'être capturé, il ne peut utiliser ce reliquat. Le jeu peut continuer.

Pour sauver Q*bert de la capture

Q*bert a quelques possibilités pour échapper à la capture:

1. Utiliser le reliquat d'un jet de dé: Si vous avez déplacé Q*bert sans utiliser la totalité du chiffre obtenu et si Serpentin ou Balle Rouge tombe sur une case occupée par Q*bert durant leur tour, vous pouvez utiliser le reliquat du jet de dé pour échapper à la capture.
Par exemple, Serpentin et 6 apparaissent à la suite d'un jet de dé. Si Serpentin atteint la case occupée par Q*bert durant son déplacement, Q*bert peut être capturé ! Mais si Q*bert n'a pas entièrement utilisé le nombre obtenu suite au jet de dé, il peut s'éloigner de Serpentin.
2. Utiliser les Disques Volants: Si Q*bert peut atteindre un disque volant durant un déplacement en utilisant le reliquat d'un jet de dé, il peut sauter sur le disque et voler vers la case du sommet de la pyramide. Déplacer Q*bert sur le disque compte comme une case. Vous n'êtes

pas obligé de déplacer Q*bert sur le disque avec le compte exact du dé. Mais vous perdez alors la possibilité d'utiliser le reliquat du jet de dé.

Si la case du sommet est occupée, Q*bert se déplace sur la case au-dessous de la case occupée. Le Disque Volant est alors placé hors du jeu et Q*bert finit son tour.

3. Les "méchants" "tombent" du plateau : en poursuivant Q*bert, Serpentin, Ugg, Sens Interdit ou Balle Rouge peuvent tomber du plateau de la façon suivante, sauvegardant ainsi Q*bert de la capture. Si Q*bert part d'une case limite de la pyramide : admettons que Balle Rouge et Q*bert soient aux positions indiquées en figure 1. Q*bert vient juste de finir son tour.

L'autre joueur obtient Balle Rouge et 2 en jetant les dés et déplace Balle Rouge d'une case pour tomber sur la case occupée par Q*bert. Mais, Q*bert n'a pas utilisé le reliquat de son jet de dé, c'est-à-dire 3, et se déplace comme montré en figure 2.

Balle Rouge ne peut capturer Q*bert avec un déplacement d'une case qui lui reste. Parce que Balle Rouge a essayé de capturer Q*bert sur une case limite – et a échoué – Balle Rouge tombe du plateau et est éliminé du jeu.

Si Q*bert saute sur un Disque Volant : admettons que Serpentin poursuive Q*bert. Q*bert utilise le reliquat du jet de dé pour sauter sur un Disque Volant. Maintenant, Serpentin doit poursuivre Q*bert sur le disque volant, même si cela signifie pour lui la chute hors du plateau.

Figure 1

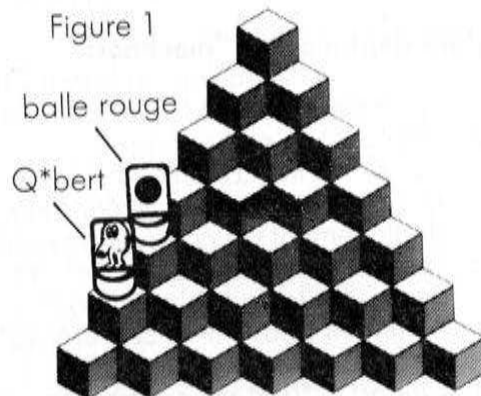


Figure 2

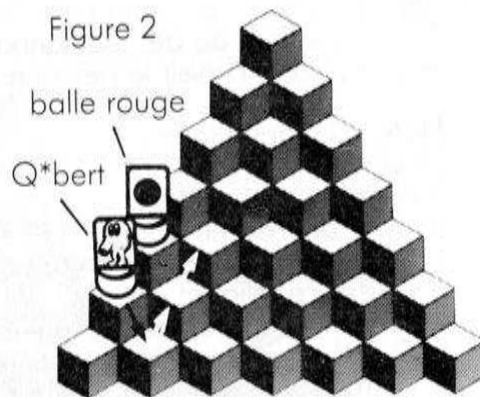
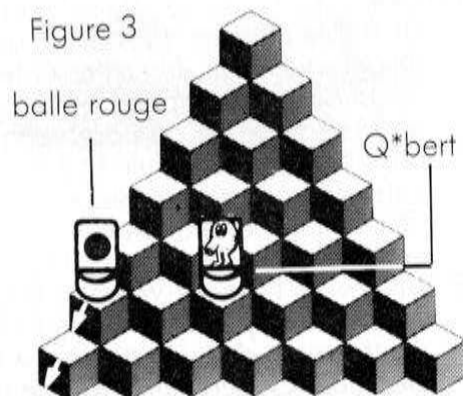


Figure 3



Voici quelques points importants à se rappeler si un "méchant" tombe du plateau :

- * Ugg, Sens Interdit et Balle Rouge sont éliminés du jeu en poursuivant Q*bert hors du plateau une fois.
- * Serpentin est éliminé du jeu en poursuivant Q*bert hors du plateau 2 fois.

Toutefois, si un "méchant" ne poursuit pas Q*bert et se déplace en dehors du plateau en suivant son sens naturel de déplacement, ce personnage ne sort pas du jeu. Placez-le dans sa position initiale. Si son nom apparaît de nouveau lors d'un jet de dé, il peut revenir dans le jeu.

4. Tomber sur la case du sommet de la pyramide : Q*bert ne peut être capturé par Balle Rouge quand il se trouve sur la case du sommet. Et Serpentin ne peut capturer Q*bert sur cette case quand il vient de sa position initiale sur le plateau. Toutefois, Serpentin peut capturer Q*bert sur la case du sommet si Serpentin était déjà sur le plateau.

Fin du Jeu

Le jeu est fini lorsque les 2 joueurs ont joué chacun une fois le rôle de Q*bert.

Le Gagnant

Le joueur qui a obtenu le plus de pions en tant que Q*bert est le gagnant. Si les 2 joueurs ont le même nombre de pions, jouez une autre partie pour déterminer le gagnant.

Comment se déplacent les "méchants" et comment peuvent-ils capturer Q*bert

Les "méchants"	Point de départ	Sens de déplacement	Comment Q*bert peut être capturé
Serpentin	sommet de la pyramide*	vers le haut, vers le bas ou le haut et le bas mais pas latéralement	<ul style="list-style-type: none"> • Si Serpentin tombe sur une case occupée par Q*bert lors d'un déplacement et si Q*bert n'a pas assez du reliquat de jet de dé pour s'échapper. Par exemple, si Serpentin doit se déplacer de 6 mais tombe sur une case occupée par Q*bert à 3, Q*bert a besoin de 4 points de reliquat ou plus pour échapper à Serpentin. Autrement, Serpentin peut capturer Q*bert. • Si Q*bert tombe sur une case occupée par Serpentin lors d'un déplacement.
Balle Rouge	sommet de la pyramide*	vers le bas seulement	<ul style="list-style-type: none"> • Si Balle Rouge tombe sur une case occupée par Q*bert lors d'un déplacement et si Q*bert n'a pas assez de points de reliquat pour s'échapper. • Si Q*bert tombe sur une case occupée par Balle Rouge lors d'un déplacement.
Ugg	case rouge en bas à gauche du plateau	se déplace sur les cases rouges vers le côté droit du plateau	<ul style="list-style-type: none"> • Si Ugg passe sur une case occupée par Q*bert lors d'un déplacement. • Si Q*bert passe sur une case occupée par Ugg lors d'un déplacement.
Sens interdit	case bleue en bas à droite du plateau	se déplace sur les cases bleues vers le côté gauche du plateau	<ul style="list-style-type: none"> • Si Sens Interdit passe sur une case occupée par Q*bert lors d'un déplacement. • Si Q*bert passe sur une case occupée par Sens Interdit lors d'un déplacement.
Balle Verte	sommet de la pyramide*	vers le bas seulement	<ul style="list-style-type: none"> • Ne peut capturer Q*bert. Si Q*bert tombe sur une case occupée par Balle Verte lors d'un déplacement, Q*bert doit stopper. Balle Verte retourne à sa position initiale et le joueur représentant Q*bert obtient un autre tour.
Futé	sommet de la pyramide*	vers le bas seulement	<ul style="list-style-type: none"> • Ne peut capturer Q*bert. Mais Futé replace les pions sur toutes les cases sur lesquelles il tombe lors d'un déplacement.

* Si la case au sommet de la pyramide est occupée, placez-vous sur la case juste au-dessous.



Miro Meccano S.A.
118-130, Avenue Jé
75019 Paris