

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 60 35 28 54**

**escaleajeux@gmail.com**



Dès que le joueur a fait avancer tous les Minions 1 fois, son tour est terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer. **Cependant, avant que le joueur suivant ne lance le dé, le méchant Balthazar Bratt s'éloigne !** Placer son pion sur la case **Diamant suivante, dans le sens horaire.**

Si, au cours de la partie, Balthazar Bratt rattrape un Minion, son propriétaire est malheureusement éliminé. Les joueurs restants disposent alors d'un lancer de dé en moins à leur tour de jeu.

**La partie s'arrête** dès qu'un Minion atterrit **sur la même case** que Balthazar Bratt **ou le dépasse.** Super, le méchant a été capturé ! Le joueur à qui appartient ce Minion **remporte la partie** et gagne le **jeton Diamant en récompense.** Si Balthazar Bratt réussit à rattraper tous les Minions et qu'il ne reste plus un seul joueur en course, il est parvenu à s'échapper et remporte la partie.

#### Quelques conseils tactiques :

- Si le résultat du dé est élevé, il est préférable de déplacer son propre Minion ; dans le cas contraire, il vaut mieux choisir les Minions adverses.
- Le joueur doit bien réfléchir s'il préfère déplacer son Minion en dernier ... Mais aura-t-il de la chance au dé ... ?
- Le joueur qui déplace son Minion sur une case Bananes peut avancer de 3 cases supplémentaires. En revanche, il vaut mieux envoyer les Minions adverses sur les cases Chewing-gum ...

#### Déroulement à 2 joueurs :

Les règles à 2 joueurs restent identiques à celles à 3 ou 4 joueurs aux exceptions suivantes :

En plus des 2 pions Minions, placer également le pion Super-agent sur la case Départ. Celui-ci n'appartient à personne, mais peut être déplacé comme n'importe quel Minion. Chaque joueur dispose donc de 3 lancers au total par tour. Les cases Bananes et Chewing-gum s'appliquent également aux agents. Si les super-agents, Gru et Lucy, rattrapent Balthazar Bratt, aucun des 2 joueurs ne l'emporte, mais ils se réjouissent tout de même que le méchant se soit fait capturer!

© 2017 Jeux Ravensburger S.A.S.

UNIVERSAL [www.despicable.me](http://www.despicable.me) #DespicableMe  
ILLUMINATION  
Despicable Me 3 is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios. All Rights Reserved.

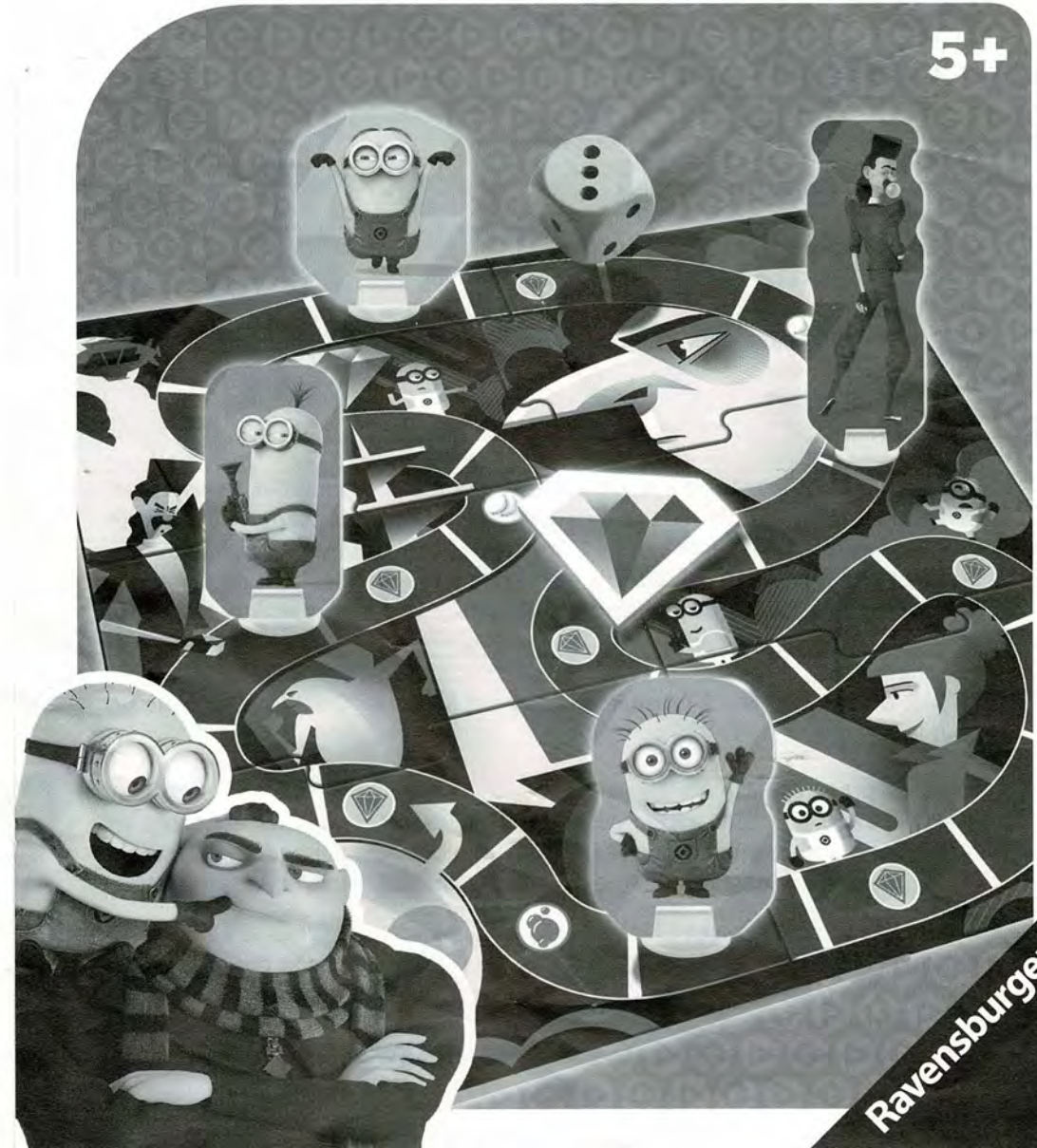
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Jeux Ravensburger S.A.S.  
21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt

ILLUMINATION PRÉSENTE  
**MOI  
MOCHEET  
MECHANT 3**

## MISSION DIAMANT POUR LES MINIONS

5+



Ravensburger

235240

Ravensburger

## MISSION DIAMANT POUR LES MINIONS

Jeux Ravensburger® n° 21 304 7

Une course palpitante pour 2 à 4 fans des Minions, à partir de 5 ans.

**Auteur :** Manfred Ludwig

**Design :** KNTRL, LLC / Kinetic MCD, UK

### Contenu :

- 1 plateau de jeu (en 6 parties)
- 4 pions Minions
- 1 pion Super-agent « Gru et Lucy »  
(pour la version à 2 joueurs)
- 1 pion Méchant « Balthazar Bratt »
- 6 socles (5 transparents + 1 jaune)
- 5 jetons Personnage
- 1 jeton Diamant
- 1 dé



Le méchant Balthazar Bratt a réussi à voler un précieux diamant et à s'échapper. Les Minions sont tout heureux de repartir pour une nouvelle aventure palpitante et aident leurs super-agents préférés, Gru et Lucy, à le capturer. Avec de la chance au dé et une pincée de tactique, ils se retrouvent rapidement sur les talons de Balthazar Bratt. Mais qui parviendra à l'attraper le premier et à récupérer le diamant ?

**Le but du jeu** consiste à rattraper le méchant Balthazar Bratt avec son Minion pour le capturer.

### Mise en place du jeu

Avant la toute première partie, détacher soigneusement tous les éléments en carton des planches prédécoupées. Les pions Minions et Super-agent sont insérés chacun dans un socle transparent ; le pion Balthazar Bratt reçoit, lui, un socle jaune.

Avant chaque partie, assembler les 6 pièces du plateau de jeu et le disposer au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs. Chacun choisit un pion Minion et le place sur la case Départ, en bas à gauche du plateau. Garder les jetons correspondants à portée de main. Les Minions et les socles associés non utilisés sont remis dans la boîte. Le pion Super-agent n'entre en jeu qu'à 2 joueurs.

À 3 ou 4 joueurs, le remettre également avec son jeton dans la boîte.

Placer le pion **Balthazar Bratt** sur la case indiquée par un **diamant bordé de rouge**. Garder le dé et le jeton Diamant à portée de main.



### Déroulement pour 3 à 4 joueurs

Le plus jeune joueur commence, puis chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur dispose d'autant de lancers de dé successifs qu'il y a de joueurs (à 3 joueurs, il peut lancer 3 fois le dé ; à 4 joueurs, 4 fois ...). **Après chaque lancer**, il choisit un Minion et le déplace du nombre de case correspondant sur le plateau, **dans le sens horaire**. À lui de décider s'il préfère déplacer son propre Minion ou celui d'un adversaire.

**Attention :** Pendant son tour de jeu, un joueur ne peut **déplacer un même Minion qu'une seule fois**. Autrement dit, un joueur n'a plus le droit de déplacer un Minion qui a déjà été déplacé jusqu'à la fin de son tour ! Pour savoir quel Minion a déjà été avancé, le jeton correspondant est retourné (par le joueur ou par un adversaire) face cachée.

Plusieurs Minions peuvent occuper la même case.



**Cases Bananes :** Si un Minion atterrit sur une case Bananes, il gagne de l'énergie et **avance de 3 cases supplémentaires**.



**Cases Chewing-gum :** Oh, non ! Balthazar Bratt a laissé des bulles de chewing-gum derrière lui qui empêchent le Minion d'avancer. Le Minion **recule immédiatement de 2 cases**.