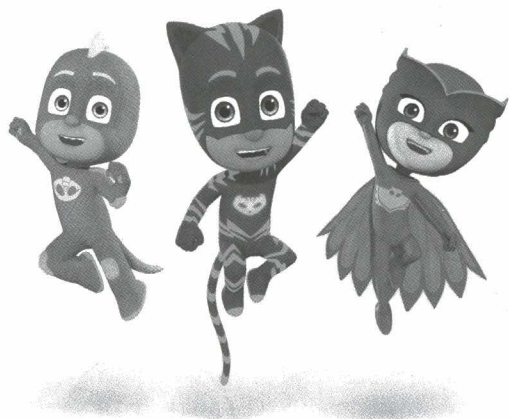


Avant de repasser à une **nouvelle phase Jour**, les joueurs disposent d'un instant pour bien mémoriser de nouveau les jouets restants de leur magasin. Ils retirent ensuite leurs masques et le joueur suivant pioche 3 nouvelles tuiles.

La partie prend fin dès qu'il ne reste plus de tuile au milieu de la table. Tous les regards se tournent alors vers l'étagère de Roméo : si elle contient 5 jouets, Roméo a mené à bien son plan diabolique et remporte la partie. Si, par contre, il y a **moins de 5 jouets** sur son étagère, les Pyjamasques ont réussi à contrarier les plans de Roméo et les joueurs ont **gagné tous ensemble**.

Remarques :

- S'il y a déjà 5 jouets sur l'étagère de Roméo mais qu'il reste des tuiles au milieu de la table, il est possible d'arrêter immédiatement la partie pour en refaire une nouvelle.
- **Avec les plus jeunes**, il est également possible de laisser quelques étagères sur la face en couleurs dans les magasins au lieu de la face rouge codée. Cela simplifie le jeu car une partie des jouets est déjà visible.
- **Avec des enfants plus âgés**, les joueurs peuvent décider que, durant la phase Jour, non seulement chaque jouet doit être associé au bon magasin, mais en plus mis exactement à la bonne place sur les étagères pour être sauvé.



© 2017 Jeux Ravensburger S.A.S.

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfaffstätt

www.ravensburger.com



235302

Ravensburger



LA NUIT MASQUÉE

Un mystérieux jeu de mémoire coopératif !

Jeux Ravensburger® 21 321 4

Pour 2 à 3 joueurs à partir de 3 ans.

Auteur : Game by Forrest-Pruzan Creative LLC, produced under licence from Ravensburger North America, Inc.

Design : Forrest-Pruzan Creative / RettigDesign

Contenu :

- 3 masques avec révélateur rouge
- 3 magasins de jouets
- 9 tuiles étagères de jouets
- 27 tuiles Roméo carrées
- 1 tuile étagère pour les jouets volés par Roméo



Le diabolique savant Roméo Mécano a l'intention de dévaliser les magasins de jouets de la ville. À vous de vous glisser la nuit dans la peau des super-héros, les Pyjamasques, pour sauver les jouets de Roméo ! Seuls une bonne mémoire, une observation fine et un vrai travail d'équipe vous permettront de contrarier les plans de ce gredin ...

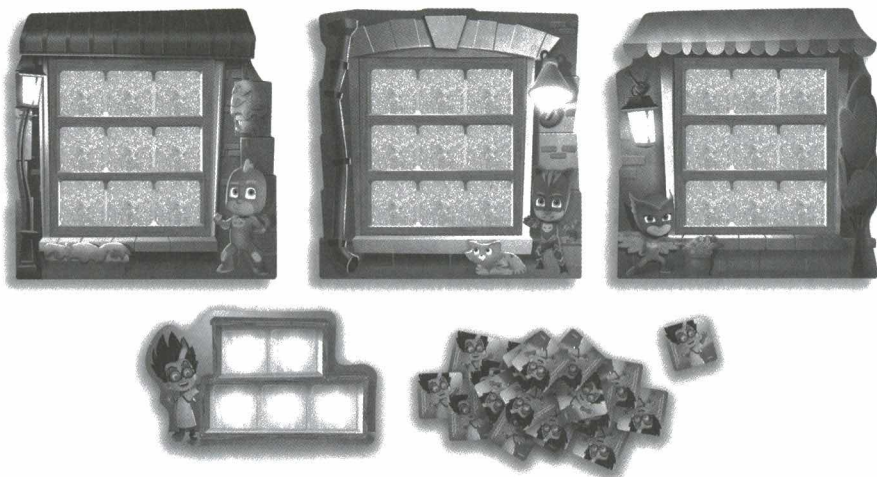
Le but du jeu consiste, en tant que super-héros Pyjamasques, à empêcher tous ensemble que Roméo ne vole 5 jouets et les place sur son étagère.

