

STAR WARS LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 26 590 9

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Martin Knoop

Un jeu astucieux tout en mouvement
pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans



Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 34 plaques Labyrinthe carrées
- 24 cartes
- 4 pions Vaisseau rouge, jaune, vert et bleu
- 1 pion Dark Vador (pour la variante)
- 5 socles

Luke Skywalker, Maître Yoda, R2-D2 et de nombreux autres célèbres personnages de la saga *Star Wars* se sont cachés dans le fin fond du labyrinthe galactique et attendent que vous les trouviez. Partez à leur recherche à bord de votre vaisseau ! Seul celui qui réussira à faire coulisser astucieusement les galaxies atteindra les Chevaliers Jedi, les Seigneurs Sith, les droides et autres habitants de l'Empire. Que la Force soit avec vous !

Le but du jeu consiste à être le premier à avoir retourné toutes ses cartes avant de revenir à son point de départ.

Préparation :

Avant la première partie, détacher soigneusement les éléments en carton des planches prédécoupées.

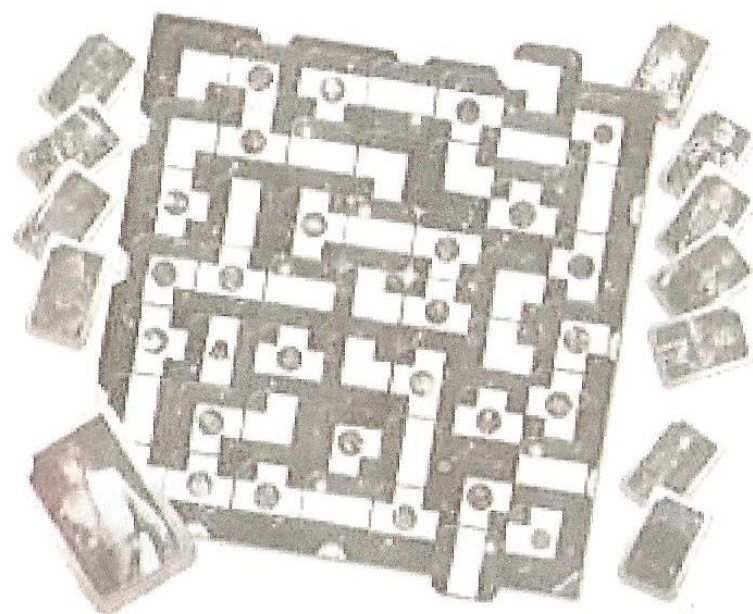
Commencer par mélanger les plaques, face cachée, puis les poser ensuite sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque restante sert à faire coulisser le labyrinthe galactique au cours de la partie ; elle est placée à côté du plateau en attendant.

Mélanger les 24 cartes et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun empile alors ses cartes devant lui, sans les regarder.

Enfin, chaque joueur choisit un vaisseau, l'insère dans son socle et le place sur la case Départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau.

Le pion Dark Vador n'est pas utilisé dans le jeu de base.

De même, les symboles Dark Vador figurant sur l'une des plaques du labyrinthe et 4 cartes sont ignorés, mais restent en jeu.

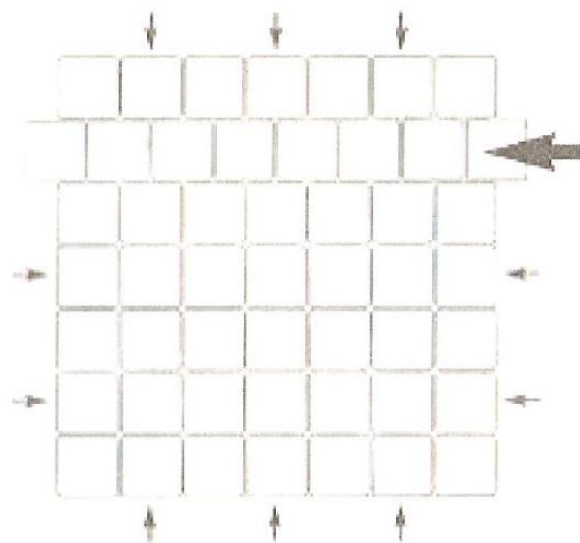


Déroulement du jeu

Chaque joueur commence par regarder la carte supérieure de sa pile sans la montrer aux autres. Le plus jeune joueur entame la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle figure le même symbole que sur la carte supérieure de sa pile. Pour cela, il modifie toujours **d'abord** le labyrinthe en insérant la plaque, puis déplace son vaisseau.

