

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



quoridor®

PAC-MAN

8+

2
5

15_{mn}



CONTENU

1 plateau de jeu de 81 cases, 4 pions Fantôme, 1 pion PAC-MAN, 20 barrières, ainsi que 4 SUPER PAC-GOMMES et 3 jetons Vie Supplémentaire (à utiliser avec la variante PAC-MAN).

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre la ligne opposée à sa ligne de départ (7).

RÈGLE POUR 2 JOUEURS

En début de partie, chaque joueur prend 10 barrières et les garde à portée de main. Chacun choisit le pion de son personnage favori et le place au centre de sa ligne de départ.

Un tirage au sort détermine qui commence (1).

À tour de rôle, chaque joueur choisit de **déplacer son pion** ou de **poser l'une de ses barrières**. Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.

Déplacement des pions

Les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière (2).

Les barrières doivent être contournées (3).

Placer les barrières

Une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases (4).

La pose des barrières a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès à sa ligne de but : il faut toujours lui laisser une solution (5).

Face à face

Quand 2 pions se retrouvent en vis-à-vis sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut faire sauter son pion au-dessus du pion adverse pour se placer derrière lui (6).

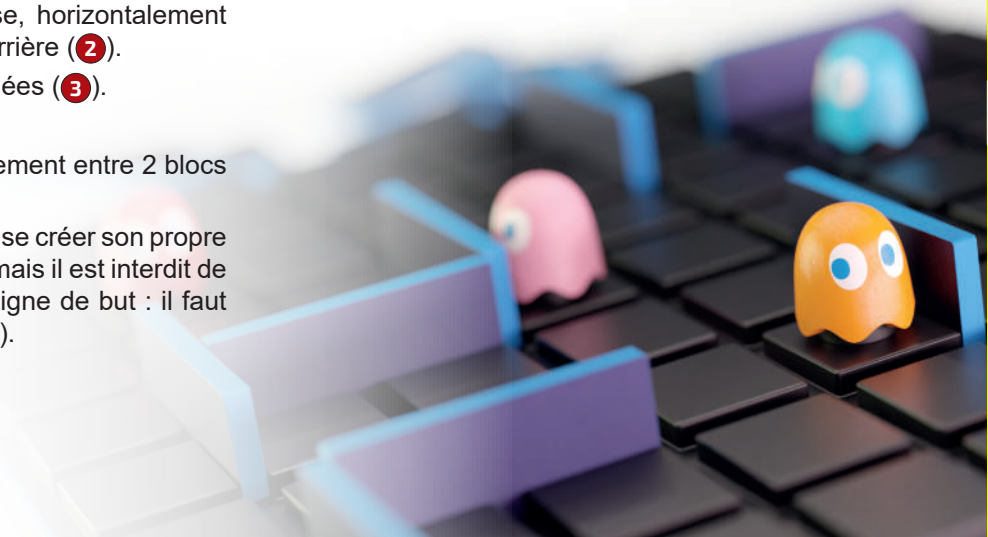
Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté (8 et 9).

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint une des 9 cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie (7).

RÈGLE POUR 4 JOUEURS

En début de partie, les 4 pions sont disposés au centre de chacun des 4 côtés du plateau et chaque joueur dispose de 5 barrières. Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut pas sauter plus d'un pion à la fois (10).



VARIANTE SPÉCIALE QUORIDOR PAC-MAN

Le jeu vidéo PAC-MAN développé par Bandai Namco Entertainment Inc. (anciennement Namco) est sorti pour la première fois dans les salles d'arcade le 22 mai 1980. Il est à ce jour l'un des jeux vidéo les plus emblématiques de tous les temps. QUORIDOR s'associe à PAC-MAN pour vous proposer une variante un peu spéciale qui rappelle les sensations du jeu vidéo.



BUT DU JEU

Dans cette variante, les règles sont asymétriques, c'est-à-dire que les fantômes et PAC-MAN n'ont pas le même objectif de victoire.

PAC-MAN doit manger les 4 SUPER PAC-GOMMES. Il dispose pour cela de 3 vies.

Les fantômes doivent attraper PAC-MAN 3 fois avant qu'il ne mange les 4 SUPER PAC-GOMMES.



