

Pour 2 à 4 joueurs  
à partir de 7 ans  
Auteur : Max J. Kobbert  
Illustrations : Joachim Krause  
Design : DE Ravensburger,  
Vera Bolze (notice)  
Photos : Becker Studios

Chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement

F



## Entrez dans le labyrinthe !

### Contenu :

- ① 1 plateau de jeu avec 16 plaques Couloir fixes
- ② 34 plaques Couloir carrées
- ③ 24 cartes Trésor
- ④ 4 pions



### But du jeu

Vous pénétrez dans un labyrinthe enchanté à la recherche de fabuleux trésors et de mystérieuses créatures. Chacun d'entre vous essaye de créer des chemins pour atteindre le trésor qu'il convoite en faisant coulisser astucieusement les couloirs. Le joueur qui aura trouvé tous ses trésors et rejoint sa case départ le premier sera déclaré vainqueur.

### Mise en place :

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Couloirs et les cartes des planches prédécoupées. Commencer par mélanger les plaques, face cachée, puis les poser sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque supplémentaire sert à faire coulisser les couloirs du labyrinthe. Mélanger les 24 cartes et en distribuer le même nombre à tout le monde. Chacun empile ses cartes devant lui, sans les regarder. Enfin, chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau. La partie peut commencer.



Ravensburger

## Déroulement de la partie

Chaque joueur commence par regarder secrètement la carte supérieure de sa pile ; elle indique le premier trésor qu'il doit trouver.

Le dernier joueur à avoir participé à une chasse aux trésors entame la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour d'un joueur se décompose en deux étapes :

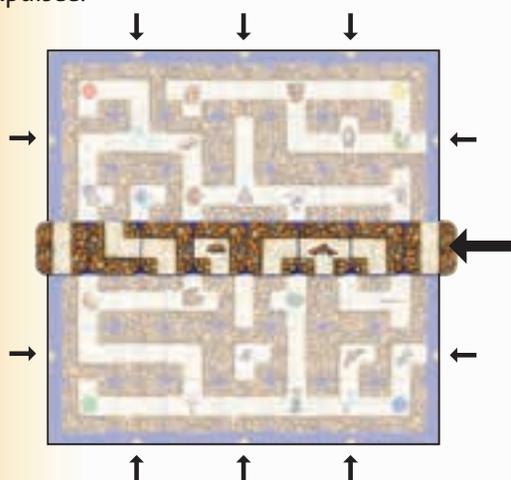
1. Modifier les couloirs ;
2. Déplacer son pion.

Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle figure le même trésor que sur la carte supérieure de sa pile. Pour cela, il modifie toujours **d'abord** le labyrinthe en insérant la plaque Couloir, puis déplace son pion.

### 1. Modification des couloirs

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Elles indiquent les endroits où peut être insérée la plaque supplémentaire.

Quand vient son tour, le joueur choisit une rangée et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce qu'une et une seule plaque à l'opposé soit expulsée.



Contrainte : Une plaque ne peut **jamais** être réintroduite à l'endroit même d'où elle vient d'être expulsée par le joueur précédent.

**Astuce** : Pour s'en souvenir, laissez la plaque à l'endroit où elle a été expulsée jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à son tour.

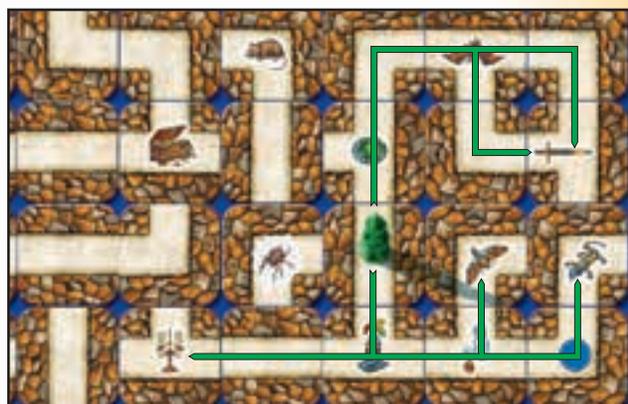
Si, en faisant coulisser les couloirs, un joueur expulse son pion ou un pion adverse du plateau, celui-ci est alors placé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Ceci ne compte **pas** comme déplacement du pion!



**Attention** : Le joueur **doit** toujours réintroduire la plaque supplémentaire, même s'il aurait pu atteindre le trésor sans modifier les couloirs.

### 2. Déplacement du pion

Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion jusqu'à n'importe quelle case en suivant un couloir ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut. Il est aussi permis de rester sur place.



Si un joueur atteint le trésor recherché, il l'a trouvé ! Il place la carte, face visible, à côté de sa pile. Il peut alors immédiatement regarder en secret la carte suivante de sa pile ; elle lui indique son prochain objectif.

**Conseil** : Si un joueur ne peut pas atteindre directement son but, il peut se déplacer aussi loin qu'il veut de manière à être en meilleure position pour le tour suivant.

La partie se poursuit ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre : d'abord insérer la plaque supplémentaire, puis déplacer son pion.

### Fin de la partie

Le vainqueur est le premier joueur à avoir retourné toutes ses cartes et à ramener son pion à son point de départ..

#### Variante avec les plus jeunes

Distribuer les cartes Trésor comme d'habitude.

Chacun retourne toutes devant lui (les trésors sont donc visibles).

Quand vient son tour, le joueur essaye d'atteindre l'un de ses trésors, au choix. Dès qu'il y parvient, il retourne la carte. Lorsque toutes les cartes ont été retournées, le joueur doit encore rejoindre son point de départ, comme d'habitude.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag GmbH

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

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstraße 9  
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger