

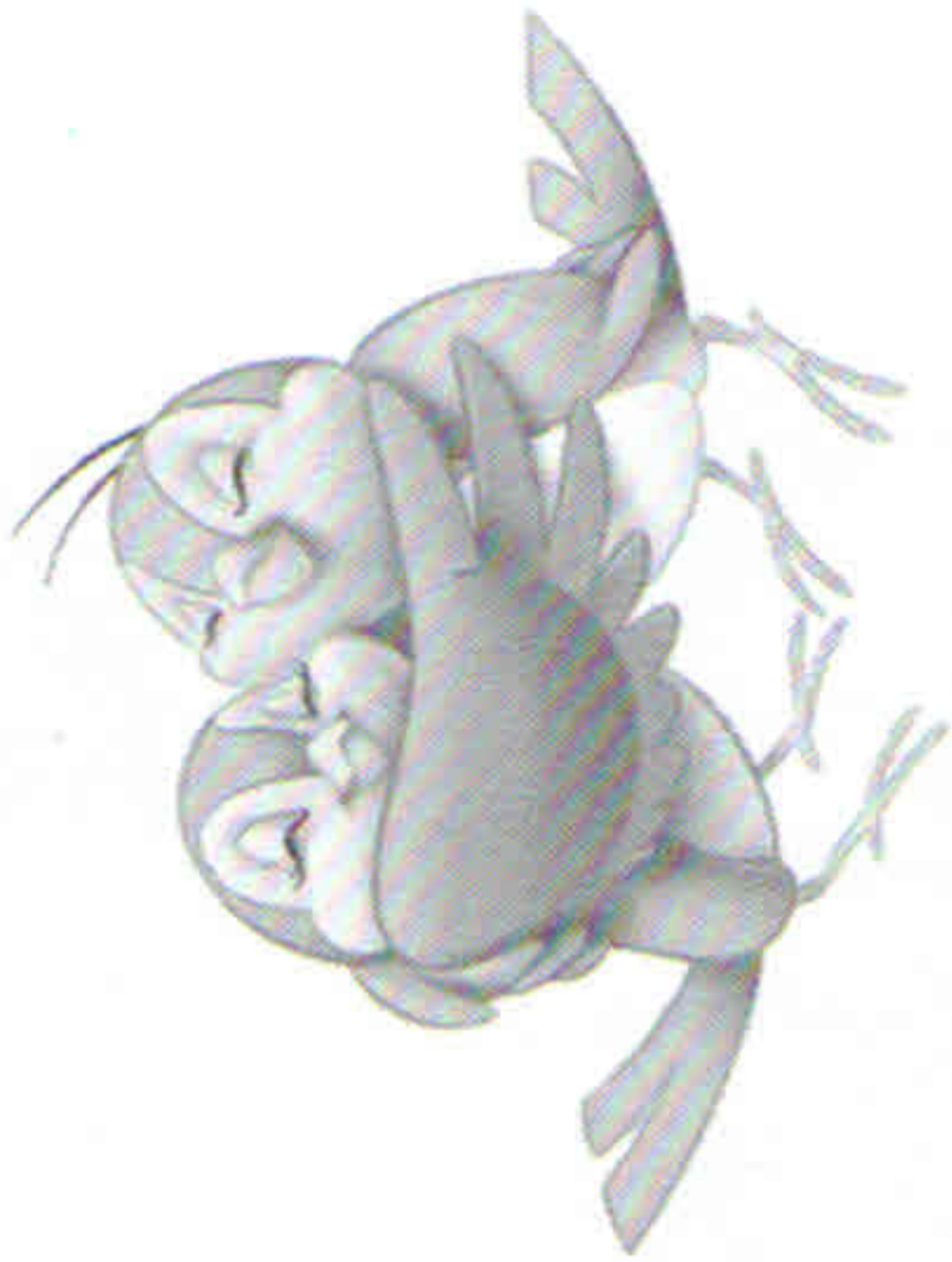


JUNIOR LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 22 011 3

Auteur : Max J. Kobbert

Un labyrinthe enchanté pour 2 à 4 princes et princesses à partir de 4 ans.



Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 17 plaques Chemin
- 12 jetons
- 4 pions

Ariel, Cendrillon, Belle... Toutes se sont cachées et vous attendent dans le labyrinthe royal. Les trouverez-vous parmi ce dédale de roses ? Pour cela, il vous faudra pousser les plaques pour faire apparaître de nouveaux chemins ou faire disparaître ceux existants. Seul celui ou celle qui ne se perdra pas sortira vainqueur de ce labyrinthe enchanté.

Le but du jeu

Consiste à gagner le maximum de jetons représentant les princesses et leurs amis.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Chemin et les jetons des planches prédécoupées. Placer le plateau de jeu au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Mélanger les plaques face cachée, puis les placer sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire.

F

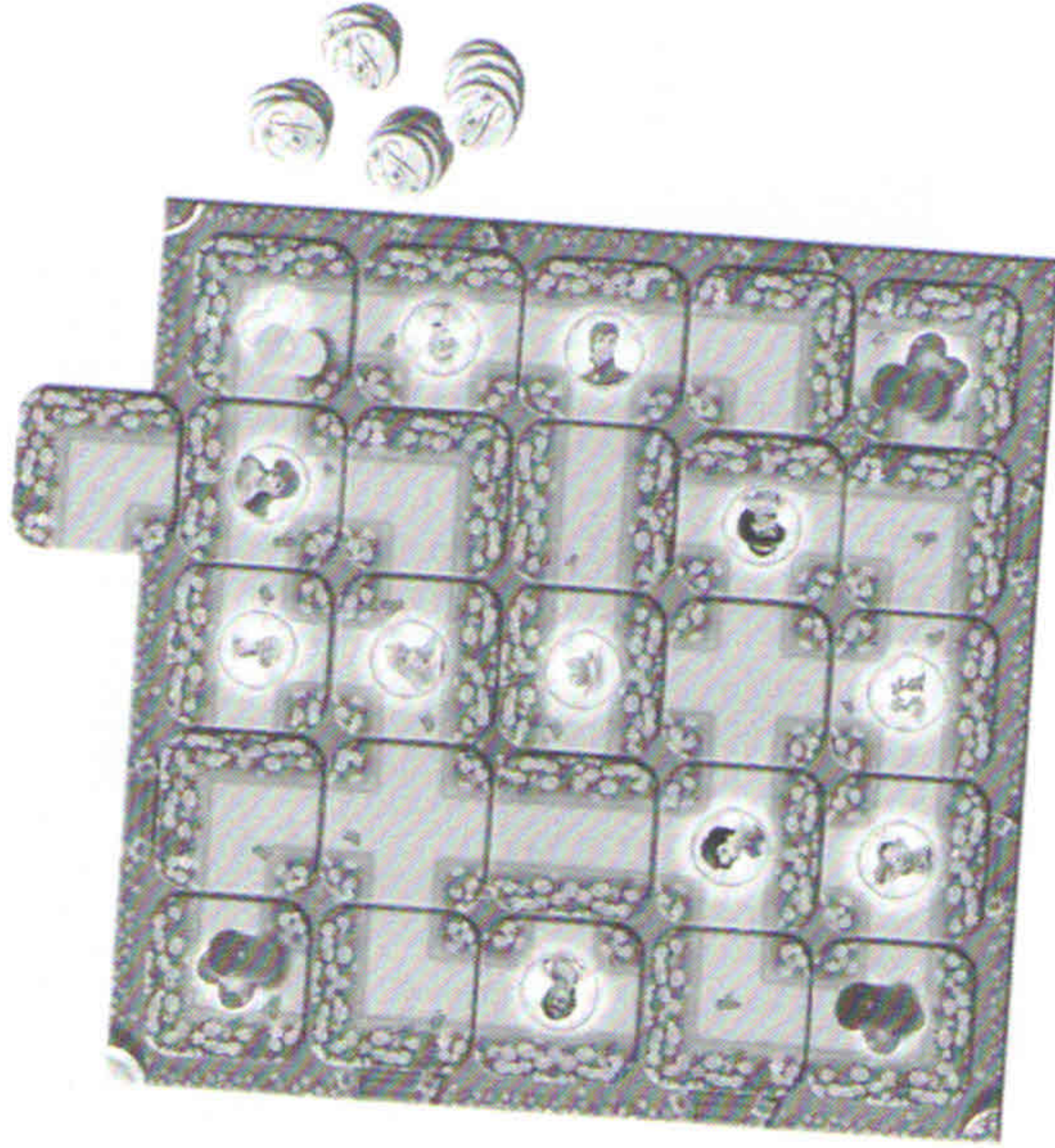
Quatre cartes sont imprimées recto-verso. Au recto figure un croisement avec quatre chemins qui simplifient le jeu. Au verso se trouve un angle. Avant de mélanger, les joueurs décident s'ils utilisent des croisements et combien. Plus il y en aura, plus le jeu sera simple !