MISE EN PLACE

Disposer PAC-MAN et les 4 fantômes (BLINKY, INKY, PINKY et CLYDE), les barrières et les SUPER PAC-GOMMES comme indiqué fig. A.

Les joueurs se répartissent les rôles. Un joueur joue PAC-MAN. Le ou les autres joueurs se répartissent les 4 fantômes.

Le joueur qui incarne PAC-MAN prend également 3 jetons Vie Supplémentaire qu'il place devant lui. Ceux-ci symbolisent les 3 chances qu'il a de manger les 4 SUPER PAC-GOMMES.

Note : Dans ce mode de jeu, les barrières sont fixes, elles ne peuvent pas être déplacées.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

PAC-MAN joue en premier. Il se déplace toujours de 2 cases que ce soit horizontalement ou verticalement. Il peut tourner ou revenir en arrière. Seuls les déplacements en diagonale sont interdits.

Comme indiqué précédemment, PAC-MAN doit manger les 4 SUPER PAC-GOMMES pour remporter la partie. Dès que PAC-MAN atteint l'une des 4 cases contenant une SUPER PAC-GOMME, il arrête son déplacement, la mange, puis obtient

quoridor



FR

un bonus immédiat de 3 cases supplémentaires (pour ce tour seulement).

Si ce déplacement lui permet d'atteindre une case occupée par un fantôme, celui-ci est alors « mangé » et est retiré du plateau.

Après le déplacement de PAC-MAN, **chacun des 4 fantômes** se déplace, à tour de rôle, **d'une case** dans la direction de son choix.

Les fantômes ne peuvent pas stationner sur une case contenant une SUPER PAC-GOMME.

Cas spécial : Si un fantôme voit PAC-MAN dans sa ligne de mire au début de son tour (ligne droite), il passe en mode frénétique et se déplace de 2 cases dans la direction de son choix.

Note : Un fantôme ne bloque pas la ligne de mire d'un autre fantôme. En revanche, les fantômes ne peuvent pas voir à travers les murs.

Si un fantôme atteint la case sur laquelle se trouve PAC-MAN, ce dernier « perd une vie » et doit se défausser de l'un de ses trois jetons Vie Supplémentaire.

Replacer PAC-MAN et les fantômes (même ceux qui ont été mangés) sur leurs positions de départ avant de commencer la manche suivante.

