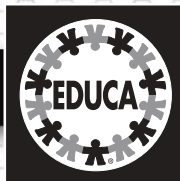


ZAG
HEROËZ
Miraculous



À la poursuite de Papillon

Le maléfique Papillon a akumatisé 6 élèves du collège Françoise Dupont pour semer la terreur dans la ville et s'emparer des Miraculous de Ladybug et Chat Noir.

Ladybug devra les libérer de leurs akumas pour savoir où se cache Papillon afin de le vaincre et de sauver la ville de ses attaques.

CONTENU DU JEU :

- Plateau de jeu
- Tour Eiffel prédécoupée
- 4 bâtiments prédécoupés
- 4 pions de Ladybug
- 1 pion de Chat Noir
- 6 pions de collégiens
- 1 pion de Papillon
- 12 socles
- 5 jetons d'akumas, chacun avec une couleur différente au dos
- 1 dé de déplacement avec autocollants
- 4 dés de combat avec autocollants



COMMENT JOUER ?

But du jeu

Libérer les élèves des akumas afin de découvrir où se cache Papillon et de le vaincre avant qu'il prenne le contrôle de tout Paris.

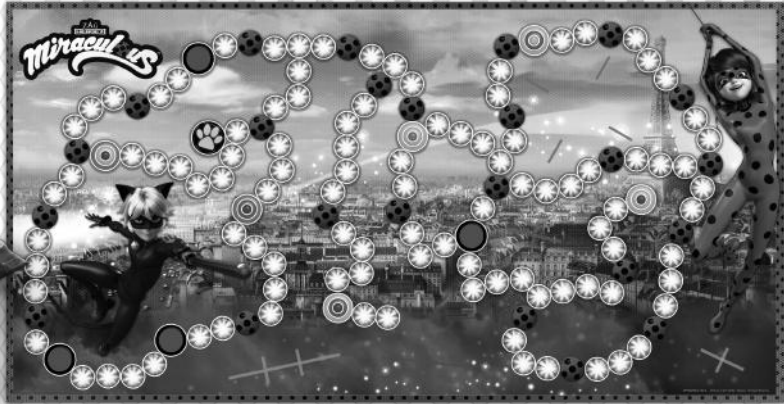
Préparation du jeu

Placez le plateau au centre de la table, montez les éléments décoratifs sur leur support et positionnez-les sur la marque de couleur correspondante sur le plateau : Tour Eiffel - orange ; Maison de Marinette - rouge ; Collège - vert ; Maison d'Adrien - bleu ; Hotel de Chloé -jaune.

Chaque joueur choisit ensuite une **Ladybug** qui sera son pion et la place sur le point rouge de son choix. **Chat Noir** se place sur le point représentant une patte et chaque élève akumatisé se place sur un des points à trois couleurs concentriques. Mettre ensuite les 5 jetons d'akumas sur le côté du plateau, avec le côté akuma face visible.



Tour Eiffel



Plateau de jeu



Bâtiments



Akumas



Élève akumisé

Si c'est la première fois que vous jouez, collez les autocollants sur les dés de combat (chacun avec 4 faces Ladybug et 2 faces akuma) et sur le dé de déplacement (2-3-3-4-Yoyo-Chat Noir).

Chaque joueur lance le dé de déplacement et le joueur qui obtient le plus petit nombre joue en premier. Chacun jouera ensuite à son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Dés de combat

Déroulement d'un tour

À son tour, chaque joueur lance le dé de déplacement et déplace sa **Ladybug** vers l'élève qu'il veut libérer de son akuma.

Selon le résultat obtenu par le dé, il se déplace des manières suivantes :

- **2/3/4** : il se déplace du nombre de cases indiqué. Si en se déplaçant de cette manière, son pion tombe sur une case yoyo, il peut avancer jusqu'à la case yoyo suivante.
- **Yoyo** (le yoyo de **Ladybug**, rouge à pois noirs) : il va à la case yoyo suivante dans la direction de son choix et relance le dé.
- **Chat Noir** : il place le pion **Chat Noir** à côté de sa **Ladybug**. **Chat Noir** se déplacera de la même manière que **Ladybug** et l'accompagnera partout jusqu'à ce qu'un autre joueur obtienne son symbole avec le dé.

Quand une **Ladybug** rejoint un élève akumatisé, elle se bat contre lui en lançant 3 dés de combat et en comptant le nombre de **Ladybugs** obtenu. Si **Chat Noir** est avec elle, elle peut lancer le dé de combat supplémentaire et ajouter le résultat à son lancer.

Le joueur situé à sa gauche lance ensuite les 3 dés pour l'élève akumatisé et compte le nombre d'akumas obtenu.

Si **Ladybug** obtient plus de points que l'élève akumatisé, l'élève est libéré et retrouve son état normal. Il faut alors retourner un des jetons d'akuma à côté du plateau pour dévoiler l'une des couleurs correspondant au point où se cache **Papillon**.

Si l'élève obtient un nombre d'akumas égal ou supérieur au nombre de **Ladybugs**, il reste akumatisé et se déplace de 5 cases en direction de la tour Eiffel.

Lorsqu'un élève se bat contre **Ladybug** et qu'il n'est pas vaincu, il avance de 5 cases vers la tour Eiffel (case tricolore: **jaune, beau, violet**) jusqu'à ce qu'il l'atteigne ou qu'il soit vaincu avant de l'atteindre.

Ladybug peut également se battre contre les élèves akumatisés ayant atteint la tour Eiffel, mais si 3 des 6 élèves akumatisés atteignent la tour, **Papillon** les rejoint et remporte la partie.



Vaincre Papillon

Lorsqu'un élève est libéré, un des akumas est retourné dévoilant ainsi une couleur. Les couleurs dévoilées forment un code couleur qui indique la case où se trouve la cachette de Papillon, une fois cette case identifiée, on y place son pion.

Pour obtenir un code couleur correspondant à une case et découvrir où se cache Papillon, il faut parfois révéler 3 ou 4 akumas, en fonction de la partie.

Si l'on révèle 4 akumas et qu'il y a plusieurs cases qui ont 3 des 4 couleurs, on place le pion de Papillon sur la case la plus proche du joueur qui vient de libérer un élève akumatisé.

Si un élève akumatisé se trouve sur ce point lorsque Papillon y apparaît, il l'accompagnera dans ses déplacements et l'aidera lors des combats de dés, tout comme Chat Noir aide Ladybug.

Quand Papillon apparaît, les joueurs doivent déplacer leurs jetons Ladybug vers sa position pour se battre contre lui.

Papillon se bat de la même manière que les élèves akumatisés, et s'il est accompagné de l'un d'entre eux, il peut lancer 4 dés au lieu de 3.

Si plus d'une Ladybug se trouvent sur la case de Papillon, elles se battent contre lui chacune leur tour. Plusieurs pions de Ladybug peuvent se trouver sur une case adjacente à Papillon.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque Ladybug arrive à vaincre Papillon et le joueur qui jouait avec ce pion remporte la partie. Mais si 3 élèves akumatisés atteignent la tour Eiffel, la partie se termine et Papillon est le vainqueur.



ZAG

Miraculous™ *Miraculous* is a trademark of ZAG - Method. © 2018 ZAG - Method - All Rights Reserved.

Réf. 17610



Fabriqué en Espagne /
Distribué par :
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osona, 1 • 08192
Sant Quirze del Vallès
Espagne

www.educaborras.com



ATTENTION!

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments.
Danger d'étouffement.
Conservez ces informations en cas de besoin. Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.

