

quoridor®



Rules of the game **2**



Règles du jeu **4**



Reglas del juego **6**



Spelregels **8**



quoridor

CONTENTS

1 Game board with 81 squares, 4 Ghost pieces, 1 PAC-MAN piece, 20 Fences, plus 4 POWER PELLETS and 3 Extra Life tokens (for use with PAC-MAN variant).

GOAL OF THE GAME

Be the first player to reach the line opposite your base line (7).

RULES FOR 2 PLAYERS

Before the game starts, each player takes 10 fences and keeps them within reach. Players choose their favorite character's piece and places it in the center of their starting line.

Randomly decide who starts first (1).

Taking turns, each player chooses to **move their piece** or to **put up one of their fences**. When a player runs out of fences, they must move their piece.

Moving pieces

The pieces are moved one square at a time, horizontally or vertically, forwards or backwards (2).

The pieces must move around the fences (3).

Placing fences

The fences must be placed between 2 sets of 2 squares (4).

The fences can be used to help you progress or to slow down your opponents. However, you must always leave an open access to the goal line (5).

Face to face

When two pieces face each other on neighbouring squares which are not separated by a fence, the player whose turn it is can jump the opponent's piece (placing it behind the opponent's piece), thus advancing an extra square (6).

If there is a fence behind a piece being jumped, the player can place their piece to the left or the right of the other piece (8 and 9).

END OF GAME

The first player to reach one of the 9 squares opposite their base line is the winner (7).

RULES FOR 4 PLAYERS

When the game starts, the 4 pieces are placed in the middle of each of the 4 sides of the board and each player is given 5 fences. The rules are identical to those for two players, but you cannot jump more than one piece (10).



SPECIAL PAC-MAN VARIANT

The PAC-MAN video game developed by Bandai Namco Entertainment Inc. (previously Namco) was first released in arcades on May 22, 1980. To this day, it remains one of the most iconic video games of all time. QUORIDOR has teamed up with PAC-MAN to bring you a special variant that will make you feel like you're playing the video game.



GOAL OF THE GAME

In this variant, the rules for ghosts and and PAC-MAN are not the same: They don't have same victory objective.

PAC-MAN must eat all 4 POWER PELLETS. This player has 3 lives to help them achieve their goal.

The ghosts must catch PAC-MAN 3 times before PAC-MAN eats all 4 POWER PELLETS.



SETUP

Arrange PAC-MAN and the 4 ghosts (BLINKY, INKY, PINKY and CLYDE), the fences and the POWER PELLETS as shown in fig. A.

The players pick a role. One player plays PAC-MAN. The other player(s) share out the 4 ghosts.

The PAC-MAN player takes the 3 PAC-MAN Extra Life tokens and places them aside. These symbolize the 3 chances they have to eat all of the 4 POWER PELLETS.

Note: In this game mode, the fences are fixed and cannot be moved



PLAYING THE GAME

PAC-MAN plays first. He always moves 2 squares, either horizontally or vertically. He can turn or move backwards. Diagonal movements are forbidden.

As previously mentioned, PAC-MAN must eat all 4 POWER PELLETS to win the game.

quoridor



ENG

As soon as PAC-MAN reaches one of the 4 squares containing a POWER PELLET, he stops moving, **eats it**, and gets an immediate boost of 3 extra squares (for this turn only).

If this move takes him to a square occupied by a ghost, the ghost is "eaten" and removed from the board.

After PAC-MAN's move, **each of the 4 ghosts** moves, in turn, **one square** in the direction of their choice.

Special move: If a ghost sees PAC-MAN in their line of sight at the beginning of their turn (straight line), it switches to frenzy mode and moves 2 squares in the direction of their choice.

Note: A ghost does not block another ghost's line of sight. However, ghosts cannot see through walls.

If a ghost reaches the square where PAC-MAN is standing, PAC-MAN loses a life and must discard one of their three Extra Life token.