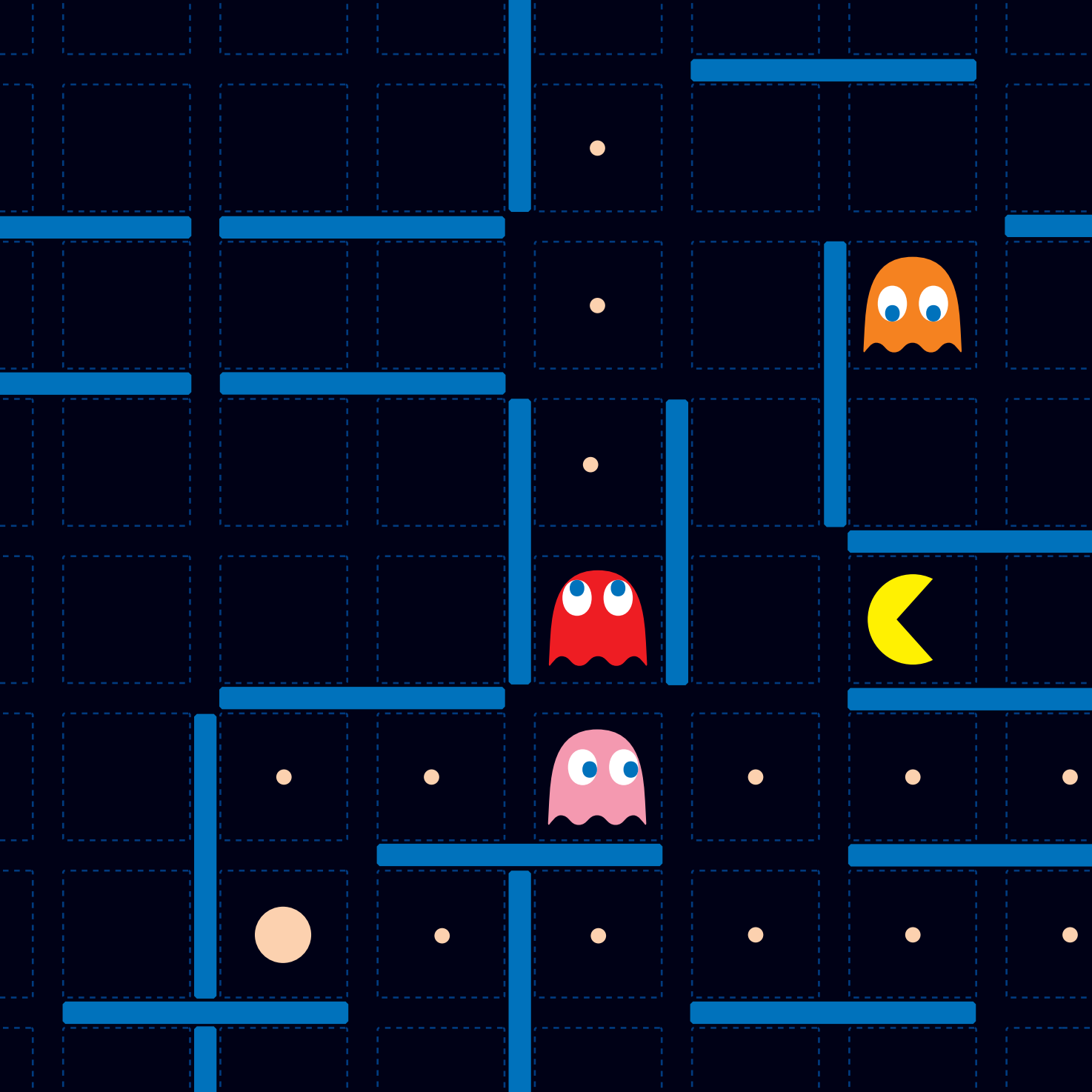


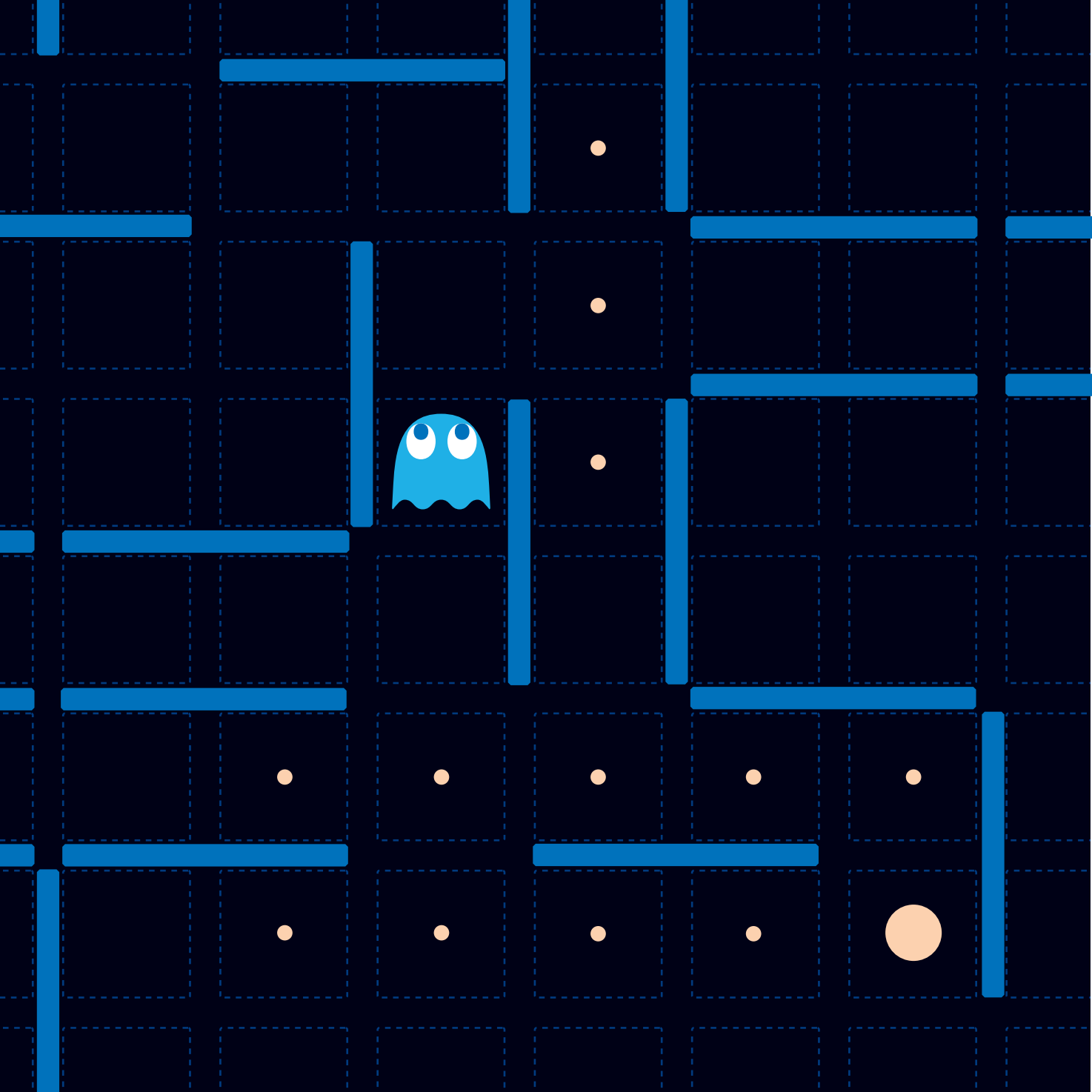
FIN DE LA PARTIE

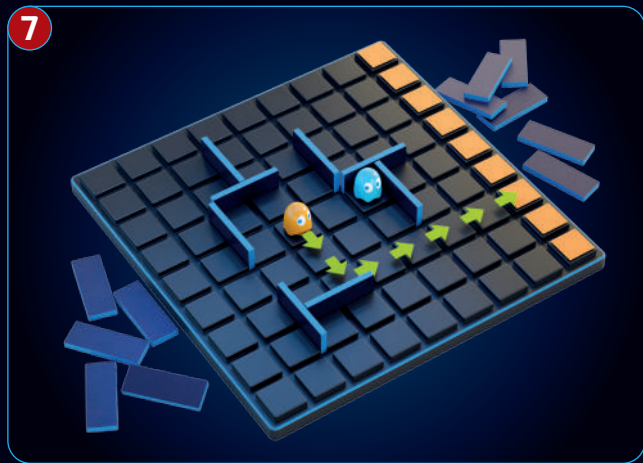
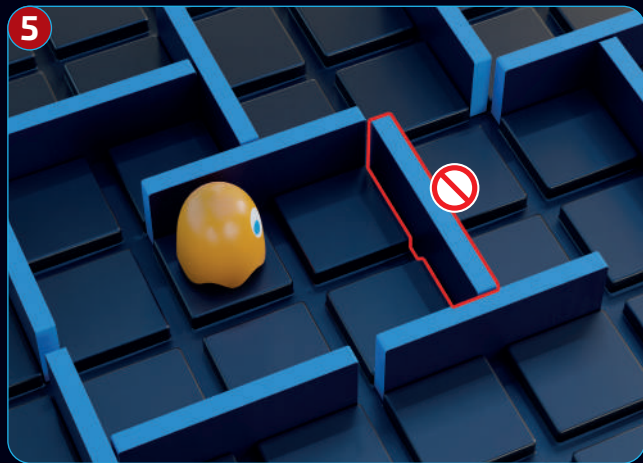
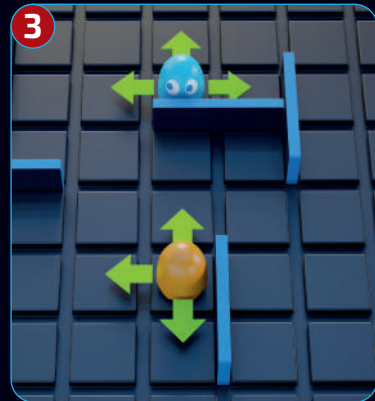
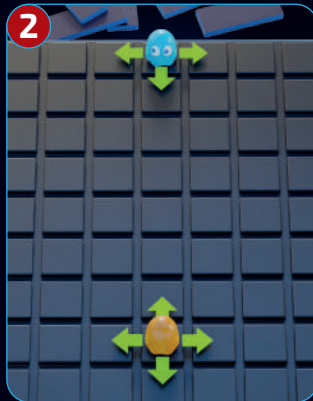
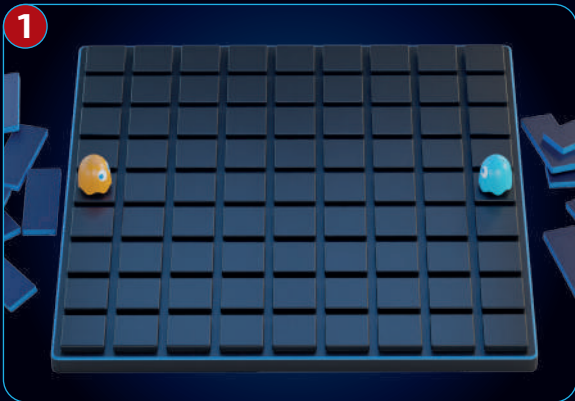
PAC-MAN remporte la partie s'il mange les 4 SUPER PAC-GOMMES. Si PAC-MAN est à court de vie, ce sont les fantômes qui gagnent. Mais il a une excuse : les fantômes sont plus nombreux.

