

MINIONS AUF DIAMANTEN-JAGD

Ravensburger® Spiele Nr. 23 435 6

Das spannende Wettlaufspiel für 2–4 Minions-Fans ab 5 Jahren.

Autor: Manfred Ludwig

Design: KNTRL, LLC / Kinetic MCD, UK

Inhalt:

- 1 Spielplan (6-teilig)
- 4 Minion Spielfiguren
- 1 Superagenten Spielfigur „Gru und Lucy“
(für das Spiel mit 2 Spielern)
- 1 Bösewicht Spielfigur „Balthazar Bratt“
- 6 Aufsteller (5x transparent, 1x gelb)
- 5 Figurenchips
- 1 Diamantchip
- 1 Würfel



Dem fiesen Balthazar Bratt ist es gelungen einen wertvollen Diamanten zu stehlen und mit ihm zu entkommen. Die Minions freuen sich auf ein neues, spannendes Abenteuer und helfen ihren Lieblings-Superagenten Gru und Lucy dabei, den Bösewicht zu schnappen. Mit Würfelglück und etwas taktischem Geschick kommen sie Balthazar Bratt schnell näher. Doch wem gelingt es als Erster, ihn einzufangen und den Diamanten zurückzubekommen?

Ziel des Spiels ist es, mit dem eigenen Minion den Bösewicht Balthazar Bratt zu fangen.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel entfernt ihr vorsichtig alle Kartonteile aus den Stanztafeln. Die Minion Spielfiguren und die Superagenten Spielfigur erhalten je einen transparenten Aufsteller. Die Bösewicht Spielfigur steckt ihr in den gelben Aufsteller.

Vor jedem Spiel puzzelt ihr den 6-teiligen Spielplan zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Jeder Spieler sucht sich einen Minion aus und stellt ihn auf das Startfeld unten links auf dem Spielplan. Den zugehörigen Figurenchip legt ihr neben dem Spielplan bereit. Nicht benötigte Minions und deren Figurenchips kommen zurück in die Schachtel. Die Superagenten Spielfigur kommt lediglich beim Spiel mit 2 Spielern zum Einsatz. Spielt ihr zu dritt oder zu viert, legt ihr diese Spielfigur und den dazu passenden Figurenchip ebenfalls zurück in die Schachtel.

Die Bösewicht Spielfigur stellt ihr auf das Spielfeld, das den **Diamanten mit der roten Umrandung** zeigt. Den Würfel und den Diamantchip haltet ihr bereit.



Spielverlauf für 3–4 Spieler:

Der jüngste Spieler beginnt, anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, darfst du so oft hintereinander würfeln, wie Spieler mitspielen (bei 3 Spielern darfst du 3x würfeln und bei 4 Spielern darfst du 4x würfeln). **Nach jedem** Würfelergebnis entscheidest du dich für einen Minion und ziehst diesen um entsprechend viele Felder **im Uhrzeigersinn** auf dem Spielplan voran. Du kannst zunächst frei wählen, ob du mit deinem eigenen Minion oder mit der Spielfigur eines Mitspielers ziehen möchtest.

Aufgepasst: Du darfst im Verlauf deines Spielzugs mit jedem Minion nur 1x ziehen. Minions, die du also bereits bewegt hast, sind für den Rest deines Zuges tabu! Damit du weißt mit welchem Minion du schon gezogen bist, drehst du selbst oder einer deiner Mitspieler den entsprechend passenden Figurenchip neben dem Spielplan auf die Rückseite.

Auf einem Feld dürfen mehrere Minions stehen!



Bananenfelder: Erreicht ein Minion ein Bananenfeld, erhält er extra Kraft und darf sofort **3 Felder vor**.



Kaugummifelder: Oh je! Balthazar Bratt hat Kaugummiblasen hinterlassen, die den Minion am Vorwärtstkommen hindern. Stelle den Minion sofort 2 Felder zurück.

Sobald du mit allen Minions je 1x gezogen bist, endet dein Spielzug und der nächste Spieler ist an der Reihe. **Bevor der nächste Spieler jedoch mit dem Würfeln beginnt, entwischt euch Bösewicht Balthazar Bratt!** Stelle die Bösewicht Spielfigur auf das **im Uhrzeigersinn nächste Feld, das einen Diamanten zeigt**.

Holt Balthazar Bratt im Verlauf des Spiels einen Minion ein, scheidet der Besitzer dieses Minions leider aus. Entsprechend weniger oft würfeln die verbleibenden Spieler in ihrem Spielzug.

Das Spiel endet, sobald ein Minion auf dem gleichen Feld wie Balthazar Bratt landet **oder an ihm vorbeizieht**. Super, der Bösewicht wurde geschnappt! Der Spieler, dem diese Minion Spielfigur gehört, hat **gewonnen** und erhält **zur Belohnung den Diamantchip**.

