

LABYRINTH

8 years
8 años
8 Jahre

F GB D E I P NL S DK RUS



LABYRINTH

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x4



x32

F Règles du jeu

LABYRINTIX



De 8 à 99 ans



2-4 joueurs



15 min

CONTENU: 4 TOTEMS, 32 CARTES

FACES "LABYRINTHE"



DOS "SORTIE"

Totem



Bordure de couleur

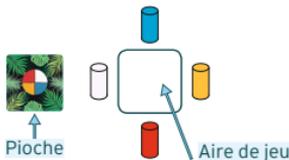


BUT DU JEU: ÊTRE LE PREMIER À GAGNER 7 CARTES.

Préparation du jeu:

Mélangez les cartes posez les en pile (faces dos visibles) sur la table.

Disposez à côté les 4 totems autour d'un emplacement pouvant accueillir une carte.



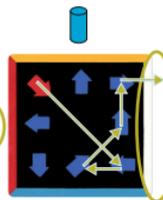
Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur retourne la première carte de la pioche et la positionne face labyrinthe visible au milieu des 4 totems. Tous les joueurs jouent en même temps. Le plus rapidement possible tous les joueurs suivent des yeux le parcours des flèches, en démarrant par celle entourée de rouge et jusqu'à la flèche indiquant la sortie. Le premier joueur à avoir repéré la sortie attrape le totem correspondant. En fonction du symbole affiché au dos de la première carte de la pioche, le totem à saisir ne sera pas le même.



La sortie en mode bordure de couleur

Le joueur attrape le totem correspondant à la couleur de la bordure indiquée par la flèche.

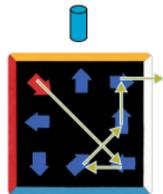


Attraper le totem blanc



La sortie en mode totem

Le joueur attrape le totem se trouvant face à la flèche.



Attraper le totem jaune



Le joueur qui attrape le bon totem en premier gagne la carte labyrinthe qu'il place devant lui comme point gagné.

Cas particulier: 3 cartes n'ont pas de sortie possible.

Dans ce cas le premier joueur à crier **« Totem »** gagne la carte labyrinthe.

Si un joueur se trompe (il attrape ou touche un mauvais totem), il perd une carte précédemment gagnée. La carte est écartée du jeu.

Puis le joueur suivant retourne une nouvelle carte de la pioche qu'il place au centre des 4 totems. Une nouvelle manche démarre...

Fin de la partie:

Dès qu'un joueur gagne 7 cartes il remporte la partie.

Un jeu Cédric Martinez