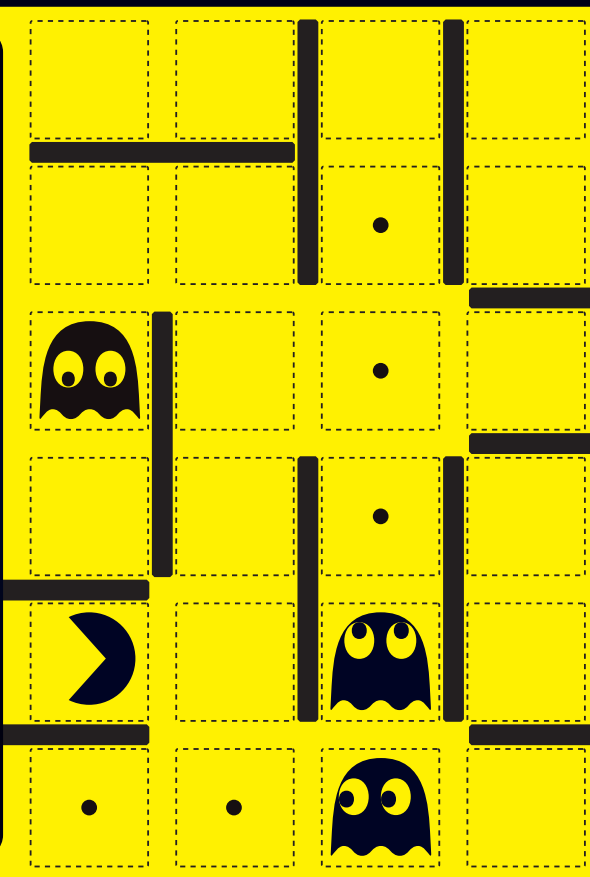
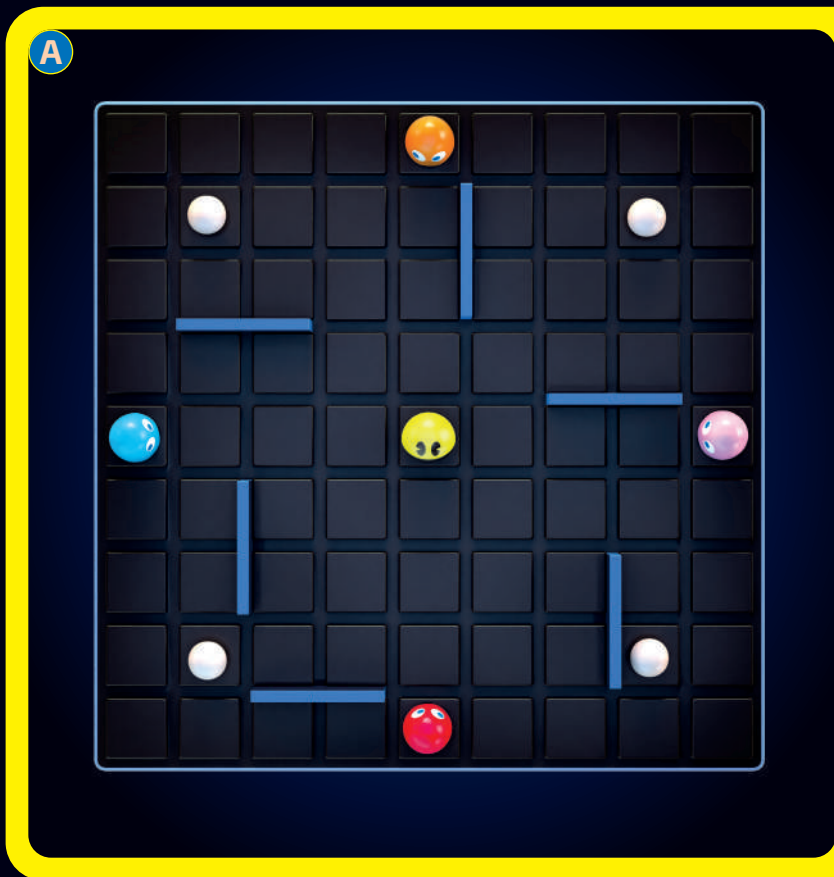
Comptez le nombre de SUPER PAC-GOMMES que PAC-MAN a mangées pour connaître son niveau.

