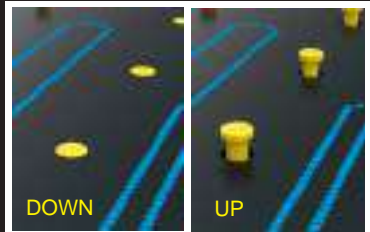




MISE EN PLACE

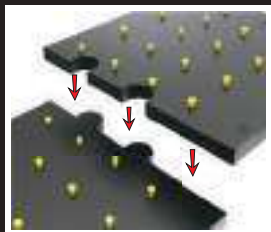


INSTALLATION DU LABYRINTHE :

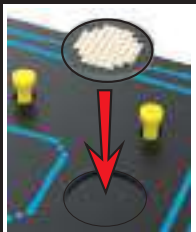


- 1 • Insérez les piquets Pac-Gommes jaunes dans chaque trou du plateau de jeu en les enfonçant depuis la partie supérieure du plateau jusqu'à ce que le piquet s'enclenche une première fois.

- La partie la plus épaisse des piquets Pac-Gommes doit pointer vers le haut et ils doivent être en position haute (voir photo).



- 2 Sur chaque partie du labyrinthe est inscrite la lettre A, B, C, D ou E. Assemblez le plateau de jeu en connectant les 4 parties entre elles dans l'ordre alphabétique comme indiqué sur la photo.



- 3 Placez les quatre « Pastilles de Puissance » sur les quatre espaces ronds et vides du labyrinthe se trouvant aux quatre coins du plateau.

PLACEZ LES PIONS PERSONNAGES :



- Enlevez l'étiquette blanche sur le pion de PAC-MAN, posez-le et appuyez sur sa tête pour activer les sons.
- Placez PAC-MAN sur l'emplacement jaune « Start »
- Placez Blinky (le fantôme rouge) sur l'emplacement « fantôme rouge » au dessus de la cage à fantômes située au centre du labyrinthe.
- Placez les 3 autres fantômes dans la cage à fantômes comme indiqué sur le labyrinthe.
- Placez l'ensemble des 16 jetons « fantôme bleu » près du plateau de jeu.

LES CARTES FANTÔMES :



- Retirez les 5 cartes jaunes de niveau 2 du paquet et remettez-les dans la boîte de jeu (sauf si vous jouez en mode arcade ou si vous commencez le niveau 2).
- Mélangez les 35 cartes bleues de niveau 1 restantes et placez-les faces cachées près du plateau de jeu. C'est le paquet des Fantômes.

CHOISIR SON PERSONNAGE :

- Les joueurs vont jouer PAC-MAN chacun leur tour.
- Lancez un dé pour savoir quel joueur incarnera PAC-MAN en premier. Il s'agira du joueur qui réalisera le meilleur score.
- Les autres joueurs décident ensuite lequel d'entre eux jouera chaque fantôme.

PAR EXEMPLE :

- **Vous jouez à 2** – un joueur contrôle les 4 fantômes (l'autre joueur est PAC-MAN).
 - **Vous jouez à 3** – chaque joueur contrôle 2 fantômes (l'autre joueur est PAC-MAN).
 - **Vous jouez à 4** – un joueur contrôle 2 fantômes et les deux autres joueurs contrôlent 1 fantôme chacun (le quatrième joueur est PAC-MAN).
 - **Vous jouez à 5** – chaque fantôme est contrôlé par un joueur.
 - Les joueurs contrôlant les fantômes placent leurs jetons « Yeux de fantôme » respectifs devant eux.
- VOUS ÊTES MAINTENANT PRÊT À JOUER !



BUT DU JEU



Incarnez PAC-MAN pendant que les autres joueurs essaient de vous attraper avec les fantômes. Chaque joueur, à tour de rôle, devra jouer PAC-MAN pendant les parties suivantes.

Déplacez PAC-MAN dans le labyrinthe pour qu'il récolte un maximum de Pac-Gommes et gagne un maximum de points. Une fois que tous les joueurs ont incarné PAC-MAN, celui qui a fait le meilleur score remporte la partie.



COMMENT JOUER



Dans ce mode de jeu, PAC-MAN n'a qu'une seule vie.

Il gagne des points en collectant les Pac-Gommes de chaque section du plateau de jeu. Pour compléter un niveau, il doit récolter tous les Pac-Gommes des 4 sections du plateau.