Gelingt es Balthazar Bratt alle Minions einzuholen und kein Spieler ist mehr im Spiel, so konnte er mit dem wertvollen Diamanten entkommen und hat gewonnen.

Ein paar taktische Tipps:

- Bei einer hohen Punktzahl ziehst du am besten mit deinem eigenen Minion voran; bei einer niedrigen Punktzahl nimmst du hingegen die Minions Spielfigur eines Mitspielers.
- Überlege dir stets genau, ob du das Risiko eingehen möchtest, deinen eigenen Minion zuletzt zu ziehen. Wie viel Würfelglück hast du wohl?
- Ziehst du deinen eigenen Minion auf ein Bananefeld, darfst du ihn gleich noch mal 3 Felder vorziehen. Auf Kaugummifelder hingegen solltest du – wenn möglich – die Minion Spielfigur eines Mitspielers ziehen...

Spielverlauf für 2 Spieler:

Beim Spiel mit 2 Spielern gelten die gleichen Regeln wie beim Spiel mit mehreren Spielern mit folgendem Unterschied:

Zusätzlich zu den beiden Minion Spielfiguren, für die ihr euch entschieden habt, stellt ihr auch die Superagenten Spielfigur an den Start. Diese Spielfigur gehört keinem von euch, sie wird aber wie ein Minion vorgezogen. Ihr würfelt also insgesamt 3x pro Spielzug. Die Bananen- und Kaugummifelder gelten auch für die Superagenten. Schnappen die Superagenten Gru und Lucy den Bösewicht Balthazar Bratt, so hat zwar keiner von euch Spielern gewonnen, doch ihr freut euch trotzdem, dass der Bösewicht gefasst wurde!



www.despicable.me #DespicableMe



Despicable Me 3 is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios. All Rights Reserved.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

MINION MISSION

Jeux Ravensburger® n° 23 435 6

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'1 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**.

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 !



www.despicable.me #DespicableMe

Despicable Me 3 is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios. All Rights Reserved.

© 2017 Ravensburger Spielverlag

MINION MISSION

Gioco Ravensburger® n° 23 435 6

Divertentissima gara per 2–4 fan dei Minions dai 5 anni in su.

Autore: Manfred Ludwig

Design: KNTRL, LLC / Kinetic MCD, UK

Contenuto:

- 1 tabellone (in 6 pezzi)
- 4 pedine Minions
- 1 Pedina agenti segreti “Gru e Lucy”
(per la partita con 2 giocatori)
- 1 pedina del malvagio “Balthazar Bratt”
- 6 piedistalli (5x trasparenti, 1x giallo)
- 5 gettoni-personaggi
- 1 gettone-diamante
- 1 dado



Il malvagio Balthazar Bratt ha rubato un preziosissimo diamante ed è scappato. I Minions non vedono l’ora di lanciarsi in una nuova emozionante avventura per aiutare gli agenti segreti Gru e Lucy a catturare il fuggitivo. Con un pizzico di fortuna ai dadi e di abilità tattica, potranno procedere più velocemente. Chi riuscirà per primo ad acchiappare Balthazar Bratt e a recuperare così il diamante?

Scopo del gioco è raggiungere con il proprio Minion il malvagio Balthazar Bratt e catturarlo.

Preparazione

Prima di giocare per la prima volta, staccate con cautela tutti i pezzi in cartone dalla tavola prefustellata. Infilate le pedine Minions e quella degli agenti segreti nei vari piedistalli trasparenti. Infilate la figura del malvagio nel piedistallo giallo.

Componete il tabellone unendo i 6 pezzi del puzzle e poi appoggiatelo al centro del tavolo, in modo che sia ben raggiungibile da tutti. A questo punto, ogni giocatore può scegliere un Minion e metterlo sulla casella di partenza che si trova in basso, a sinistra sul tabellone. Disponete i corrispondenti gettoni-personaggio accanto al tabellone. Riponete nella scatola i Minions e i corrispondenti gettoni-personaggio eccedenti. Gli agenti segreti si utilizzano solamente nella partita con 2 giocatori, quindi, se giocate in tre, oppure in quattro, riponete anche questa pedina e il corrispondente gettone-personaggio all'interno della scatola.

Mettete la **pedina del malvagio** sulla casella del tabellone dove vedete raffigurato il **diamante bordato di rosso**. Preparate il dado e il gettone-diamante.



Svolgimento del gioco per 3–4 giocatori:

Inizia il giocatore più giovane, quindi si procede a turno, in senso orario. Al tuo turno, puoi lanciare il dado tante volte quanti sono i giocatori (se sono 3, puoi lanciarlo 3 volte, se sono 4, puoi lanciarlo 4 volte). **Dopo ogni lancio del dado**, scegli se far avanzare la tua pedina Minion, oppure quella di un altro giocatore. Fai avanzare, **in senso orario**, il Minion da te scelto del numero di caselle corrispondenti al punteggio che hai ottenuto con il lancio del dado.

Attenzione: durante il tuo turno, **puoi fare avanzare ogni Minion solamente 1 volta**, quindi non potrai più spostare i Minions che hai già mosso! Per ricordarti quali sono, basterà girare il corrispondente gettone-personaggio che avete disposto accanto al tabellone.

Su una casella possono sostare più Minions!



Casella con le banane: quando un Minion raggiunge la casella con le banane, la sua forza aumenta e quindi può avanzare immediatamente di **3 caselle**.



Casella con la gomma da masticare: Oh, no! Balthazar Bratt ha cosperso il percorso di bolle di gomma da masticare. Il Minion non riesce ad avanzare ed è costretto a **retrocedere** subito di **2 caselle**.

Quando hai fatto avanzare tutti i Minions 1 volta, il tuo turno è terminato. Ora tocca al prossimo giocatore, **ma prima ... il malvagio Balthazar Bratt fugge di nuovo!** Mettete la sua pedina sulla successiva casella (in senso orario) **sulla quale è raffigurato il diamante**.

Se, durante la partita, Balthazar Bratt riesce a raggiungere un Minion, purtroppo questo viene eliminato dal gioco.

Quindi, al loro turno, i giocatori rimasti potranno lanciare il dado una volta di meno. Il numero di volte in cui è possibile lanciare il dado deve sempre corrispondere al numero dei giocatori rimasti in gara.

La partita termina, non appena un Minion arriva **sulla stessa casella** sulla quale si trova Balthazar Bratt, **oppure quando lo sorpassa**. Ottimo lavoro, il ladro è stato catturato! Il giocatore al quale appartiene questa pedina-Minion **ha vinto la partita** e riceve **in premio il gettone-diamante**.

Se Balthazar Bratt riesce a catturare tutti i Minions, non restano più giocatori e lui sarà libero di scappare con il preziosissimo diamante. Questa volta ha vinto lui.

Suggerimenti tattici

- Se con il lancio del dado ottieni un punteggio alto, ti conviene far procedere la tua pedina-Minion. Se, invece, ottieni un punteggio basso, è meglio far procedere la pedina Minion di un avversario.
- Rifletti sempre attentamente: sei pronto ad assumerti il rischio di far avanzare il tuo Minion per ultimo? Sei fortunato ai dadi?
- Se con il tuo Minion raggiungi la casella delle banane, puoi farlo avanzare subito di altre 3 caselle. Invece, sulla casella con le bolle di gomma da masticare, se ne hai la possibilità, sarebbe meglio che ci capitasse la pedina Minion di un avversario...

Svolgimento del gioco per 2 giocatori:

Per la partita con 2 giocatori valgono le stesse regole del gioco con 3-4 giocatori, con le seguenti varianti. Oltre alle due pedine-Minions, sulla casella di partenza dovete mettere anche la pedina degli agenti segreti. Questa pedina non appartiene a nessuno, ma viene comunque fatta avanzare nello stesso modo dei Minion. Quindi, al tuo turno puoi lanciare il dado per 3 volte. Le caselle delle banane e delle bolle di gomma da masticare valgono anche per gli agenti segreti. Se Gru e Lucy, gli agenti segreti, catturano il malvagio Balthazar Bratt, nessuno dei due giocatori vince. Ma almeno il ladro è stato acchiappato!



www.despicable.me #DespicableMe



Despicable Me 3 is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios. All Rights Reserved.

© 2017 Ravensburger Spielverlag

MINION MISSION

Ravensburger® spel nr. 23 435 6

Het spannende wedstrijdspel voor 2–4 Minions-fans vanaf 5 jaar.

Auteur: Manfred Ludwig

Design: KNTRL, LLC / Kinetic MCD, UK

Inhoud:

- 1 speelbord (6-delig)
- 4 Minions speelfiguren
- 1 superagent speelfiguur “Gru en Lucy”
(voor het spel met 2 spelers)
- 1 slechterik speelfiguur “Balthazar Bratt”
- 6 opzetvoetjes (5x transparant, 1x geel)
- 5 figuren-fiches
- 1 diamant-fiche
- 1 dobbelsteen



Het is de gemene Balthazar Bratt gelukt een waardevolle diamant te stelen en ermee weg te komen.

De Minions verheugen zich op een nieuw, spannend avontuur en helpen hun lievelings-superagenten Gru en Lucy om de slechterik te pakken te krijgen. Met dobbelgeluk en een beetje tactiek zitten ze Balthazar Bratt al snel op de hielen. Maar wie lukt het hem te vangen en de diamant terug te krijgen?

Doel van het spel is, met je eigen Minion de slechterik Balthazar in te halen en te vangen.

