

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto: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.

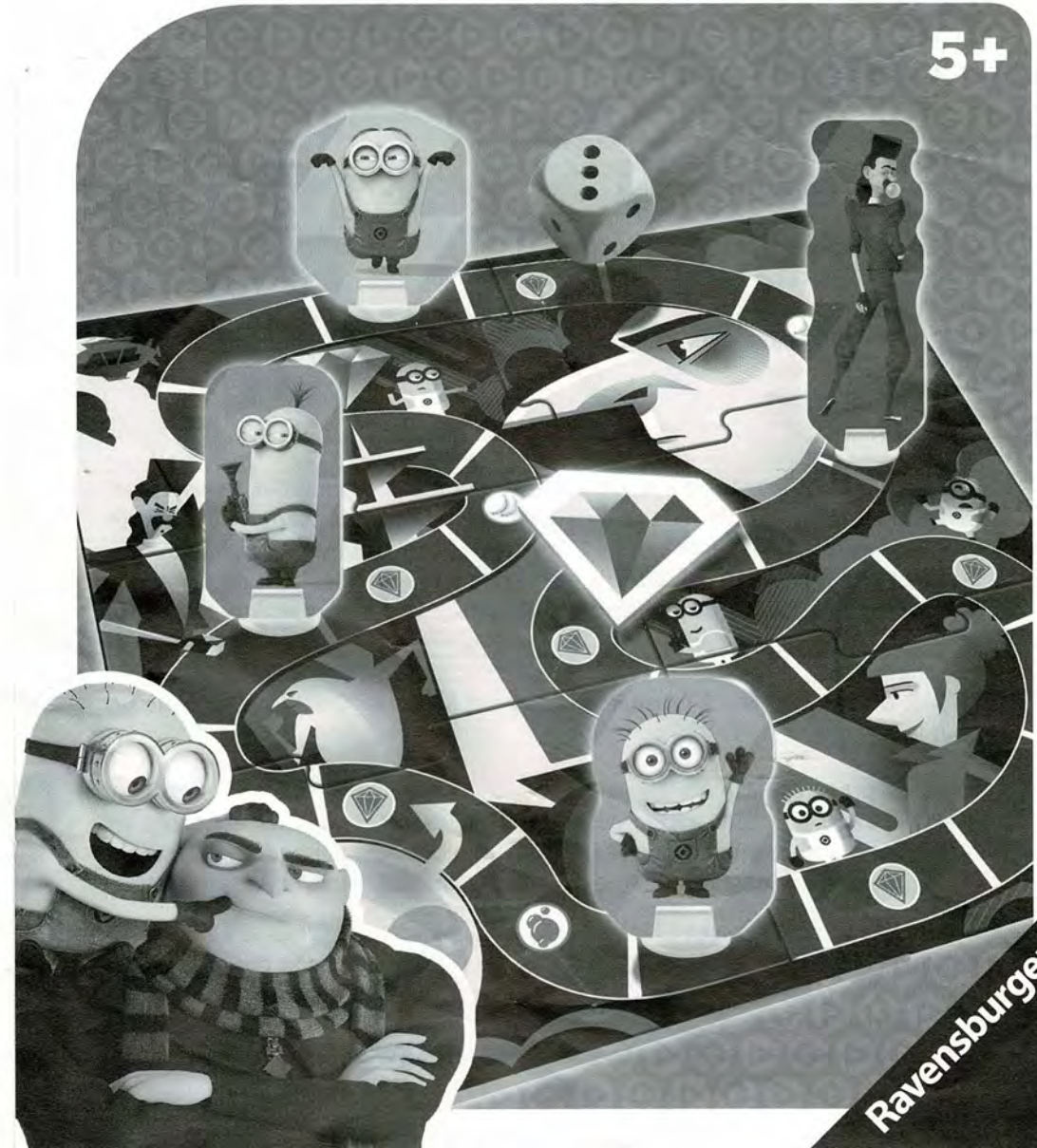
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

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

ILLUMINATION PRÉSENTE  
**MOI  
MOCHÉET  
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**.