QUELQUES EXPLICATIONS:

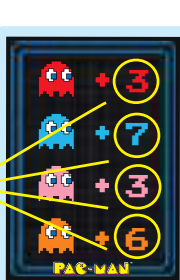
Les joueurs déplacent leurs pions les uns après les autres. PAC-MAN joue en premier:

1. Le joueur qui incarne PAC-MAN lance 3 dés jaunes puis se déplace d'autant de cases que la somme des 3 dés. Chaque Pac-Gomme jaune, Pastille de Puissance et tous les cercles grisés du labyrinthe représentent une case.
2. PAC-MAN peut se déplacer dans toutes les directions du labyrinthe, que ce soit vers l'avant, l'arrière, le haut ou le bas. Il peut même se déplacer en avant et en arrière durant le même déplacement, tant qu'il respecte le nombre de cases indiquées par les dés. S'il se retrouve sur la même case qu'un fantôme, la partie est finie pour lui, sauf s'il a mangé une Pastille de Puissance (pour plus d'informations sur les Pastilles de Puissance voir la section « Compter les points »).
3. Lorsque PAC-MAN se déplace sur un Pac-Gomme en position haute, le joueur doit enfoncer ce piquet dans le plateau de jeu. Cela signifie que PAC-MAN a mangé ce Pac-Gomme.

C'est maintenant au tour des fantômes de pourchasser PAC-MAN:

1. Les joueurs qui incarnent les fantômes tirent une carte Fantôme du paquet situé à côté du plateau de jeu.

2. Chaque carte Fantôme indique l'ordre dans lequel les fantômes doivent se déplacer (de haut en bas). Un chiffre est inscrit à côté de chaque fantôme : il indique le nombre de cases que le fantôme doit parcourir lors de son tour.



3. Les fantômes peuvent se déplacer vers l'avant, l'arrière, le haut ou le bas mais ils ne peuvent le faire qu'en ligne droite. A l'inverse de PAC-MAN, ils ne peuvent pas se déplacer en avant et en arrière sur les mêmes cases au cours du même déplacement.
4. Les fantômes doivent collaborer et se concerter avant chacun de leurs déplacements. Une fois qu'un fantôme a été déplacé, son tour est terminé.

5. Si une **carte fruit est tirée**, un jeton Fruit doit être placé sur l'espace « start » de PAC-MAN. Les fruits rapportent des points bonus lorsque PAC-MAN les mange (voir section « Compter les points »). Une fois ce nouveau jeton placé, piochez une nouvelle carte Fantôme pour le tour des fantômes.

Placez toujours les jetons Cerises en premier. Lorsqu'elles ont toutes été mangées, placez les jetons Fraises. Enfin lorsqu'il ne reste plus de fraises, placez les jetons Oranges.

Si vous tirez une carte Fruit alors que tous les jetons Fruit ont déjà été mangés ou bien qu'un jeton Fruit est déjà en place dans le labyrinthe, défaussez cette carte et piochez-en une autre pour le tour des fantômes.



La partie continue jusqu'à ce que PAC-MAN collecte tous les Pac-Gommes jaunes du plateau et complète le niveau. La partie s'arrête s'il se fait attraper par un fantôme.

Règles de déplacement:

- Lorsque vous commencez la partie, Blinky (le fantôme rouge) doit jouer en premier pour permettre aux autres fantômes de quitter la cage pour entrer dans le labyrinthe. Si Blinky n'est pas le premier fantôme à se déplacer sur la première carte tirée, les fantômes qui devaient jouer avant lui passent leur tour jusqu'à ce qu'il ait pu se déplacer.
- Un fantôme ne peut pas passer au travers des autres fantômes lors de son déplacement.
- Le tunnel fait la jonction entre le côté gauche et droit du plateau de jeu. Lorsqu'un joueur déplace son pion dans le tunnel, il continue son déplacement à la sortie de ce dernier située de l'autre côté du plateau.



COMPTER LES POINTS



AVALEZ LES FANTÔMES GRÂCE AUX PASTILLES DE PUISSANCE:

Lorsque PAC-MAN avale une Pastille de Puissance, il se charge en énergie et peut manger les fantômes afin de marquer des points bonus pour une durée limitée.