Vorbereiding

Voor het allereerste spel haal je voorzichtig alle delen uit het karton. De Minions speelfiguren en de superagenten speelfiguur krijgen allemaal een transparant opzetvoetje. De slechterik speelfiguur zet je in het gele opzetvoetje.

Voor ieder spel puzzel je het 6-delige speelbord in elkaar en legt hem in het midden op tafel zodat iedereen er goed bij kan. Iedere speler kiest een Minion uit en zet hem op het startveld linksonder op het speelbord. Leg het bijbehorende figurenfiche klaar naast het speelbord. Minions die je niet nodig hebt en hun figuren-fiches leg je terug in de doos. De superagenten speelfiguur komt alleen in het spel bij 2 spelers. Speel je met z'n drieën of met z'n vieren, dan leg je deze speelfiguur en het daarbij horende figurenfiche ook terug in de doos.

De **slechterik speelfiguur** zet je op het speelveld met de **diamant met de rode rand**. De dobbelsteen en het diamantfiche houd je klaar.



Spelverloop voor 3–4 spelers

De jongste speler mag beginnen, vervolgens gaat het spel met de klok mee verder. Ben je aan de beurt, dan mag je zo vaak achter elkaar gooien, als het aantal spelers dat meedoet (bij 3 spelers mag je 3x gooien en bij 4 spelers mag je 4x gooien). **Na elke worp** kies je voor een Minion en zet die het aantal velden dat je gegooid hebt vooruit **met de klok mee**. Je mag zelf kiezen of je met je eigen Minion of met de speelfiguur van een andere speler wilt zetten.

Let op: je mag in de loop van je beurt **met iedere Minion maar 1x zetten**. Minions die je dus al gezet hebt, doen de rest van je beurt niet meer mee! Om te weten welke Minion je al gezet hebt, draai je zelf of één van de spelers het overeenkomstige figuren-fiche naast het speelbord om.

Op één veld mogen meerdere Minions staan!



Bananenvelden: Komt een Minion op een bananenveld, dan krijgt hij extra kracht en mag meteen **3 velden vooruit zetten**



Kauwgombellen: Oh jee! Balthazar Bratt heeft kauwgombellen achtergelaten, die de Minions hinderen bij het vooruitkomen. Zet de Minion direct **2 velden terug**.

Zodra je met alle Minions 1x hebt gezet, eindigt je beurt en de volgende speler is aan de beurt. **Voordat de volgende speler echter met gooien begint, ontsnapt slechterik Balthazar Bratt!** Zet de slechterik speelfiguur op het **met de klok mee volgende veld, waar een diamant op staat**.

Haalt Balthazar Bratt in de loop van het spel een Minion in, dan valt de speler van deze Minion helaas af. De in het spel blijvende spelers mogen dan ook overeenkomstig minder vaak gooien.

Het spel eindigt, zodra een Minion **op hetzelfde veld** als Balthazar Bratt komt **of hem voorbij gaat**. Super, de slechterik is gevangen! De speler bij wie deze Minions speelfiguur hoort, heeft **gewonnen** en krijgt **als beloning de diamant-fiche**.

Lukt het Balthazar Bratt alle Minions in te halen en is er geen speler meer in het spel, dan kan hij ontsnappen met de waardevolle diamant en heeft hij gewonnen.

Een paar tactische tips:

- Bij een hoog aantal punten kun je het beste met je eigen Minion zetten; bij een laag aantal punten pak je daarentegen de Minions speelfiguur van een andere speler.
- Denk steeds goed na, of je het risico wilt nemen, je eigen Minion als laatste te zetten. Hoeveel dobbelgeluk kun je hebben?
- Zet je je eigen Minion op een bananenveld, dan mag je hem meteen nog eens 3 velden vooruitzetten. Op kauwgomvelden daarentegen moet je –indien mogelijk– de Minions speelfiguur van een andere speler zetten...

Spelverloop voor 2 spelers:

Bij het spel met 2 spelers gelden de regels voor het spel met 3–4 spelers met het volgende verschil: Behalve de beide Minions speelfiguren, zet je ook de superagent-speelfiguur aan de start. Deze speelfiguur hoort bij niemand, hij wordt wel als een Minion gezet. Jullie gooien dus in totaal 3x per beurt. De bananen- en kauwgomvelden gelden ook voor de agenten. Vangen de superagenten Gru en Lucy slechterik Balthazar Bratt, dan heeft geen van de spelers gewonnen, maar jullie zijn toch blij dat de slechterik gepakt is!



www.despicable.me #DespicableMe

Despicable Me 3 is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios. All Rights Reserved.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger SA/NV
International Trade Mart
Atomiumsquare-W. Chicago 413
B-1020 Brussel – Bruxelles

Ravensburger B.V.
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
info@ravensburger.nl

235084

Ravensburger