

Chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement

F



Ravensburger

Jeux Ravensburger® n° 26 001 0

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Auteur : Max J. Kobbert

Design : DE Ravensburger

Illustrations : Joachim Krause, illuVision



CONTENU :

1 plateau de jeu, 34 plaques Couloir, 24 cartes,
4 pions

BUT DU JEU

Dans un labyrinthe magique, les joueurs partent à la recherche d'objets et de créatures mystérieux. Chacun essaye de les atteindre en faisant coulisser habilement les couloirs.

Le premier à retrouver les trésors et à revenir à son point de départ gagne ce jeu palpitant.

PRÉPARATION

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Couloir et les cartes 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 au hasard. La plaque restante sert à faire coulisser les

couloirs du labyrinthe au cours de la partie.

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 pion et le place sur la case départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau.

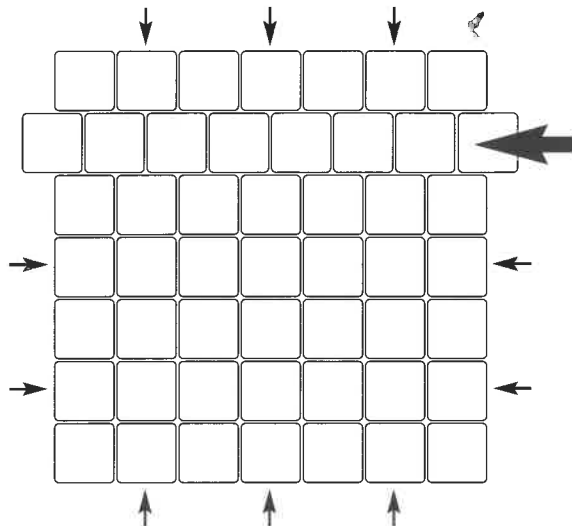
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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 personnage que sur la carte supérieure de sa pile. Pour cela, il modifie toujours d'abord le labyrinthe en insérant la plaque, puis déplace son pion.



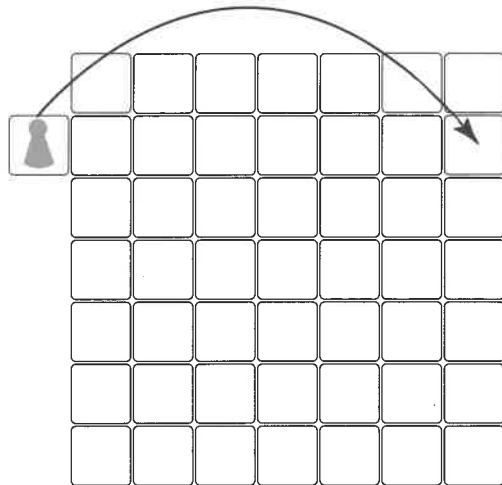
Modification du labyrinthe

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et 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, même s'il aurait pu atteindre l'illustration souhaitée sans rien changer.

Si, en faisant coulisser les couloirs du labyrinthe, un joueur expulse son pion ou un pion 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 pion.



Déplacement du pion

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

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 ce n'est pas une obligation et il peut parfaitement décider de rester sur place.

Dès qu'un joueur atteint le but indiqué 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

Le vainqueur est le premier joueur à avoir retourné toutes ses cartes et à ramener son pion à son point de départ.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

Pour simplifier la partie, chaque joueur peut regarder toutes ses cartes au départ. À chaque tour, chacun peut alors décider quel but il veut atteindre en premier.

À la fin de la partie, les joueurs peuvent s'accorder pour ne pas être obligé de retourner à leur point de départ, mais sortir du labyrinthe par n'importe quel couloir.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

