

TWIST LABYRINTHE

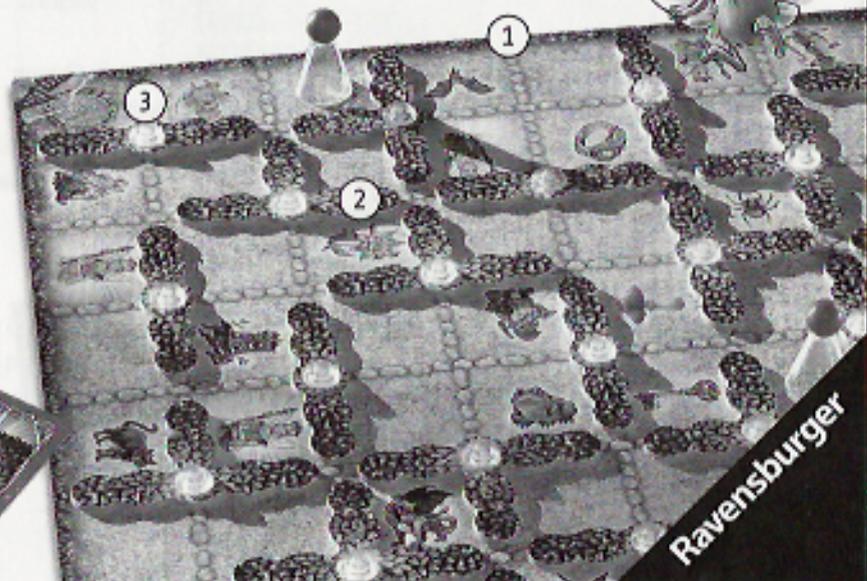
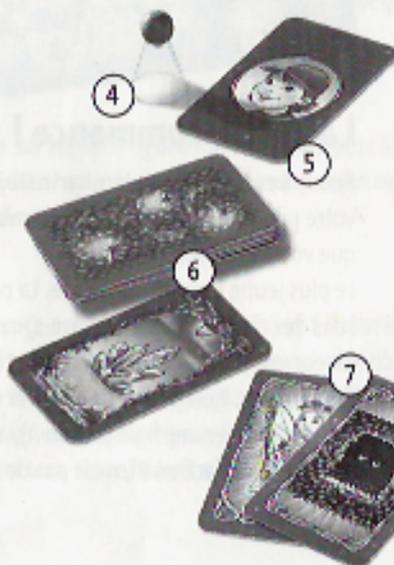
Un labyrinthe magique à faire tourner la tête, pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans

Auteur : Michael Felckötter - Illustrations : Joachim Krause - Design : DE Ravensburger, KniffDesign (règles) - Rédaction : Monika Gohl
Jeux Ravensburger® n° 21 214 9

Dans le mystérieux jardin magique se cachent des créatures et des trésors fabuleux. Au crépuscule, vous partez à leur recherche. À vous de trouver le chemin le plus rapide qui mène jusqu'à eux, en tournant astucieusement les haies. Parfois, des cartes Magie vous aideront : Envolez-vous avec la Fée des Bois ou traversez une haie ! Qui remplira tous ses objectifs et rejoindra le premier la bonne porte du jardin magique ?

Contenu :

- ① 1 plateau de jeu
- ② 25 haies
- ③ 25 axes
- ④ 4 pions
- ⑤ 4 cartes Joueur
- ⑥ 24 cartes Objectif
- ⑦ 28 cartes Magie



Ravensburger

Le but du jeu

consiste à trouver le chemin le plus rapide menant à chacun des 6 dessins figurant sur ses cartes Objectif, puis à rejoindre le premier la bonne porte du jardin.

Mise en place

Détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées. Avant la première partie, fixez les haies droites ou en T sur le plateau, comme le montre l'illustration.

Alignez les haies avec les rangées de pierres. L'illustration vous donne un exemple de position de départ. Pour les parties suivantes, vous pourrez orienter les haies autrement.

Chaque joueur choisit un pion et le place à l'une des portes du jardin.

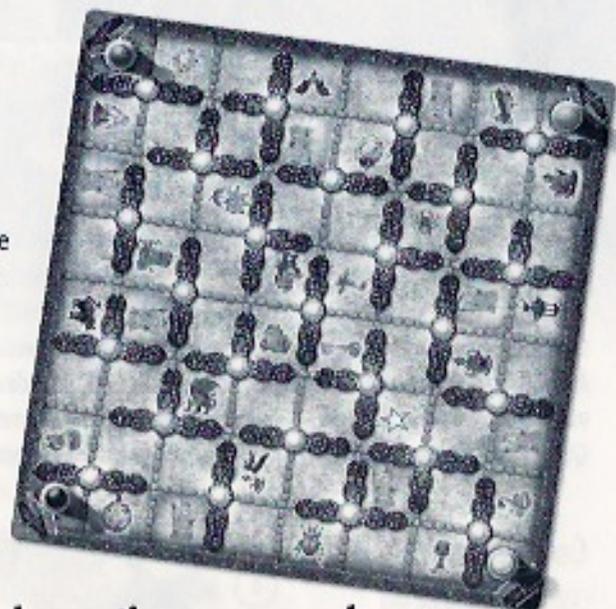


Mélangez les **cartes Objectif** et distribuez-en 6 à chacun. Chacun les empile devant lui, face cachée. Les cartes Objectif restantes ne sont pas utilisées durant cette partie.



