

Chasse aux trésors dans un labyrinthe en **mouvement**



Contenu :

1 plateau de jeu, 34 plaques Couloir,
24 cartes Objectif, 4 pions

Jeux Ravensburger® n° 26 5411

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Auteur : Max J. Kobbert

Illustrations : Joachim Krause, illuVision

Design : DE Ravensburger

En 2011, Le Labyrinthe fête son 25^e anniversaire. À cette occasion, Ravensburger publie cette édition limitée. Elle vous offre deux variantes : la version originale du jeu mais aussi une version pleine de surprises avec des événements qui se cachent au dos de 12 plaques Couloir.

1. Jeu de base

Le but du jeu

Dans un labyrinthe enchanté, les joueurs partent à la chasse aux objets et aux créatures magiques. Chacun cherche à se frayer un chemin jusqu'à eux en faisant coulisser astucieusement les couloirs.

Le premier joueur à découvrir tous ses secrets et à revenir à son point de départ remporte cette passionnante chasse aux trésors.

Ravensburger

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Couloir et les cartes des planches prédécoupées.

Mélanger les plaques face cachée, puis les placer sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque supplémentaire servira à faire coulisser les couloirs du labyrinthe.

Mélanger à leur tour les 24 cartes Objectif face cachée et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui sans les regarder.

Chaque joueur choisit ensuite un pion qu'il place sur sa case Départ au coin du plateau de la couleur correspondante.

Déroulement de la partie

Chaque joueur regarde secrètement la carte supérieure de sa pile.

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour se compose toujours de deux phases :

1. Introduction de la carte couloir supplémentaire
2. Déplacement du pion

À son tour de jeu, le joueur doit essayer d'atteindre la plaque représentant le même dessin que celui sur la carte supérieure de sa pile. Pour cela il commence toujours par faire coulisser une rangée ou une colonne du labyrinthe en insérant la plaque supplémentaire du bord vers l'intérieur du plateau, puis il déplace son pion.

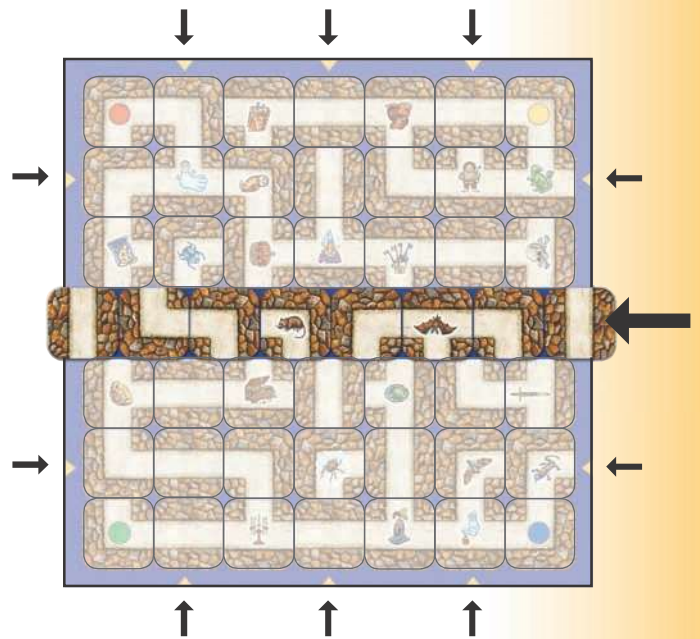
Modification des couloirs

12 flèches sont dessinées en bordure de plateau. Elles indiquent les rangées et colonnes où peut être insérée la plaque supplémentaire pour modifier les couloirs du labyrinthe.

Quand vient son tour, le joueur choisit l'une de ces rangées ou colonnes et pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce qu'une nouvelle plaque soit expulsée à l'opposé.

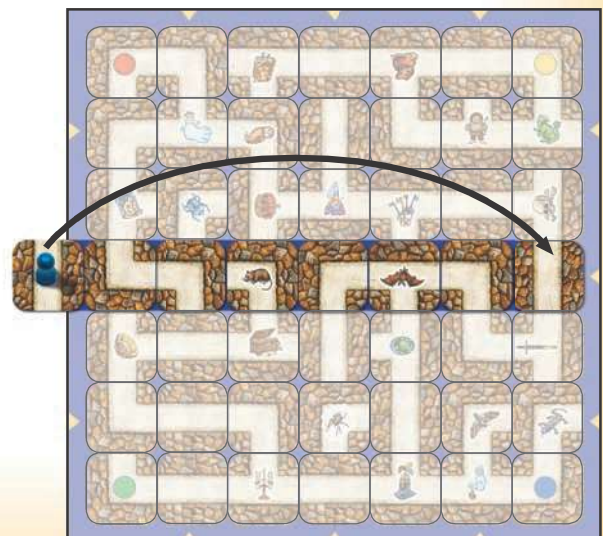
La plaque expulsée reste au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.