Return PAC-MAN and the ghosts (even those that were eaten) to their starting positions before starting the next round.



END OF THE GAME

PAC-MAN wins the game if he eats all 4 POWER PELLETS.

If PAC-MAN runs out of life, the ghosts win. But he has an excuse: The ghosts outnumbered him.

Count the number of POWER PELLETS that PAC-MAN ate to find out his level.

- 1 **Beginner PAC-MAN:** You're lacking a bit of bite.
- 2 **Promising PAC-MAN:** Chew it over, you'll get better.
- 3 **Confirmed PAC-MAN:** You'll soon devour your opponents.
- 4 **Elite PAC-MAN:** You eat ghosts for breakfast.

CONTENU

1 plateau de jeu de 81 cases, 4 pions Fantôme, 1 pion PAC-MAN, 20 barrières, ainsi que 4 SUPER PAC-GOMMES et 3 jetons Vie Supplémentaire (à utiliser avec la variante PAC-MAN).

BUT DU JEU

Être le premier à atteindre la ligne opposée à sa ligne de départ (7).

RÈGLE POUR 2 JOUEURS

En début de partie, chaque joueur prend 10 barrières et les garde à portée de main. Chacun choisit le pion de son personnage favori et le place au centre de sa ligne de départ.

Un tirage au sort détermine qui commence (1).

À tour de rôle, chaque joueur choisit de **déplacer son pion** ou de **poser l'une de ses barrières**. Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.

Déplacement des pions

Les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière (2).

Les barrières doivent être contournées (3).

Placer les barrières

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

Face à face

Quand 2 pions se retrouvent en vis-à-vis sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut faire sauter son pion au-dessus du pion adverse pour se placer derrière lui (6).

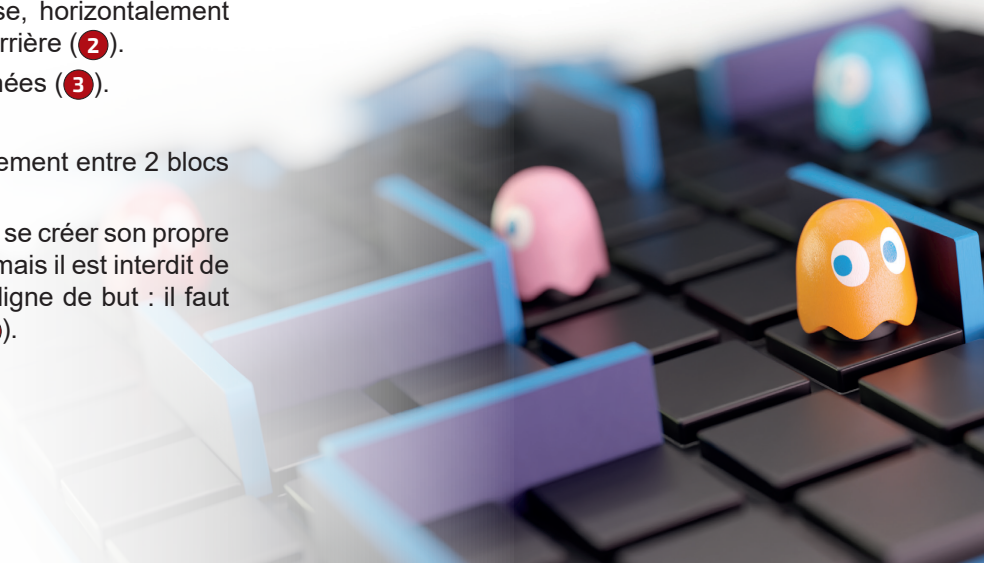
Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté (8 et 9).

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint une des 9 cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie (7).

RÈGLE POUR 4 JOUEURS

En début de partie, les 4 pions sont disposés au centre de chacun des 4 cotés du plateau et chaque joueur dispose de 5 barrières. Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut pas sauter plus d'un pion à la fois (10).