Conseil aux parents :
Lors des premières parties, il est recommandé de jouer avec plusieurs croisements. Avec un peu d'expérience, il sera possible de les enlever (les retourner) petit à petit.

Il reste toujours une plaque. La laisser à côté du plateau pour l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser les passages du labyrinthe.

Mélanger les jetons face cachée et les placer à proximité du plateau.
Chaque joueur choisit ensuite un pion qu'il place au coin du plateau de la couleur correspondante.



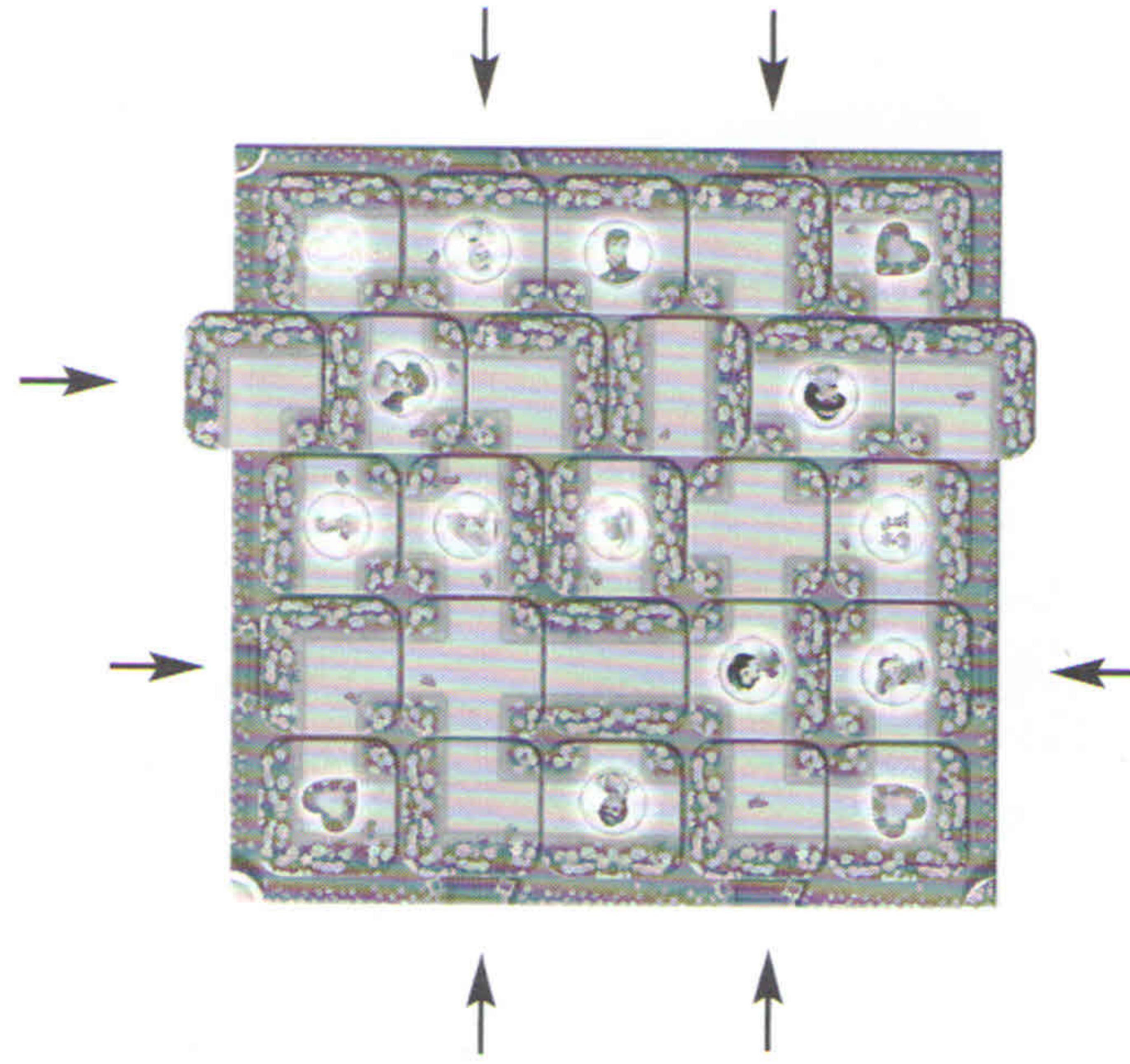
La partie peut commencer

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne le premier jeton. Celui-ci indique la princesse ou le personnage que chacun doit atteindre dans le labyrinthe. Pour cela, le joueur commence par modifier le labyrinthe, puis déplace son pion :

