

# Labyrinthe

## Chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement

Jeu Ravensburger® n° 01 100 1

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Herbert Lentz

Jeu de société pour 1 à 4 joueurs dès 8 ans

Contenu : Plan de jeu  
34 cartes «labyrinthe»  
24 cartes de trésors  
4 pions



### But du jeu

Les joueurs partent à la découverte d'objets et d'êtres mystérieux, cachés dans un labyrinthe ensorcelé, en déplaçant adroitement les couloirs.

**Le gagnant** est celui qui le premier arrive à éclaircir tous les mystères et à rejoindre le point de départ.



### Préparation

Mélanger les **cartes «labyrinthe»** et les poser sur les cases vides du plan de jeu en formant un dédale. La carte «labyrinthe» en trop sera utilisée au cours du jeu.

Mélanger les **24 cartes de trésors**, les distribuer équitablement entre les joueurs et les empiler à l'envers devant soi.

Choisir un **pion** et le poser sur la case de couleur identique dans un coin du plan de jeu.



### Règle du jeu

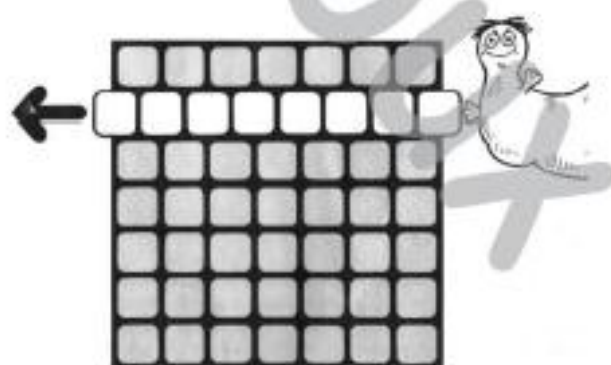
Tirer au sort le joueur commençant la partie, puis jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui commence soulève sa première carte de trésor pour la regarder et la déposer de nouveau à l'envers. L'illustration figurant sur la carte indique son premier but à atteindre.

**Pour arriver à ce but, le joueur doit progressivement modifier la disposition des couloirs du labyrinthe en déplaçant les cartes et en faisant avancer son pion.**

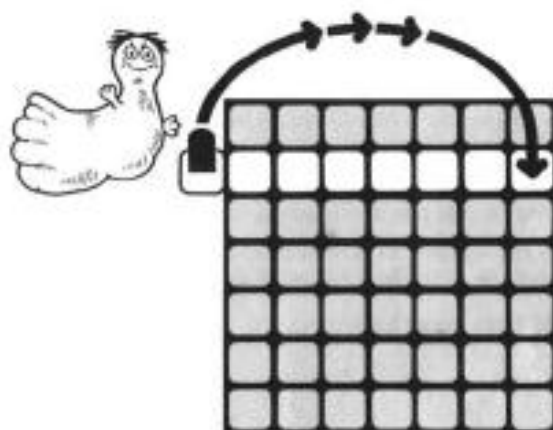
### Déplacement des cartes « labyrinthe »

Le joueur pose la carte «labyrinthe» en trop à l'extérieur d'une rangée de cartes et la pousse dans le plan de jeu de manière à faire ressortir une nouvelle carte «labyrinthe» du côté opposé. La carte ainsi déplacée doit rester dehors jusqu'au prochain tour de jeu (voir exception).



Les parties mobiles du labyrinthe sont marquées d'une flèche en bordure du plan de jeu.

La carte «labyrinthe» en trop est utilisée pour déplacer n'importe quelle rangée.



#### **Exception**

La carte qui vient de sortir d'une rangée ne peut pas être poussée au même endroit par le joueur suivant.

Il est obligatoire en tout cas de déplacer tout d'abord les couloirs du labyrinthe avant d'avancer son pion, même s'il serait possible d'atteindre le but sans modifier la disposition des couloirs du labyrinthe.

Si, lors du déplacement d'une carte «labyrinthe», le joueur entraîne le pion d'un autre joueur ou son pion personnel, il doit déposer ce dernier sur la carte rentrée dans le plan de jeu du côté opposé. Le déplacement du pion ne compte pas comme tour de jeu.

### **Progression des pions**

Après avoir déplacé les couloirs du labyrinthe, faire avancer son pion à un endroit quelconque du labyrinthe, relié au point de départ par des couloirs ininterrompus. Il est permis d'avancer aussi loin que possible, le nombre de cartes ne jouant aucun rôle. Nullement obligés d'avancer, les joueurs peuvent également laisser leur pion en place. Plusieurs pions peuvent occuper une seule et même case, sans que l'un d'entre eux ne soit battu.

Dans le cas d'une impossibilité d'atteindre son but par la voie directe, faire avancer son pion à l'endroit jugé le plus favorable au prochain tour.

Dès atteinte du but mentionné sur la première carte de trésor, retourner cette carte en signe de preuve et la poser à côté de la pile de cartes. Au prochain tour regarder à nouveau la carte suivante de la pile, essayer d'atteindre le but indiqué, retourner la carte et ainsi de suite.



### **Fin du jeu**

Après avoir retourné toutes ses cartes de trésors, essayer de ramener son pion dans la case de départ située dans un coin du plan de jeu. Le gagnant est celui qui le premier atteint tous ses buts et ramène son pion au point de départ.

Variante de jeu pour enfants en bas âge

En vue de simplifier le déroulement du jeu, les joueurs peuvent regarder toutes leurs cartes de trésors avant de commencer à jouer. Ils peuvent découvrir les objets et les êtres mystérieux dans n'importe quel ordre, indépendamment de la succession des cartes de trésors dans la pile, et choisir le but jugé le plus favorable à chaque tour de jeu.

A la fin du jeu, le pion n'a pas besoin de rejoindre la case de départ, mais peut sortir du labyrinthe à un endroit choisi par le joueur.

© 1986 Ravensburger Spieleverlag

**Editions Ravensburger**  
**24, rue de Paris**  
**F-68220 Attenschwiller**