Ce dernier n'a cependant pas le droit de réintroduire la plaque Couloir à l'endroit d'où elle vient d'être expulsée !



Un joueur est toujours obligé de modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion, même s'il aurait pu atteindre le dessin recherché sans déplacer les couloirs.

Si, en faisant coulisser les couloirs du labyrinthe, un joueur expulse son pion ou un pion adverse du plateau, il est alors replacé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Mais ceci n'est pas considéré comme un déplacement du pion !



Déplacement du pion

Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion. Il peut le déplacer aussi loin qu'il veut jusqu'à n'importe quelle plaque en suivant un couloir ininterrompu. Un joueur peut même s'arrêter sur une case déjà occupée. S'il veut, il peut aussi choisir de rester sur place ; il n'est pas obligé de se déplacer.

Si le joueur n'atteint pas le dessin recherché (= celui figurant sur la carte supérieure de sa pile), il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour.

S'il atteint le dessin recherché, il retourne sa carte à côté de sa pile. Il peut immédiatement regarder secrètement la carte suivante de sa pile pour connaître son prochain objectif.

C'est maintenant au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi procède de la même façon : il introduit la carte Couloir supplémentaire, puis déplace son pion en essayant d'atteindre son objectif.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a atteint tous ses objectifs et qu'il est revenu à son point de départ.

C'est lui qui a su se déplacer le mieux dans le labyrinthe et il remporte la partie !

Petite astuce : Certains joueurs ont du mal à distinguer les couloirs. Dans ce cas, il est conseillé de plisser légèrement les yeux !



2. Variante avec événements







Les règles de cette variante anniversaire ressemblent les mêmes que dans le jeu de base. Les modifications sont les suivantes :

Au dos de 12 plaques Couloir figure un message codé qui aide le joueur à atteindre son objectif plus rapidement. Ces messages se trouvent uniquement au verso des cartes dont le recto est soit un couloir droit (6 exemplaires), soit un angle droit (6 exemplaires).



Le joueur qui expulse une de ces plaques du labyrinthe vérifie d'abord si un message figure au verso. Si c'est le cas, il peut l'utiliser pour son déplacement. Comme tous ces messages sont positifs pour le joueur, il ne se privera pas de s'en servir.

Les messages sont codés à l'aide de symboles et signifient pour le joueur actuellement en train de jouer :

	<p>Tu peux introduire une nouvelle plaque dans le labyrinthe avant de déplacer ton pion. Le joueur ne peut pas regarder le verso de la seconde plaque expulsée pour éviter de bénéficier d'une réaction en chaîne d'événements positifs.</p>
	<p>Tu peux rejouer un coup complet : introduire une plaque, déplacer ton pion, introduire une nouvelle plaque, déplacer ton pion. Pendant ces deux coups, le joueur ignore tout message supplémentaire pour éviter toute réaction en chaîne.</p>
	<p>Tu peux changer de place avec un autre pion et te déplacer à partir de ton nouvel emplacement (ou rester sur cette nouvelle plaque).</p>
	<p>Tu peux regarder secrètement la deuxième carte de ta pile. Tu peux alors choisir l'objectif que tu veux atteindre en premier. Dès que l'un des deux objectifs est atteint, tu dois continuer avec la carte supérieure de ta pile.</p>
	<p>Tu peux échanger la carte supérieure contre une carte au choix de ta pile. Remé-lange ensuite les autres cartes de ta pile, puis déplace ton pion (ou laisse-le à sa place).</p>
	<p>Tu peux passer à travers un mur une fois au cours de ton déplacement durant ce tour.</p>

Règles concernant ces 6 actions :

- Il s'agit de propositions que le joueur n'est pas obligé de suivre !
- Chacune n'est valable qu'une fois au cours du tour actuel !

Dans cette variante également, les joueurs doivent regagner leur point de départ une fois tous leurs objectifs atteints. Le premier à y parvenir remporte la partie.

Variante pour les plus jeunes

Avec des enfants plus jeunes, il est possible de renoncer à retourner à son point de départ pour gagner dans les deux variantes précédentes.

Dans ce cas, la partie s'arrête dès qu'un joueur a atteint tous les objectifs indiqués sur ses cartes : il remporte la partie.