VARIANTE SPECIALE QUORIDOR PAC-MAN

Le jeu vidéo PAC-MAN développé par Bandai Namco Inc (anciennement Namco) est sorti pour la première fois dans les salles d'arcade le 22 mai 1980. Il est à ce jour l'un des jeux vidéo les plus emblématiques de tous les temps.

QUORIDOR s'associe à PAC-MAN pour vous proposer une variante un peu spéciale qui rappelle les sensations du jeu vidéo.



BUT DU JEU

Dans cette variante, les règles sont asymétriques. C'est-à-dire que les fantômes et PAC-MAN n'ont pas le même objectif de victoire.

PAC-MAN doit manger les 4 SUPER PAC-GOMMES. Il dispose pour cela de 3 vies.

Les fantômes doivent attraper PAC-MAN 3 fois avant qu'il ne mange les 4 SUPER PAC-GOMMES.



MISE EN PLACE

Disposer PAC-MAN et les 4 fantômes (BLINKY, INKY, PINKY et CLYDE), les barrières et les SUPER PAC-GOMMES comme indiqué fig. **A**.

Les joueurs se répartissent les rôles. Un joueur joue PAC-MAN. Le ou les autres joueur(s) se répartissent les 4 fantômes.

Le joueur qui incarne PAC-MAN prend également 3 jetons Vie Supplémentaire qu'il place devant lui. Ils symbolisent les 3 chances qu'il a de manger les 4 SUPER PAC-GOMMES.

Note : dans ce mode de jeu, les barrières sont fixes, elles ne peuvent pas être déplacées.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

PAC-MAN joue en premier. Il se déplace toujours de 2 cases que ce soit horizontalement ou verticalement. Il peut tourner ou revenir en arrière. Seuls les déplacements en diagonale sont interdits.

Comme indiqué précédemment, PAC-MAN doit manger les 4 SUPER PAC-GOMMES pour remporter la partie. Dès que PAC-MAN atteint l'une des 4 cases contenant une SUPER PAC-GOMME, il arrête son déplacement, la mange, puis obtient

quoridor



FR

un boost immédiat de 3 cases supplémentaires (pour ce tour seulement).

Si ce déplacement lui permet d'atteindre une case occupée par un fantôme, celui-ci est alors « mangé » et est retiré du plateau.

Les fantômes ne peuvent pas stationner sur une case contenant une SUPER PAC-GOMME.

Après le déplacement de PAC-MAN **chacun des 4 fantômes** se déplace, à tour de rôle, **d'une case** dans la direction de son choix.

Cas spécial : Si un fantôme voit PAC-MAN dans sa ligne de mire au début de son tour (ligne droite), il passe en mode frénétique et se déplace de 2 cases dans la direction de son choix.

Note : Un fantôme ne bloque pas la ligne de mire d'un autre fantôme. Par contre, les fantômes ne peuvent pas voir à travers les murs.

Si un fantôme atteint la case sur laquelle se trouve PAC-MAN, ce dernier « perd une vie » et doit se défausser de l'un de ses trois jetons Vie Supplémentaire.

Remplacer PAC-MAN et les fantômes (même ceux qui ont été mangés) sur leurs positions de départ avant de commencer la manche suivante.



FIN DE LA PARTIE

PAC-MAN remporte la partie s'il mange les 4 SUPER PAC-GOMMES. Si PAC-MAN est à court de vie, ce sont les fantômes qui gagnent. Mais il a une excuse : les fantômes sont plus nombreux.

Comptez le nombre de SUPER PAC-GOMMES que PAC-MAN a mangé pour connaître son niveau.

