

LABYRINTHE – LE JEU DE CARTES

Un jeu Ravensburger de Max J. Kobbert, pour 2 à 6 joueurs, âgés de 7 ans et plus
Contenu : 48 cartes, 1 règle du jeu

BUT DU JEU

En posant les cartes, apparaît peu à peu un labyrinthe qui change continuellement. Le but est de former des chemins en posant habilement les cartes de labyrinthe, qui relient deux trésors identiques (coffres, licornes, fantômes, etc.) dans le labyrinthe. Lorsque c'est le cas, le joueur prend les cartes. Celui qui a le plus de cartes à la fin gagne la partie.

PREPARATION

Les cartes de labyrinthe sont bien mélangées, puis 2 cartes sont distribuées à chaque joueur. Puis, quatre autres cartes sont posées pour former un carré quelconque qui commence le labyrinthe. Les cartes restantes sont placées en pile, face cachée, sur la table. Le plus jeune joueur commence.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

1. Poser une carte

Le joueur dont c'est le tour doit poser l'une de ses cartes, de telle sorte qu'elle forme un chemin avec au moins l'une des cartes déjà sur la table.



Relier les trésors : si possible, il faut poser sa carte de telle sorte qu'un chemin continu reliant deux trésors identiques apparaisse sur le labyrinthe. La longueur du chemin n'a pas d'importance, ni le fait que d'autres trésors se trouvent sur le chemin entre les deux trésors identiques. Si le joueur ne parvient pas à relier deux trésors identiques, pas de chance pour lui... Sinon :

2. Prendre les trésors

Le joueur qui est parvenu à relier deux trésors identiques montre le chemin à ses partenaires de jeu. Il prend ensuite la carte avec le deuxième trésor identique et la retourne devant lui. Cette carte représente un point de victoire. Il ne peut cependant la prendre que si toutes les cartes restantes restent en contact par un côté au moins avec le reste du plateau. Il est interdit de laisser des cartes qui ne seraient reliées que par un coin. En cas d'impossibilité, la carte reste sur la table.

Exemple 1 :

La carte avec le fantôme ne peut être retirée : elle isolerait la carte du bas.



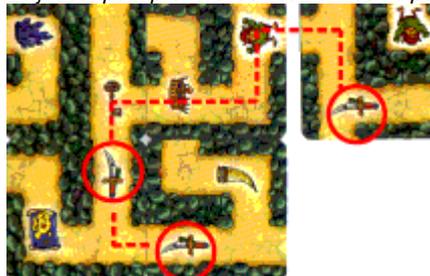
Exemple 2 :

La carte avec le troubadour peut être retirée :



Prendre plusieurs trésors : Parfois on réussit à créer des chemins vers plusieurs cartes contenant un trésor identique au trésor posé. Le joueur peut alors prendre toutes ces cartes de trésor, en supposant que les cartes restantes restent en liaison, comme expliqué au paragraphe précédent.

Le joueur peut prendre les deux cartes de poignard.



3. Tirer une carte

A la fin de son tour, le joueur tire une nouvelle carte de la pioche de telle sorte qu'il ait toujours deux cartes en main. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu est terminé dès que la pioche est vide et que tous les joueurs ont posé toutes leurs cartes. Celui qui a le plus grand nombre de cartes de trésor à la fin, gagne la partie.

© 2000 Ravensburger Spieleverlag