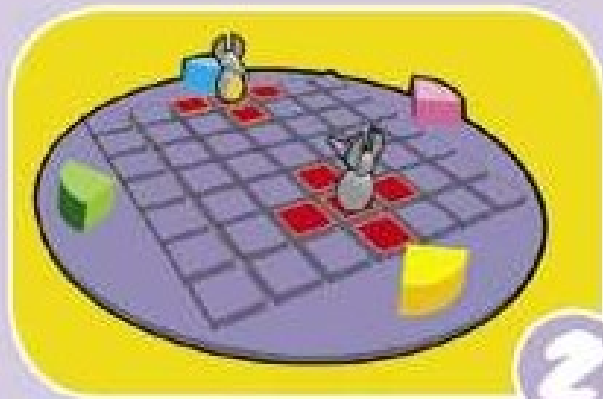


QUORRIDOR KID

Gigamic



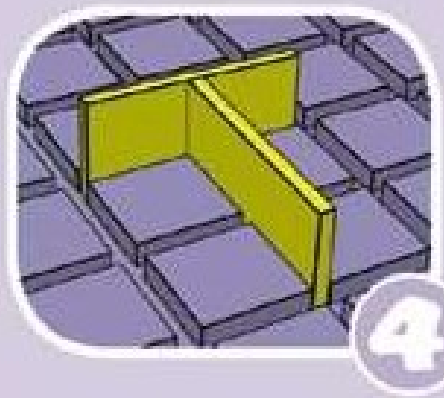
1



2



3



4



6



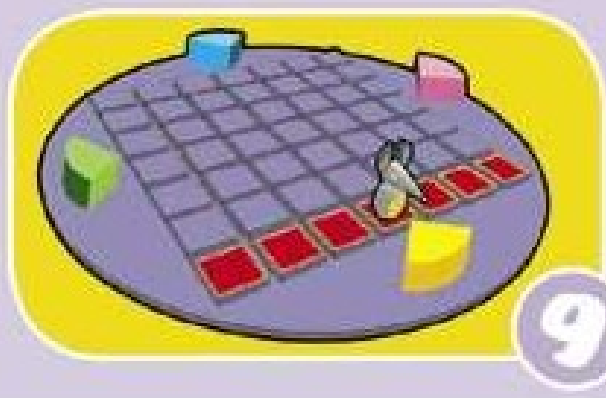
7



8



5



9

BUT DU JEU

Atteindre le premier une des cases de la ligne opposée à sa ligne de départ (fig 9).

REGLE POUR 2 JOUEURS

En début de partie, les barrières sont remisées de chaque côté du plateau (8 par joueur).

Chaque joueur prend une souris et la place au centre de sa ligne de départ, puis place le bout de fromage de la couleur de sa souris de l'autre côté du plateau pour marquer son objectif. (fig 1). Un tirage au sort détermine qui commence.

Déroulement d'une partie

A tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer sa souris ou de poser une de ses barrières.

Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer sa souris .

Déplacement des souris:

Les souris se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière (fig 2) ; les barrières doivent être contournées (fig 3).

Pose des barrières:

Une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases (fig 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 (fig 5).

Face à face:

Quand 2 souris se retrouvent sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut sauter au-dessus de son adversaire et se placer derrière lui (fig 6). Si une barrière est située derrière, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche (fig 7 et 8).

FIN DE LA PARTIE

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

REGLE POUR 4 JOUEURS

En début de partie, les 4 souris sont disposées au centre des 4 cotés du plateau; chacun dispose de 4 barrières.

Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut sauter plus d'une souris adverse à la fois.

GB / USA

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu...N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Der Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.