- 1 PAC-MAN débutant :** manque un peu de mordant.
- 2 PAC-MAN prometteur :** ne faites pas la fine bouche.
- 3 PAC-MAN confirmé :** vous ne ferez bientôt qu'une bouchée de vos adversaires.
- 4 PAC-MAN d'élite :** vous croquez la vie à pleine dents.

quoridor

CONTENIDO

1 tablero de juego con 81 casillas, 4 figuras de fantasma, 1 figura de PAC-MAN, 20 barreras, más 4 PAC-BOLAS y 3 fichas de vida extra (para la variante PAC-MAN).

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser la primera persona en alcanzar el extremo opuesto del tablero (7).

REGLAS PARA 2 JUGADORES

Al comienzo de la partida, cada jugador recibe 10 barreras, que guarda a su alcance, y la figura de su personaje favorito, que coloca en el centro de su fila inicial.

Escoged al azar quién empieza (1).

Cada jugador por turnos elige entre **mover su figura** o **colocar una de sus barreras**. Cuando no le quede ninguna barrera, tendrá que moverse.

Movimiento de las figuras

Las figuras se mueven una casilla en horizontal o vertical, hacia delante o hacia atrás (2).

Las barreras no se pueden atravesar, hace falta rodearlas (3).

Colocar barreras

Cada barrera se debe colocar exactamente entre 2 bloques de 2 casillas (4).

Colocar barreras sirve para crear un camino o entorpecer al adversario, pero está prohibido impedirle por completo el acceso a la línea de meta; siempre tiene que haber alguna forma de llegar (5).

Cara a cara

Cuando 2 figuras se encuentran frente a frente en 2 casillas adyacentes que no estén separadas por una barrera, el jugador activo puede saltar con su figura por encima de la de su oponente para colocarse detrás de él (6).

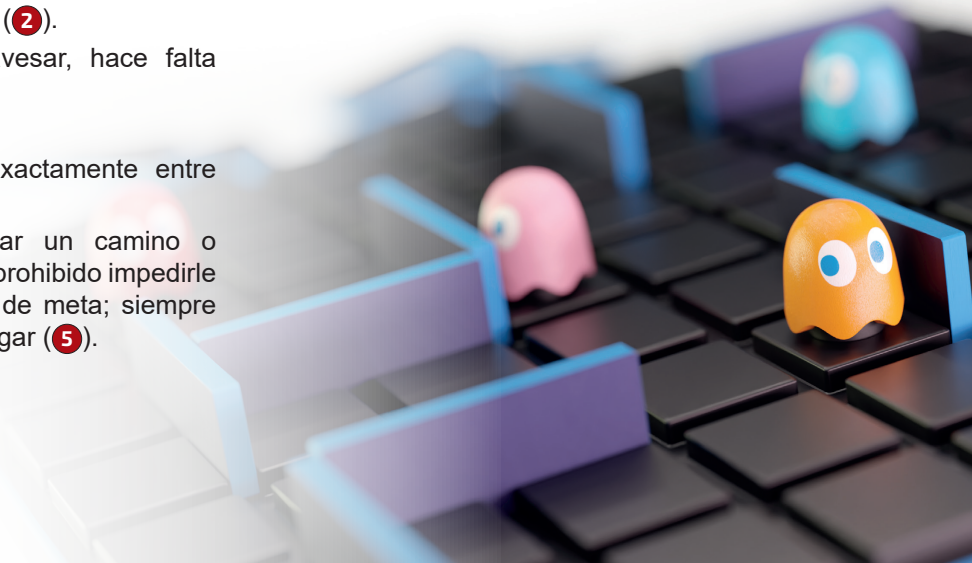
Si detrás de la figura sobre la que salta hay una barrera, puede girar hacia la derecha o hacia la izquierda. (8 y 9).

FIN DE LA PARTIDA

La primera persona que alcance una de las 9 casillas de la fila en el extremo opuesto al suyo gana la partida (7).

REGLAS PARA 4 JUGADORES

Al comienzo de la partida, se colocan 4 figuras en el centro de cada uno de los extremos del tablero y se entregan 5 barreras a cada jugador. Las reglas son las mismas, pero no se puede saltar por encima de más de una figura a la vez (10).