- 1 **PAC-MAN débutant :** manque un peu de mordant.
- 2 **PAC-MAN prometteur :** ne faites pas la fine bouche.
- 3 **PAC-MAN confirmé :** vous ne ferez bientôt qu'une bouchée de vos adversaires.
- 4 **PAC-MAN d'élite :** vous croquez la vie à pleines dents.











Auteur : Mirko Marchesi
Variante : Flavien Loisier
Traduction : François Haffner
Éditeur : Gigamic
Distributeur : Hachette
Boardgames UK
© 2024 Gigamic



VARIANTE AVANCÉE PAC-MAN

PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.

BUT DU JEU

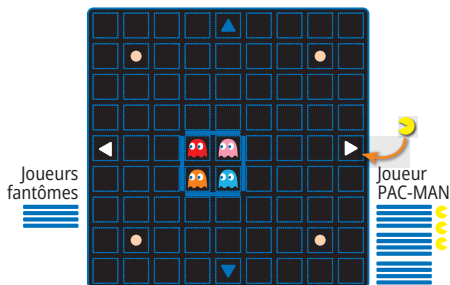
Dans cette variante *seul-contre-tous*, un joueur joue PAC-MAN et les autres (1 à 4) jouent les fantômes.

Les **conditions de victoire** diffèrent :

- PAC-MAN doit manger les 4 SUPER PAC-GOMMES.
- Les fantômes doivent attraper PAC-MAN 3 fois avant qu'il ne mange les 4 SUPER PAC-GOMMES.

MISE EN PLACE

1. Marquez 4 cases au milieu de chacun des bords (par exemple avec des pastilles (▲/▼/◁/▷)). On les appelle *Cases de réapparition*.
2. Placez les SUPER PAC-GOMMES ●.
3. Placez les 4 fantômes entre 4 *Barrières* au centre, qu'on appellera la *Chambre*.
4. Le joueur PAC-MAN place la pièce PAC-MAN sur l'une des *Cases de réapparition* (Ex. sur la case ▷).
5. Donnez 4 *Barrières* supplémentaires aux joueurs fantômes qu'ils se partageront.
6. Donnez 12 *Barrières* supplémentaires et 3 jetons *Survie* au joueur PAC-MAN.



Le joueur PAC-MAN commence en jouant le premier tour.

(Voir **DÉROULEMENT D'UN TOUR**)

RÈGLES GÉNÉRALES

À son tour, le joueur actif doit :

- **DÉPLACER** sa pièce, puis de manière optionnelle
- **POSER** une de ses *Barrières*

En faisant son action, le joueur actif doit respecter les règles suivantes :