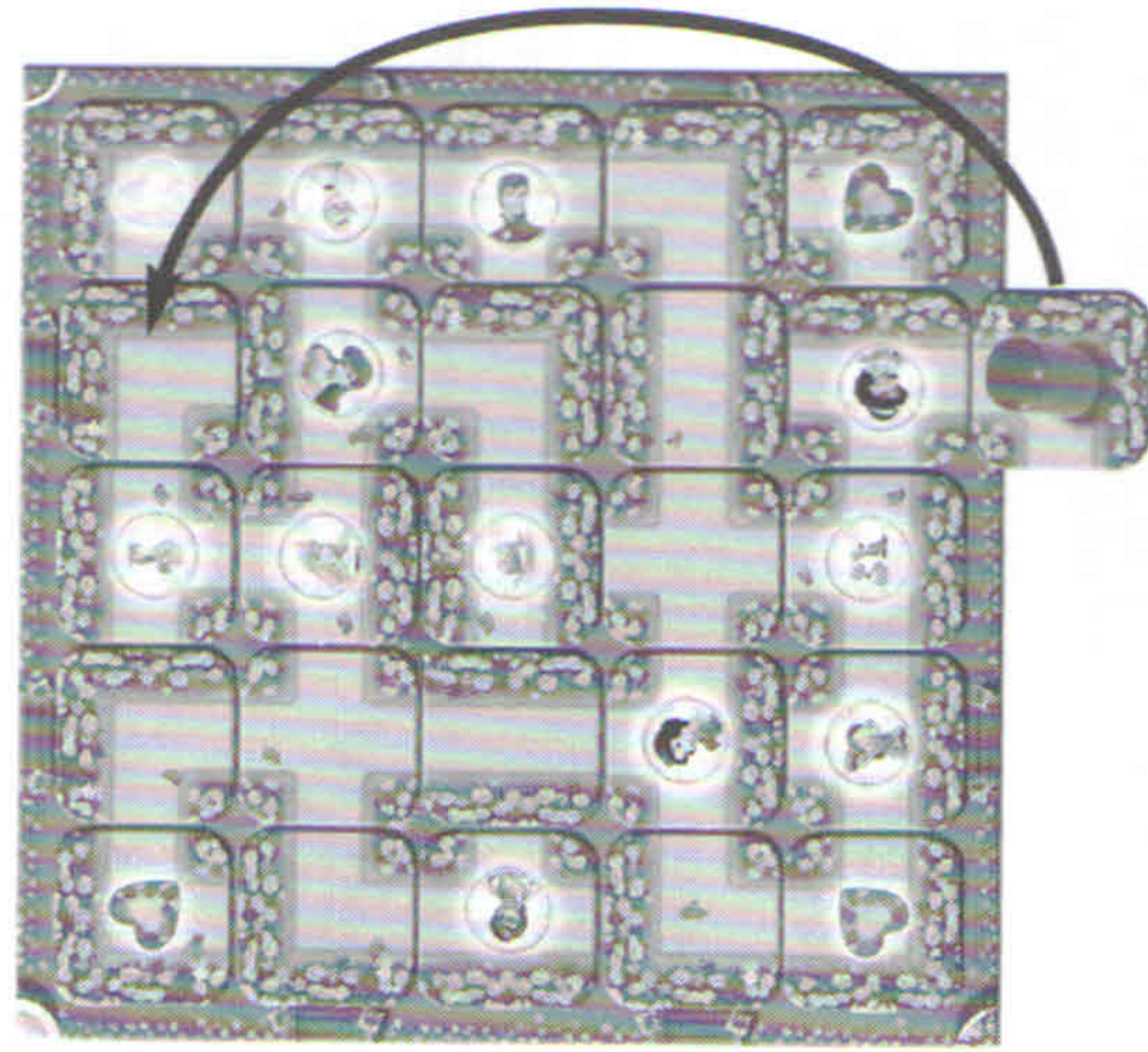
Modification du labyrinthe

Le joueur pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. De petits escaliers indiquent les endroits où peut être insérée la plaque. Celle-ci est poussée jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée du labyrinthe.

La plaque expulsée reste au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.



Si, en faisant coulisser les chemins du labyrinthe, un joueur expulse un pion du plateau, il est alors replacé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Mais ceci n'est pas considéré comme un déplacement du pion !



Un joueur est toujours obligé de modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion ! Cependant, s'il peut atteindre la princesse ou le personnage recherché sans toucher au labyrinthe, il peut renoncer à le modifier et déplacer directement son pion jusqu'au dessin.

Déplacement du pion

Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un chemin ininterrompu (plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case).

S'il atteint la princesse ou le personnage recherché, le joueur peut prendre le jeton et le poser devant lui. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

S'il n'atteint pas le dessin recherché, il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour ou bien choisir de ne pas bouger du tout.

C'est alors au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi essaie d'atteindre cette **même** princesse ou ce **même** personnage. Et ainsi de suite, jusqu'à que l'un des joueurs y parvienne. Celui-ci gagne le jeton. Ce n'est qu'alors que le suivant peut retourner un nouveau jeton.