VARIANTE ESPECIAL QUORIDOR PAC-MAN

El videojuego PAC-MAN, desarrollado por Bandai Namco Inc. (antes conocido como Namco), vio la luz por primera vez en las salas de arcade el 22 de mayo de 1980, y hoy en día se ha convertido en uno de los videojuegos más emblemáticos de todos los tiempos. QUORIDOR se ha asociado con PAC-MAN para proponerte una variante un poco especial que te hará sentir como si estuvieses jugando al videojuego.



OBJETIVO DEL JUEGO

En esta variante, las reglas son asimétricas: los fantasmas y PAC-MAN no tienen el mismo objetivo de victoria.

PAC-MAN debe comerse las 4 PAC-BOLAS. Para ello dispone de 3 vidas.

Los fantasmas deben atrapar a PAC-MAN 3 veces antes de que consiga comerse las 4 PAC-BOLAS.



PREPARACIÓN

Coloca a PAC-MAN, los fantasmas (BLINKY, INKY, PINKY y CLYDE), las barreras y las PAC-BOLAS como se muestra en la imagen .

Los jugadores se reparten los roles. Uno juega con PAC-MAN y el resto se reparten los 4 fantasmas.

La persona que juegue con PAC-MAN recibe también 3 fichas de vida extra, que coloca frente a sí. Estas fichas simbolizan las 3 oportunidades que tiene de comer las 4 PAC-BOLAS.

Nota: en este modo de juego, las barreras son fijas, no pueden moverse.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

PAC-MAN juega primero. **Siempre se desplaza 2 casillas**, ya sea en horizontal o en vertical (nunca en diagonal). También puede girar o volver hacia atrás. Como se mencionaba anteriormente, PAC-MAN debe comerse las 4 PAC-BOLAS para ganar la partida. En

quoridor



ES

cuanto llega a una de las 4 casillas con una PAC-BOLA, se para, **la come**, y recibe un impulso inmediato que le permite moverse 3 casillas adicionales (solo ese turno). Si con este movimiento consigue alcanzar una casilla ocupada por un fantasma, se lo come y lo retira del tablero.

Después de que PAC-MAN se mueva, **cada uno de los 4 fantasmas** se mueve, por turnos, **una casilla** en la dirección que elija.

Caso especial: si un fantasma tiene a PAC-MAN en su línea de visión (línea recta) al comienzo de su turno, se vuelve frenético y se mueve 2 casillas en la dirección que elija.

Nota: un fantasma no bloquea la línea de visión de otro fantasma. Sin embargo, los fantasmas no pueden ver a través de las barreras.

Si un fantasma alcanza la casilla en la que se encuentra PAC-MAN, este último pierde una vida y debe descartarse de una de sus tres fichas de vida extra.

Volved a colocar a PAC-MAN y los fantasmas (incluso los comidos) en sus posiciones iniciales antes de continuar con la siguiente ronda.



FIN DE LA PARTIDA

PAC-MAN gana la partida si se come las 4 PAC-BOLAS.

Sin embargo, si a PAC-MAN no le quedan vidas, ganan los fantasmas (aunque tiene una excusa, porque son más).

Contad el número de PAC-BOLAS que se ha comido PAC-MAN para saber su nivel.

- 1 PAC-MAN novato.** Te la han dado con queso.
- 2 PAC-MAN prometedor.** A buen hambre no hay pan duro.
- 3 PAC-MAN de categoría.** Has puesto toda la carne en el asador.
- 4 PAC-MAN de élite.** Pan comido.

INHOUD

1 spelbord met 81 vakjes, 4 spookpionnen, 1 PAC-MAN pion, 20 muurtjes, plus 4 KRACHTPILLEN en 3 extra-levenfiches (voor gebruik in de PAC-MAN variant).