DÉPLACER SA PIÈCE PAC-MAN/FANTÔME

- Les pièces bougent verticalement ou horizontalement (pas en diagonale), d'une case à la fois, selon leur vitesse autorisée (voir **RÈGLES PAC-MAN** et **RÈGLES FANTÔMES**).
- Les pièces ne peuvent pas sortir du plateau.
- Chaque paire de *Cases de réapparition* sur les bords opposés (▲ et ▼ / ◁ et ▷) est considérée comme adjacente (l'une à côté de l'autre) de sorte que les pièces puissent se déplacer directement de l'une à l'autre.
- Les *Barrières* sont infranchissables.
- Les pièces ne peuvent pas terminer leur mouvement sur leur case de départ.
- Une pièce ne peut pas revenir à sa position précédente (pour éviter un jeu sans fin).
- Si la pièce PAC-MAN se trouve sur la même case qu'une des pièces fantômes suite à l'**action** d'un joueur :
 - Leur tour se termine (les mouvements supplémentaires sont perdus).
 - Le pion PAC-MAN est retiré du plateau et le joueur PAC-MAN perd un *jeton Survie*. Au tour suivant, le joueur PAC-MAN place le pion PAC-MAN sur l'une des *Cases de réapparition* de son choix.

(voir suite au verso...)

(... suite)

quoridor® PAC-MAN

VARIANTE AVANCÉE PAC-MAN

POSER DES BARRIÈRES

- Les *Barrières* doivent être posées – horizontalement ou verticalement – entre 2 fois 2 cases.
- Une *Barrière* ne peut pas être posée si elle bloque tout accès à une case du plateau.
- Les *Barrières* une fois posées ne peuvent plus être retirées ni déplacées.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

- Avec cette variante, les actions des joueurs fantômes sont limitées aux tours 1 à 4 :

TOURS 1 À 4

(1 action PAC-MAN et 1 action fantômes)

- PAC-MAN fait une seule action : soit **DÉPLACER** sa pièce soit **POSER** une *Barrière*.
- Ensuite, les joueurs fantômes doivent effectuer collectivement une seule action spéciale **POSER** : ils doivent décider ensemble de poser ailleurs une des 4 *Barrières* de la *Chambre*.

NOTE : une *Barrière* ne peut être déplacée que pendant ces 4 premiers tours.

TOURS 5 ET SUIVANTS

(jusqu'à 5 actions par tour)

- PAC-MAN joue un tour normal.
- Puis, chacun des joueurs fantômes (qui ont encore leur pièce en jeu) joue un tour normal.
- Un tour normal consiste à **DÉPLACER**, puis de manière optionnelle à **POSER**.

NOTE : s'il y a moins de 5 joueurs, distribuez les fantômes entre les joueurs fantômes.

RÈGLES PAC-MAN

MOUVEMENT

- PAC-MAN se déplace de deux cases.
- Si PAC-MAN termine son mouvement sur une case ou traverse une case avec une **SUPER PAC-GOMME**, il place cette **SUPER PAC-GOMME** dans sa réserve.

UTILISATION D'UNE SUPER PAC-GOMME

- À son tour, le joueur PAC-MAN peut dépenser une ou plusieurs **SUPER PAC-GOMME** de sa réserve. Ceci n'est **pas** considéré comme une action.
- Chaque fois qu'il utilise une **SUPER PAC-GOMME** :
 - Il retire la **SUPER PAC-GOMME** du jeu.
 - Il se déplace de deux cases supplémentaires.
 - **Uniquement** pendant ces mouvements **SUPER PAC-GOMME** supplémentaires : si PAC-MAN termine son mouvement ou traverse une case avec un fantôme, retirez ce fantôme du jeu. Le tour **ne se termine pas** immédiatement.



RÈGLES FANTÔMES

ORDRE DU TOUR

- Les joueurs fantômes jouent dans l'ordre de leur choix.

MOUVEMENT

- La vitesse de déplacement des fantômes dépend du nombre de **SUPER PAC-GOMME** mangés par PAC-MAN :
 - 0 **SUPER PAC-GOMME** : **1** case par tour
 - 1–2 **SUPER PAC-GOMMES** : **2** cases par tour
 - 3 **SUPER PAC-GOMMES** : **3** cases par tour
- Les fantômes peuvent traverser les cases occupées par les **SUPER PAC-GOMMES** mais ne peuvent pas y terminer leur mouvement.

FIN DE LA PARTIE

Si PAC-MAN ou les fantômes atteignent leur **condition de victoire**, le jeu se termine immédiatement et ils gagnent !



Quoridor PAC-MAN © 2024 Gigamic
PAC-MAN™ & © Bandai Namco Entertainment Inc.