Mélangez les **cartes Magie** et gardez la pile, face cachée, à portée de main.

Chaque joueur place la **carte Joueur** de la couleur de son pion devant lui. Pour l'instant, elle ne sert qu'à indiquer la couleur de chacun ; en toute fin de partie, elle aura une autre fonction.



La partie commence !

Retournez tous la première carte Objectif de votre pile. Elle vous indique le premier objectif que votre pion doit atteindre.



Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur effectue les deux actions (A et B) ci-dessous dans l'ordre de son choix. Il est permis de déplacer d'abord son pion (action B), puis de tourner une haie (action A), avant de poursuivre son déplacement (action B), mais pas de tourner deux haies.

A) Tourner une haie

Le joueur tourne une haie pour libérer le passage vers son objectif. Il peut la tourner d'un quart, d'un demi ou de trois quarts de tour. Les pions qui se trouvent sur les cases autour de l'axe tournent en même temps que la haie. Si nécessaire, il est possible de s'aider de la main pour pousser les pions. Il est permis de tourner une haie qui vient d'être tournée par le joueur précédent, ainsi que de renoncer à tourner une haie.

Objectif atteint

Si un joueur atteint la case sur laquelle figure son objectif, il pose la carte devant lui. Il retourne alors la carte suivante de sa pile : elle indique son **nouvel objectif**. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Objectif non atteint

Si le joueur n'atteint pas la case correspondant à son objectif, il s'arrête en chemin sur la case de son choix. Bien sûr, il a intérêt à s'en rapprocher le plus possible. Il pioche la première **carte Magie** de la pile et la place, face visible, devant lui. Un joueur peut accumuler les cartes Magie pour les utiliser à n'importe quel moment plus tard. Mais son tour actuel s'arrête là.

B) Déplacer son pion

Le joueur déplace son pion à travers le labyrinthe aussi loin qu'il le peut ou le veut. **Les haies constituent des obstacles**, par contre il est permis de passer par-dessus des rangées de pierres. Un pion ne peut emprunter que des chemins qui ne sont pas barrés par des haies. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Un pion peut sauter par-dessus un autre.

Exception : Si sa case Objectif est déjà occupée, le joueur peut quand même s'y déplacer.

Cartes Magie

Les cartes Magie permettent d'atteindre son objectif plus rapidement. Le joueur peut les jouer **en plus** de ses actions A et B. Une fois utilisées, les cartes Magie sont écartées du jeu.

Important : Un joueur peut utiliser plusieurs cartes Magie durant le même coup.



Passage à travers la haie

Cette carte permet de se glisser dans un trou de la haie et de continuer son chemin de l'autre côté, sans avoir besoin de la tourner.



Vol avec la Fée des Bois

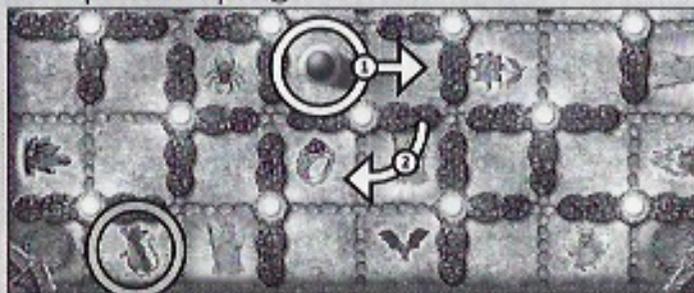
Un joueur ne peut utiliser ce pouvoir que s'il a réuni **2 cartes** Fée des Bois. Elles permettent, au début ou pendant son tour, de voler d'une case Fée des Bois à une autre case Fée des Bois sur le plateau. Il peut ensuite continuer son déplacement à partir de la case où il a atterri.



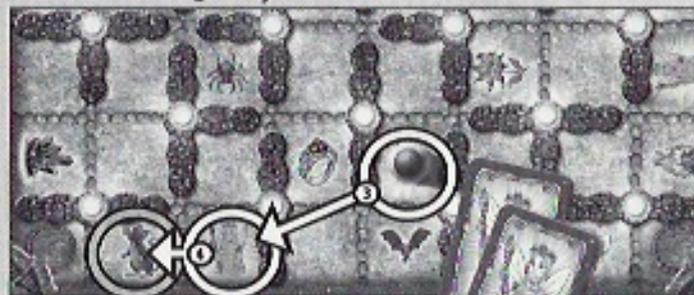
Exemple de déplacement :

Le joueur possède deux cartes Fée des Bois et souhaite atteindre le rat.

Il commence par se déplacer jusqu'à la haie ① la tourne d'un quart de tour en poussant son pion ②.



Il se retrouve alors sur la Fée des Bois et vole jusqu'à l'autre Fée des Bois la plus proche du rat ③. Il continue son déplacement et atteint directement le rat ④ – Objectif atteint !



Une fois qu'il a effectué ses actions, c'est à son voisin de gauche de jouer.

Carte Joueur

Lorsqu'un joueur a atteint son dernier objectif, son voisin de gauche prend la carte Joueur de celui-ci et la pose à proximité de la porte du jardin de son choix. C'est la case qu'il devra tenter de rejoindre à son prochain tour. S'il n'y parvient pas, il tirera là aussi une carte Magie.

Remarque : Il peut y avoir plusieurs cartes Joueur près de la même porte.

Fin de la partie

Le vainqueur est le joueur qui a réalisé tous ses objectifs et qui atteint le premier la porte désignée.



© 2016 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

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

Ravensburger