Mise en place

Avant la première partie, détacher soigneusement tous les éléments en carton des planches prédécoupées.

Chaque joueur choisit un masque et place le magasin correspondant à son super-héros devant lui. Tous les magasins sont toujours utilisés, quel que soit le nombre de joueurs ! À 2, les joueurs se partagent le 3^{ème} magasin et le plaçant entre eux ; le masque non utilisé est remis dans la boîte.

Bien mélanger les 9 étagères, la face codée rouge vers le haut, puis les assembler 3 par 3 au hasard dans les 3 magasins (toujours face rouge visible). Bien mélanger les 27 tuiles, face Roméo visible, et les étaler pour former une pioche au milieu de la table. Placer l'étagère de Roméo à côté.



À vos masques... Prêts ?... Partez !

Avant de commencer la partie, les joueurs se transforment en super-héros en enfilant leurs masques. Dès qu'ils les portent, ils découvrent les jouets qui se trouvent dans leurs magasins. Il s'agit de bien les mémoriser ! La partie peut alors commencer !

Déroulement de la partie

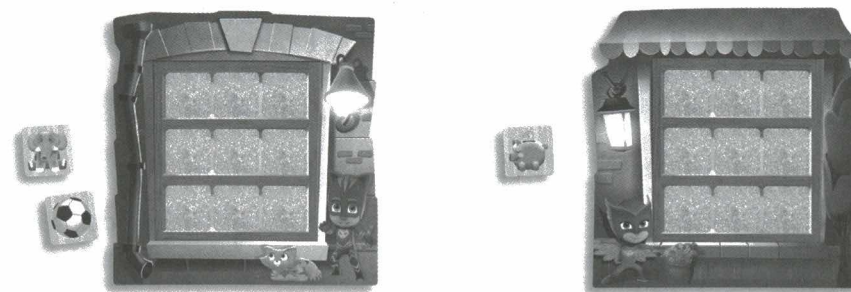
Tous les joueurs jouent en même temps, en alternant à chaque fois **une phase Jour et une phase Nuit**. Le jeu commence par la phase Jour.

Phase Jour – Bas les masques !

Durant le jour, les joueurs sont des enfants normaux et retirent leurs masques. Un joueur au hasard pioche 3 tuiles Roméo et les retourne. Elles indiquent les 3 jouets que Roméo aimerait voler dans les magasins. Les joueurs doivent se souvenir dans quels magasins ils se trouvent. Ils se concertent, puis placent ces jouets à côté des magasins pour lesquels ils se sont décidés.

Exemple :

Yoyo est sûr que le ballon et l'éléphant en peluche appartiennent à son magasin, tandis que Bibou pense avoir vu le cochon-tirelire dans le sien. Les joueurs placent les tuiles correspondantes à côté de leurs magasins.



Dès que les 3 jouets ont été associés à un magasin, la phase Nuit commence.

Phase Nuit – Enfilez les masques !

Durant la nuit, les joueurs redeviennent les Pyjamasques et enfilent leurs masques. Ils voient alors quels jouets Roméo a volé et quels jouets ils ont pu mettre en sécurité :

- Tous les jouets qui ont été associés au bon magasin sont sauvés. Les joueurs peuvent les ranger à leur place sur les étagères ;
- Tous les jouets qui ont été associés au mauvais magasin sont en revanche volés par Roméo. Ils sont placés sur l'étagère de jouets de Roméo.

Exemple :

Yoyo avait raison concernant le ballon : il appartient bien à son magasin. En revanche l'éléphant en peluche n'y est pas. Il peut donc ranger le ballon dans son magasin, mais l'éléphant rejoint l'étagère de Roméo.

