



## Entrez dans le labyrinthe !

### Contenu :

- A** 1 plateau de jeu
- B** 34 plaques Couloir
- C** 24 cartes Trésor
- D** 4 pions Personnage



### But du jeu

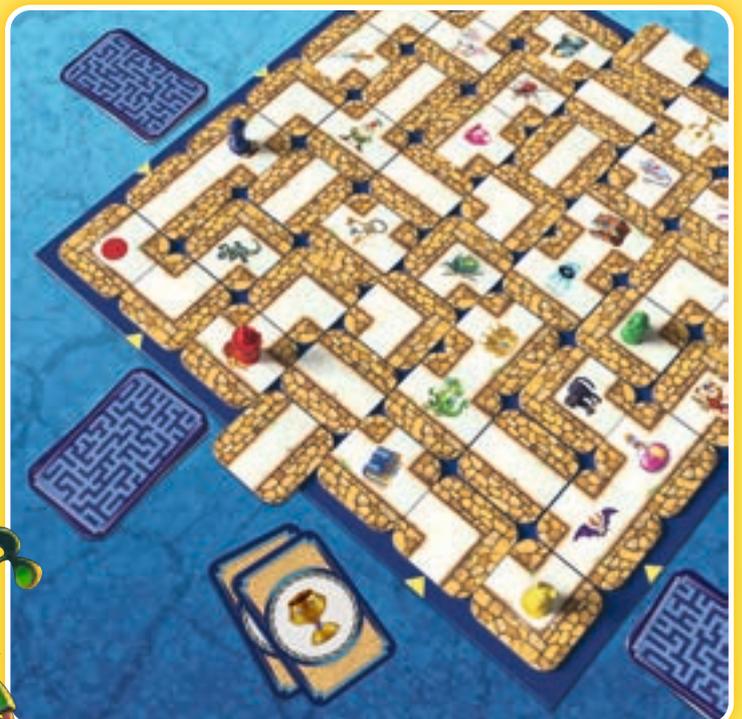
Vous pénétrez dans un labyrinthe enchanté à la recherche de fabuleux trésors et de mystérieuses créatures. Chacun d'entre vous essaye de créer des chemins pour atteindre le trésor qu'il convoite en faisant coulisser astucieusement les couloirs.

Le joueur\* qui aura trouvé tous ses trésors et rejoint sa case départ le premier sera déclaré vainqueur.

### Mise en place

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Couloirs et les cartes des planches prédécoupées. Commencer par mélanger les plaques, face cachée, puis les poser sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque supplémentaire sert à faire coulisser les couloirs du labyrinthe. Mélanger les 24 cartes et en distribuer le même nombre à tout le monde.

Chacun empile 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. La partie peut commencer.



\*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.



## Déroulement de la partie

Chaque joueur commence par regarder secrètement la carte supérieure de sa pile ; elle indique le premier trésor qu'il doit trouver.

Le dernier joueur à avoir participé à une chasse aux trésors entame la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

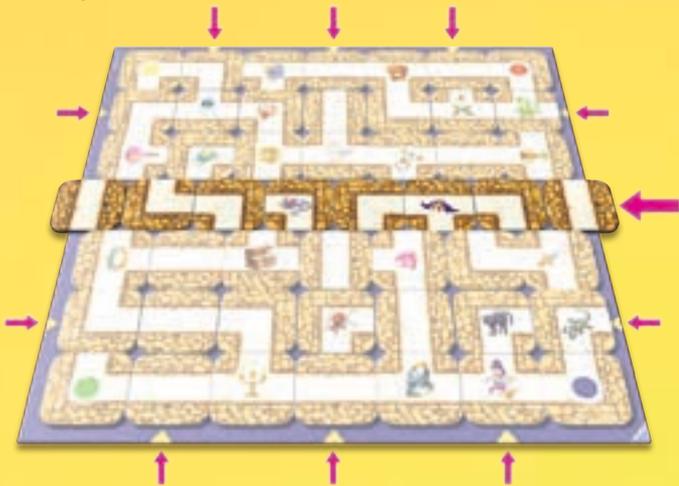
Le tour d'un joueur se décompose en deux étapes :

1. Modification des couloirs
2. Déplacement du pion

Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle figure le même trésor que sur la carte supérieure de sa pile. Pour cela, il modifie toujours d'abord le labyrinthe en insérant la plaque Couloir, puis déplace son pion.

### 1. Modification des couloirs

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Elles indiquent les endroits où peut être insérée la plaque supplémentaire. Quand vient son tour, le joueur choisit une rangée et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce qu'une et une seule plaque à l'opposé soit expulsée.



**Contrainte :** Une plaque ne peut jamais être réintroduite à l'endroit d'où elle a été expulsée au tour précédent.

**Astuce :** Pour s'en souvenir, laisser la plaque à l'endroit où elle a été expulsée jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à son tour.

Si, en faisant coulisser les couloirs, 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 comme déplacement du pion!



**Attention :** Le joueur doit toujours réintroduire la plaque supplémentaire, même s'il aurait pu atteindre le trésor sans modifier les couloirs.

## 2. Déplacement du pion

Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion jusqu'à n'importe quelle case en suivant un couloir ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut. Il est aussi permis de rester sur place.



Si un joueur atteint le trésor recherché, il l'a trouvé ! Il place la carte, face visible, à côté de sa pile. Il peut alors immédiatement regarder en secret la carte suivante de sa pile ; elle lui indique son prochain objectif.

**Conseil :** 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.

La partie se poursuit ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre : d'abord insérer la plaque supplémentaire, puis déplacer son pion.

## 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 avec les plus jeunes :

Distribuer les cartes Trésor comme d'habitude. Chacun les retourne toutes devant lui (les trésors sont donc visibles).

Quand vient son tour, le joueur essaye d'atteindre l'un de ses trésors, au choix. Dès qu'il y parvient, il retourne la carte. Lorsque toutes les cartes ont été retournées, le joueur doit encore rejoindre son point de départ, comme d'habitude.



Découvrez aussi l'appli !

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.  
Units 3-5, Avonbury Business Park  
Howes Lane • BICESTER OX26 2UA • GB  
Ravensburger North America, Inc.  
PO Box 22868 • Seattle WA 98122USA  
Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg  
ravensburger.com