POUR ACTIVER UNE PASTILLE DE PUISSANCE:



1. Lorsque PAC-MAN se déplace sur une Pastille de Puissance, son déplacement s'interrompt immédiatement, mais son tour continue. Il est désormais capable de manger des fantômes pendant 3 tours.
2. Le jeton Pastille de Puissance doit être retourné face cachée pour faire apparaître le cercle gris en dessous de celui-ci. (Voir photo à gauche)
3. Désormais PAC-MAN dispose de 3 déplacements bonus. Lancez un dé puis déplacez-vous selon le nombre de cases indiquées par le dé. Ensuite, lancez un second dé puis déplacez vous à nouveau. Enfin lancez un troisième dé et effectuez votre dernier déplacement. Durant ces trois déplacements, PAC-MAN peut manger les fantômes sur son chemin. Lorsqu'un fantôme est mangé, il faut le retirer du plateau et mettre à sa place le jeton Yeux de fantôme correspondant à sa couleur.

4. Lorsque PAC-MAN a terminé ses 3 déplacements, il ne peut plus manger de fantôme (jusqu'à ce qu'il mange une autre Pastille de Puissance). Le tour de PAC-MAN est maintenant terminé.

MANGER DES FANTÔMES:



Si un PAC-MAN énergisé grâce à une Pastille de Puissance se déplace à travers un fantôme, ce dernier est dévoré. Trois choses se produisent alors :

1. Échangez le pion du fantôme qui est dévoré par le jeton Yeux de fantôme correspondant (celui de la même couleur). Le jeton Yeux de fantôme devra utiliser ses prochains déplacements pour revenir à la cage située au centre du plateau. Une fois qu'il est revenu dans la cage, il se régénère en fantôme et peut repartir chasser PAC-MAN.
2. Lorsqu'un fantôme est dévoré, le joueur qui joue PAC-MAN gagne un « jeton de fantôme bleu englobé » qu'il place dans sa pile de score. Chaque jeton de fantôme bleu englobé vaut 200 points !
3. PAC-MAN peut terminer son déplacement après avoir mangé le fantôme.



LES FRUITS BONUS:

Pour manger un jeton Fruit, PAC-MAN doit passer sur l'un d'entre eux sans le considérer comme une case du labyrinthe.



= 100 Points



= 200 Points

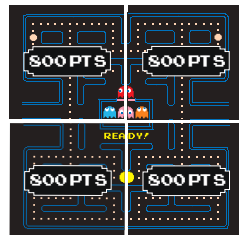


= 500 Points



COMPLÉTER LES PARTIES DU LABYRINTHE

POUR MARQUER DES POINTS:



Lorsque PAC-MAN a collecté tous les Pac-gommes jaunes d'une des quatre parties du plateau, le joueur qui l'incarne gagne le jeton « Partie du labyrinthe » de la section du labyrinthe correspondante.

Il place ensuite ce jeton dans sa pile de score. Chaque jeton vaut 800 points !

Le labyrinthe est complet : PAC-MAN passe au niveau 2 !:

Si PAC-MAN réussit à collecter tous les Pac-gommes jaunes du labyrinthe, alors il passe au niveau 2.

- Le joueur qui incarne PAC-MAN additionne tous les points qu'il a collecté lors du niveau 1 et les inscrit sur le bloc Score.
- Pour le niveau 2, les 5 cartes jaunes qui avaient été retirées peuvent être remises dans le paquet de cartes Fantômes. Ces cartes vont permettre aux fantômes de se déplacer plus vite lorsqu'elles seront piochées.
- La partie recommence alors du début jusqu'à ce que PAC-MAN se fasse attraper par les fantômes.



Lorsqu'un fantôme attrape PAC-MAN, la partie est terminée.

- Additionnez tous les points du joueur incarnant PAC-MAN : les jetons Fantôme bleu englouti, les jetons Fruit, les jetons Partie du labyrinthe. Notez le score sur le bloc Score.
- La partie recommence du début mais c'est au tour d'un autre joueur d'incarner PAC-MAN.

FIN DE LA PARTIE

Une fois que tous les joueurs ont pu jouer PAC-MAN, c'est le joueur qui a fait le score le plus élevé qui remporte la partie !

	100 Points Fruit Bonus
	200 Points Fruit Bonus
	500 Points Fruit Bonus
	200 Points Fantôme bleu englouti
	800 Points Partie du labyrinthe
	3,200 Points Labyrinthe complet

STRATÉGIES ET ASTUCES



LES ASTUCES DES FANTÔMES !