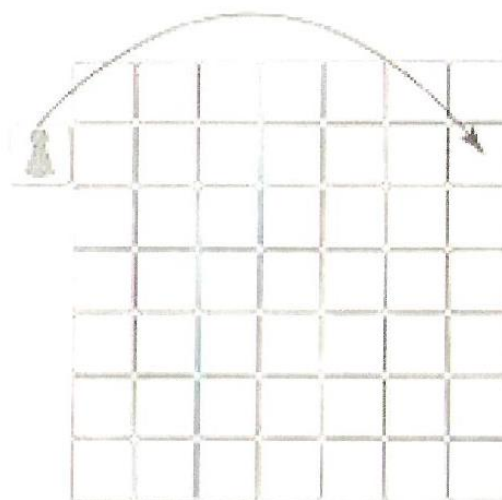
Modification du labyrinthe

Tout autour du plateau figurent 12 flèches des combattants clones. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée. Celle-ci reste à côté du plateau jusqu'à ce qu'elle soit utilisée au tour suivant pour être réintroduite à un autre endroit.



Une plaque ne peut donc pas être réintroduite à l'endroit même d'où elle vient d'être expulsée par le joueur précédent. Un joueur est obligé de modifier le labyrinthe galactique, même s'il aurait pu atteindre l'image souhaitée sans rien changer.

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



Déplacement du vaisseau

Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur déplace son vaisseau. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un passage ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut. Il est permis de se déplacer sur une case déjà occupée par un autre vaisseau.

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. Mais il peut aussi parfaitement décider de ne pas se déplacer.

Dès qu'un joueur atteint l'image indiquée sur sa carte, il la retourne à côté de sa pile pour bien la montrer aux autres. Il peut alors immédiatement regarder en secret la carte suivante de sa pile ; ce sera le but qu'il devra atteindre à partir du prochain tour.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a retourné toutes ses cartes et a regagné sa case Départ avec son vaisseau. Il est déclaré vainqueur.

Variante Dark Vador :

La mise en place et le déroulement de la partie sont identiques au jeu de base aux exceptions suivantes : Lors de l'installation, veillez à ce que la plaque avec le symbole Dark Vador se trouve sur le plateau de jeu (peu importe sa place). C'est le point de départ du pion Dark Vador. Celui-ci n'appartient à aucun joueur.

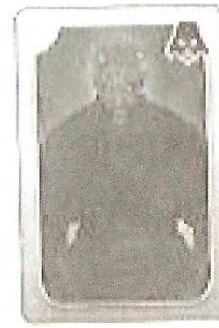
Si la carte d'un joueur indique un symbole Dark Vador en haut à droite, il ne doit pas atteindre cet objectif avec son propre vaisseau mais à l'aide du pion Dark Vador. Les règles pour Dark Vador sont les mêmes que pour les vaisseaux. Le suspense augmente encore d'un cran lorsque plusieurs joueurs à la fois doivent déplacer Dark Vador, chacun avec un objectif différent.

Si un joueur a atteint son but, le pion Dark Vador reste là où il se trouve en attendant sa prochaine utilisation.

Le joueur peut de nouveau utiliser son vaisseau (sauf si sa carte suivante indique de nouveau un symbole Dark Vador). Le symbole Dark Vador apparaît sur les cartes suivantes :



Général Grievous



Dark Maul



Dark Sidious



Conte Dooku

Variante avec les plus jeunes

La mise en place et le déroulement du jeu restent identiques au jeu de base. Mais pour simplifier la règle, chaque joueur peut regarder toutes ses cartes au début de la partie. Au moment de se déplacer, un joueur peut choisir le prochain objectif qu'il souhaite atteindre.

Pour gagner la partie, les joueurs peuvent également convenir qu'il n'est pas nécessaire de retourner à son point de départ, mais qu'il suffit au vaisseau de sortir du labyrinthe par n'importe quel côté.



starwars.com

© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved.

© 2012 Ravensburger Spielverlag