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un pion atteint la dernière princesse ou le dernier personnage recherché. Le joueur s'empare du jeton et le place devant lui.

Le vainqueur est le joueur qui possède alors le plus de jetons devant lui.

Variante pour princes et princesses expérimentés

Installer le jeu comme expliqué en début de règle. Retourner les quatre croisements face cachée car ils ne serviront pas dans cette variante. Mélanger les jetons, face cachée, et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui, toujours face cachée.

Quand vient son tour, le joueur regarde secrètement le jeton supérieur de sa pile. Il est le seul à connaître le dessin que son pion doit atteindre. Comme expliqué précédemment, il faut d'abord modifier le labyrinthe avant de

F

déplacer son pion. Mais il est interdit d'introduire la plaque à l'endroit d'où elle vient d'être expulsée. Il n'est donc pas permis d'annuler le coup du joueur précédent ! Le joueur qui atteint le bon dessin, retourne son jeton.

Son tour est terminé.

Si le joueur n'atteint pas le dessin recherché, il déplace son pion aussi loin qu'il veut ou le laisse sur place pour ce tour. Son tour est terminé et il réessayera au tour suivant.

À son tour, le joueur suivant regarde le pion supérieur de sa pile et essaye d'atteindre ce dessin avec son pion.

La partie prend fin dès qu'un joueur atteint le premier le dessin correspondant au dernier jeton de sa pile et revient à sa case Départ. Celui remporte la partie.

© Disney Visit the Disney website at www.disneyprincess.com
© 2010 Ravensburger Spieleverlag