1. Rappelez-vous que les fantômes forment un équipe ! Déplacez votre fantôme en prenant en compte les déplacements des autres fantômes afin de ne pas leur bloquer le passage.
2. Si possible, déplacez votre fantôme non pas vers l'endroit où PAC-MAN se trouve mais plutôt vers celui où vous pensez qu'il se trouvera au prochain tour. L'anticipation est le maître-mot !



LES ASTUCES DE PAC-MAN !

1. PAC-MAN n'a qu'une seule vie. Si un fantôme l'attrape, la partie est terminée.
2. PAC-MAN ne gagne les points qu'à condition qu'il ait mangé tous les Pac-gommes jaunes d'une partie du plateau de jeu. Assurez-vous donc de récolter tous les Pac-gommes jaunes d'une partie du plateau avant de vous diriger vers une autre section.

JOUEZ EN MODE ARCADE !

Désormais PAC-MAN a 3 vies !

Pendant l'installation, placez 2 jetons de vie à côté du plateau de jeu pour indiquer combien de vies il reste à PAC-MAN.

Ajoutez les 5 cartes jaunes de fantôme de niveau 2 aux autres cartes fantômes et mélangez-les. Ces cartes vont permettre aux fantômes de se déplacer un peu plus vite que les cartes de niveau 1 lorsqu'elles seront piochées.

Commencez la partie comme un partie normale mais appliquez les règles suivantes :

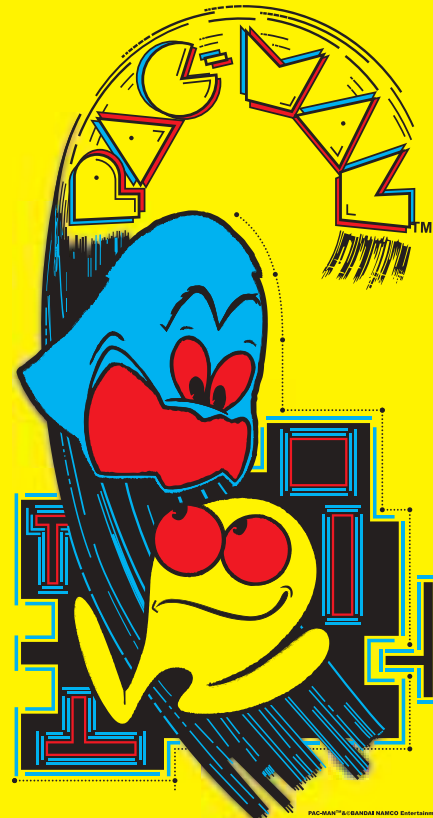
- Si un fantôme attrape PAC-MAN, ce dernier perd une vie, il doit alors continuer la partie avec ses ou sa vie(s) additionnelle(s). Retirez un jeton de vie à PAC-MAN et continuez à jouer.
- Remettez tous les fantômes ainsi que PAC-MAN à leurs points de départ respectifs avant de jouer la nouvelle vie de PAC-MAN. Laissez les Pac-gommes jaunes comme ils étaient lors de la vie précédente et jouez sur le même plateau de jeu.
- Lorsque PAC-MAN perd sa dernière vie, la partie est terminée. Le joueur incarnant PAC-MAN compte les points qu'il a récolté au cours de la partie et inscrit son score sur le bloc Score.



Installation des piles :

Pour installer les piles, utilisez un tournevis pour ouvrir le compartiment des piles sous le PAC-MAN.

Important : Installez des piles LR 44 (1,5V) avec les polarités (+/-) en respectant le marquage inscrit sur PAC-MAN. Un jeu de piles est déjà inclus.



Un jeu de société distribué par Dujardin. Dujardin est une filiale de TFI Entertainment. Dujardin adhère au programme Eco-emballages.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Le symbole de la poubelle barrée, apposé sur le produit ou son emballage, indique que ce produit ne doit pas être traité avec des déchets ménagers. Il doit être remis à un point de collecte approprié pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. Fabriqué en Chine. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure.

© 2020 Dujardin. Tous droits réservés.