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste de lijn tegenover je startlijn bereiken (7).

REGELS VOOR 2 SPELERS

Wanneer het spel begint nemen de spelers elk 10 muurtjes en houden ze deze binnen handbereik. De spelers kiezen de pion van hun favoriete personage en plaatsen deze in het midden van hun startlijn.

Bepaal willekeurig wie er mag beginnen (1).

Spelers kunnen tijdens hun beurt kiezen om hun pion te verplaatsen of om een van hun muurtjes te plaatsen. Wanneer spelers geen muurtjes meer hebben, moeten ze hun pion verplaatsen.

Pionnen verplaatsen

De pionnen bewegen één vakje per stap, horizontaal of verticaal, voorwaarts of achterwaarts (2).

De pionnen kunnen niet door muurtje bewegen (3).

Muurtjes plaatsen

De muurtjes moeten tussen 2 sets van 2 vakjes worden geplaatst (4).

De muurtjes kunnen worden gebruikt om de speler te helpen of om de tegenstanders te hinderen, maar de doellijn moet altijd toegankelijk blijven (5).

Tegenover elkaar

Wanneer twee pionnen tegenover elkaar staan op twee vakjes zonder muur ertussen, kan de speler wiens beurt het is over de pion van de tegenstander heen springen (en de eigen pion achter de pion van de tegenstander zetten). Op deze manier kun je je pion dus een extra vakje bewegen (6).

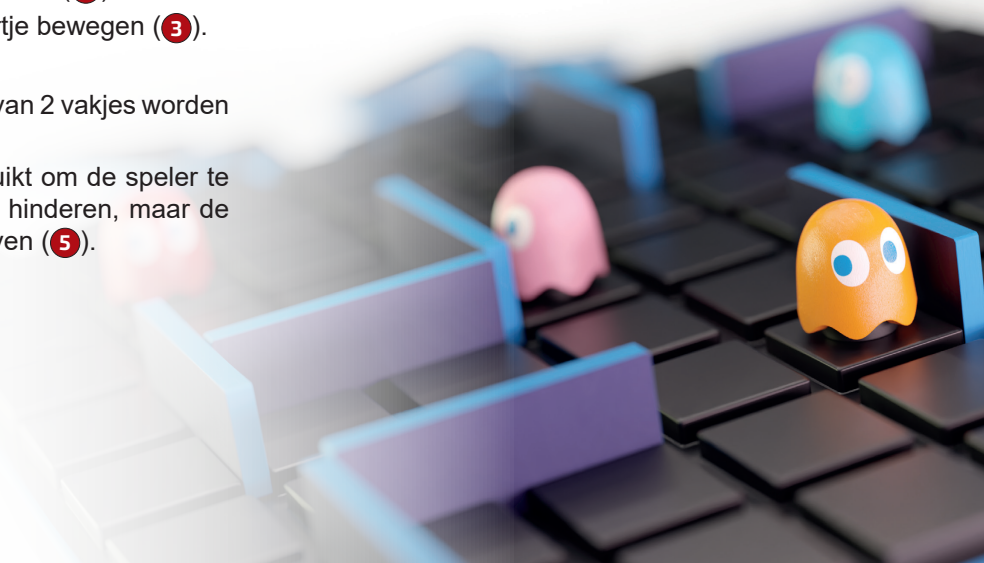
Als er een muurtje achter de pion staat waar overheen wordt gesprongen, kan de actieve speler diens pion links of rechts van de andere pion zetten (8 en 9).

SPELEINDE

De eerste speler die een van de 9 vakjes tegenover hun startlijn bereikt, is de winnaar (7).

REGELS VOOR 4 SPELERS

Plaats de 4 pionnen aan het begin van het spel in het midden van de 4 zijden van het bord en geef iedere speler 5 muurtjes. De regels zijn gelijk aan die voor 2 spelers, maar je kunt niet over meer dan 1 pion springen (10).



