

# CLOSE ENCOUNTERS<sup>MD\*</sup>

## RENCONTRES DU TROISIÈME TYPE

Adapté du film unanimement applaudi de Columbia Pictures

Pour 2 à 4 joueurs. 8 ans - adultes

Règles © 1978 Parker Brothers, P.O. Box 600, Concord, Ontario L4K 1B7

Imprimé au Canada

Marque déposée de COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC.

## Imaginez ceci

D'abord vous voyez quelques vaisseaux spatiaux. Puis votre esprit devient possédé : vous avez des visions de la Tour du Diable dans le Wyoming ; vous entendez une étrange et mystérieuse mélodie de 5 notes ; vous voyagez jusqu'à la Tour du Diable dans l'espoir de monter à bord du Vaisseau Principal et de quitter la Terre avec son équipage. Quand vous arrivez à la Tour du Diable, vous découvrez que d'autres personnes sont venues dans le même but. Vous apprenez qu'un seul d'entre vous pourra monter à bord. Pour monter à bord du Vaisseau Principal, vous devez concourir avec les autres dans un jeu, et gagner.

## But

Être le premier à "jouer" les cinq notes de la mélodie mystérieuse, en faisant monter à bord chacun de vos cinq jetons.

## Matériel

1 planche de jeu, 2 dés, 4 cartes de pointage, 4 pions et 20 jetons.

## Préparation

1. Choisissez un pion et placez-le sur la case **TOUR DU DIABLE**.
2. Vos cinq jetons sont assortis à la couleur de votre pion. Placez-les sur la table, devant vous. Chacun de ces jetons représente une note différente de la mélodie mystérieuse.
3. Remarquez que la grille de votre carte de pointage reproduit exactement celle du jeu.
4. Choisissez **deux cases numérotées, n'importe lesquelles**, sur votre carte. Entourez-les. Chaque cercle représente un **piège** que vous avez placé sur le jeu. (s'il y a seulement deux joueurs, ils doivent chacun encercler **4 numéros** sur leur carte.)  
Ne laissez voir à personne les numéros que vous avez encerclés.
5. Jetez les dés. Le joueur qui obtient le plus grand nombre, joue le premier. Le jeu continue ensuite vers la gauche.

## Le jeu

1. **Déplacement des pions.** A votre tour jetez les dés et déplacez votre pion vers sa destination. Quand vous êtes à la **TOUR DU DIABLE**, votre destination est le **VAISSEAU PRINCIPAL**. Après être arrivé au **VAISSEAU PRINCIPAL**, vous devez

retourner à la TOUR DU DIABLE. Votre destination redevient alors le VAISSEAU PRINCIPAL, etc.

- a) Vous pouvez déplacer votre pion, horizontalement, verticalement, et/ou en diagonale.
  - b) Votre pion doit toucher chaque case dans laquelle il entre.
  - c) Vous pouvez sauter par-dessus n'importe quel jeton ou n'importe quel nombre de jetons **adjacents**, mais **non** au-dessus du pion d'un adversaire. Cependant, si vous sautez par-dessus un jeton, cette case **ne compte pas** dans votre déplacement.
  - d) Continuez votre déplacement jusqu'à concurrence des points indiqués par les dés; **ou** jusqu'à ce que vous soyez tombé dans un piège.
2. **Dans un piège.** Si votre pion arrive ou passe dans une case numérotée encerclée par un adversaire:
- a) L'adversaire annonce immédiatement que vous êtes tombé dans un piège;
  - b) Vous devez retourner à votre **plus récent point de départ** — soit la TOUR DU DIABLE, soit le VAISSEAU PRINCIPAL; et
  - c) L'adversaire place un jeton sur le piège où vous êtes tombé et encercle une nouvelle case numérotée sur sa carte.

**Si vous êtes tombé dans une case qui a été encerclée par plus d'un joueur, chacun de ces joueurs place un jeton dans cette case et encercle une nouvelle case numérotée.**

3. **TOUR DU DIABLE et VAISSEAU PRINCIPAL.**
- a) Chaque fois que vous arrivez dans l'une ou l'autre de ces destinations, vous pouvez encercle une nouvelle case numérotée sur votre carte.  
**Exception:** Si vous **êtes obligé** de retourner à l'un de ces points parce que vous êtes tombé dans un piège, **vous n'avez pas le droit d'encercler** une nouvelle case numérotée.
  - b) Un nombre exact de points tirés aux dés **n'est pas nécessaire** pour arriver à une des destinations. Par exemple, admettons que votre destination actuelle soit la TOUR DU DIABLE, et que vous êtes à quatre cases de là seulement. Si vous tirez un 10, vous pouvez vous arrêter aussitôt que vous êtes arrivé à la TOUR DU DIABLE.
  - c) Ces deux emplacements sont les seuls qui puissent être occupés par deux joueurs ou plus, en même temps.
4. **Zones de sécurité.** Une zone de sécurité n'a pas de cases numérotées et par conséquent aucun piège ne peut y être placé. Il y a seulement deux zones de sécurité dans le jeu — une autour de la TOUR DU DIABLE et l'autre autour du VAISSEAU PRINCIPAL.  
**Vous pouvez passer 1 tour seulement dans une zone de sécurité. A la fin de votre tour suivant, vous devez la quitter.**

## Pour gagner

Le gagnant est le premier joueur qui place ses cinq jetons à bord, complétant ainsi le mélodie mystérieuse.

Nous serons heureux de répondre à toute question concernant ce jeu. Parker Brothers, P.O. Box 600, Concord, Ontario L4K 1B7.