Distribué par la société DUJARDIN. Contact : DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas - France. SAV : savdujardin@tf1.fr



BUFFALO GAMES, LLC, 220 JAMES E CASEY DR, BUFFALO, NY 14206
MADE IN CHINA / FABRIQUÉ EN CHINE

237-rev71019

INSTALLATION DES PILES : Parents, insérez la pointe d'un stylo ou d'un trombone dans le trou situé sur l'avant du pion de PAC-MAN. Appuyez sur le socle pour libérer l'emplacement des piles. Insérez 3 piles LR 44 (de 1,5V) en suivant les indications du schéma ci-contre. Après avoir mis en place les piles, remettez le couvercle. Ensuite, testez le jeu. S'il ne fonctionne pas, les piles peuvent être usées ou mal insérées.

MISES EN GARDE : Les piles doivent être mises en place par un adulte - le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. N'utiliser que les piles recommandées. Insérer les piles ou accumulateurs correctement, en respectant les signes « + » et « - ». Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.

Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles.

Retirer les accumulateurs avant de les recharger. Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.

Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.

Ne pas essayer de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.

Ne pas mettre les bornes d'alimentation d'une pile en court-circuit. Si le produit cause des interférences électriques ou semble être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques.

Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).

Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement. Recyclage et traitement des piles usagées : respectons l'environnement!

Ces produits ont été conçus et fabriqués avec des matériaux et des composants de qualité pouvant être recyclés et réutilisés.

Les produits électriques et électroniques contiennent des substances pouvant être nuisibles à l'environnement si elles ne sont pas jetées correctement.

Ce symbole indique qu'il ne faut pas jeter l'appareil électrique et électronique avec les autres résidus domestiques. Merci de déposer le produit usagé dans le centre de ramassage de résidus approprié. Dans l'Union Européenne, il existe des systèmes de ramassage spécifiques pour les appareils électriques et électroniques.

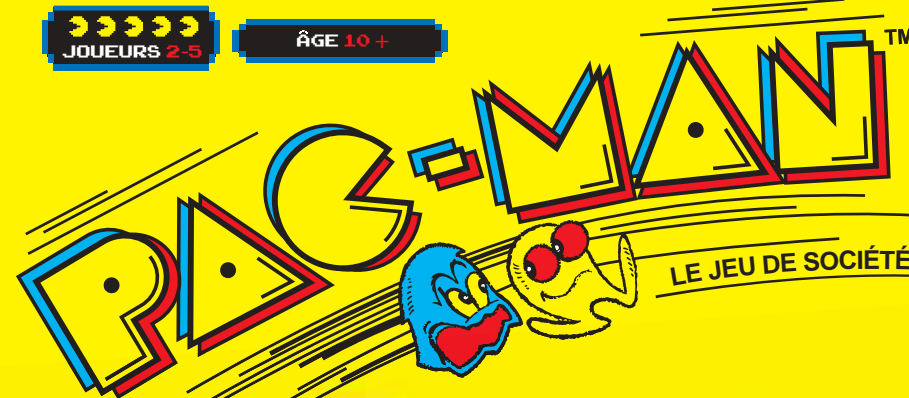
Ne jetez pas les piles avec les autres résidus appropriés. Pour savoir où jeter les piles usées, consultez votre distributeur ou la mairie de votre quartier ou de votre ville.

ENTRETIEN : Conservez ce produit en dehors d'endroits sales, poussiéreux ou humides. Manipulez-le avec précaution.

DYSFONCTIONNEMENT : S'il ne fonctionne pas normalement, changez les piles. Vous pouvez également contacter le SAV par mail à savdujardin@tf1.fr



ÂGE 10 +



CONTENU:

- 1 Plateau labyrinthe (en 5 parties)
- 1 Pion électronique PAC-MAN
- 4 Pions Fantômes (Blinky, Pinky, Inky et Clyde)
- 40 Cartes Fantômes dont :
 - (35) Cartes Fantôme de niveau 1
 - (5) Cartes Fantôme de niveau 2
- 16 Jetons Fantôme bleu englouti
- 4 Jetons Yeux de fantôme
- 4 Pastilles de Puissance
- 4 Jetons Partie du labyrinthe
- 3 Vies pour PAC-MAN
- 3 Dés jaunes pour PAC-MAN
- 3 Jetons Fruit
- 3 Piles de 1.5V AG13/LR44 (déjà installées dans PAC-MAN)
- 1 Bloc Score

PERSONNAGE / SURNOM

	- SHADOW	"BLINKY"
	- SPEEDY	"PINKY"
	- BASHFUL	"INKY"
	- POKEY	"CLYDE"



INSÉREZ UNE PIÈCE