SPECIALE PAC-MANVARIANT

Het computerspel PAC-MAN, ontwikkeld door Bandai Namco Entertainment Inc. (destijds Namco), sloeg op 22 mei 1980 in de speelhallen in als een bom en is tot op de dag van vandaag een van de meest herkenbare computerspellen aller tijden. QUORIDOR heeft deze speciale variant samen met PAC-MAN ontwikkeld om het gevoel van het klassieke computerspel op te roepen.



DOEL VAN HET SPEL

In deze variant zijn de regels voor de spoken en voor PAC-MAN niet hetzelfde. Dat wil zeggen dat de spoken en PAC-MAN verschillende doelen proberen te bereiken om te winnen.

PAC-MAN moet alle 4 KRACHTPILLEN opeten. De speler die PAC-MAN bedient heeft 3 levens om te proberen dit doel te bereiken.

De spoken moeten PAC-MAN 3 keer vangen voordat hij alle 4 KRACHTPILLEN opeet.



OPSTELLING

Plaats PAC-MAN, de spoken (BLINKY, INKY, PINKY en CLYDE), de muurtjes en de KRACHTPILLEN zoals weergegeven in afb.

A.

De spelers kiezen allemaal een rol: 1 speler speelt als PAC-MAN en de 4 spoken worden door de andere speler(s) bediend.

De PAC-MAN-speler pakt de 3 extra-levenfiches en plaatst deze voor zich. Deze fiches symboliseren de 3 kansen van deze speler om alle 4 KRACHTPILLEN op te eten.

Let op: in deze spelvariant kunnen de muurtjes niet worden verplaatst



HET SPEL SPELEN

PAC-MAN begint altijd. Hij beweegt altijd 2 vakjes, horizontaal of verticaal. Hij kan draaien of achteruit bewegen. PAC-MAN kan niet diagonaal bewegen.

quoridor



NL

Zoals eerder beschreven moet PAC-MAN alle 4 KRACHTPILLEN opeten om te winnen. Zodra PAC-MAN een van de 4 vakjes met een KRACHTPIL bereikt, stopt hij de huidige beweging en eet hij de pil op. Hij krijgt dan een onmiddellijke bonusbeweging van 3 extra vakjes (alleen voor de huidige beurt).

Als PAC-MAN met deze bonusbeweging door vakjes met een spook heen beweegt of erop eindigt, wordt het spook "opgegeten" en van het bord verwijderd.

Na PAC-MANS beurt, bewegen alle 4 de spoken om de beurt één vakje in de door de actieve speler gewenste richting.

Speciaal geval: als een spook aan het begin van diens beurt zicht heeft op PAC-MAN (in een rechte lijn), wordt de jachtmodus geactiveerd en beweegt het spook 2 vakjes in de gewenste richting.

Let op: spoken blokkeren elkaars gezichtsveld niet, maar ze kunnen niet door muren kijken.

Als een spook het vakje bereikt waar PAC-MAN staat, verliest PAC-MAN een «leven» en moet de speler een van de drie extra-levenfiches weggooien.

Zet PAC-MAN en de spoken (zelfs de spoken die zijn opgegeten) terug op hun startposities en begin aan de volgende ronde.



SPELEINDE

PAC-MAN wint het spel als hij alle 4 de KRACHTPILLEN opeet.

De spoken winnen als PAC-MAN geen levens meer heeft. Maar dat is niet helemaal eerlijk: de spoken zijn in de meerderheid.

Tel het aantal KRACHTPILLEN dat PAC-MAN heeft opgegeten.

- 1 **Beginnende PAC-MAN:** happen? Het is eerder haperen!
- 2 **Veelbelovende PAC-MAN:** blijf oefenen, dan word je vanzelf beter.
- 3 **Ervaren PAC-MAN:** je kent het doolhof als je broekzak
- 4 **Elite PAC-MAN:** je eet spoken als ontbijt!

