

nickelodeon  
TEENAGE MUTANT NINJA  
TURTLES

MAX J. KOBBERT



Ravensburger

nicoledon  
TURTLES (TM) & NINJA  
TURTLES  
**LABYRINTH**

Jeux Ravensburger® n° 26 609 8

Pour 2 à 4 joueurs à partir  
de 7 ans.

**Auteur :** Max J. Kobbert  
**Design :** RettigDesign

**Contenu :**

- 1 plateau de jeu
- 34 plaques Couloirs carrées
- 24 cartes
- 4 pions



Les Tortues Ninja, Leonardo, Michelangelo, Donatello et Raphael, ainsi que leurs amis, mais aussi quelques-uns de leurs adversaires, se sont cachés dans les couloirs du labyrinthe. Lancez-vous à leur recherche. Il s'agit pour cela de modifier habilement les couloirs du labyrinthe pour atteindre les personnages recherchés avec votre pion.

**Le but du jeu** consiste à être le premier avoir retourné toutes ses cartes avant de revenir à son point de départ.

**Préparation :**

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 ensuite sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque restante sert à faire coulisser les couloirs du labyrinthe au cours de la partie ; elle est placée à côté du plateau en attendant.

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.

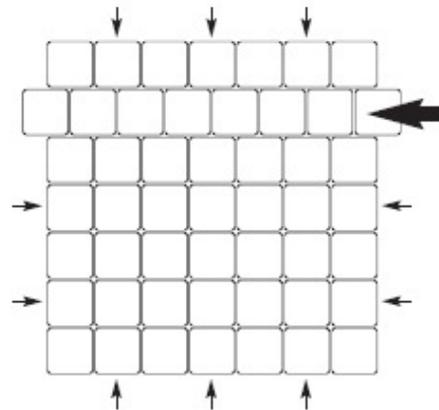


### Déroulement de la partie

Chaque joueur commence par regarder la carte supérieure de sa pile sans la montrer aux autres. Le joueur le plus âgé 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 Couloirs, puis déplace son pion.

### Modification des couloirs

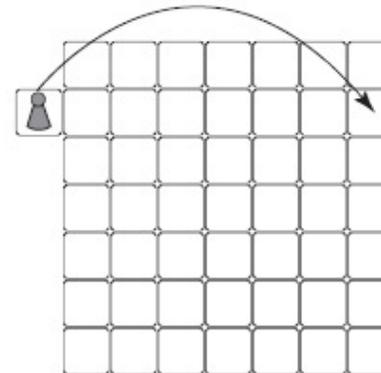
Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé soit expulsée.



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.

Le joueur est obligé de modifier le labyrinthe, même s'il aurait pu atteindre le personnage souhaité sans rien changer. 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 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 se déplacer 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 il peut aussi parfaitement décider de ne pas se déplacer.

Dès qu'un joueur atteint le personnage 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

La partie s'arrête dès qu'un joueur a retourné toutes ses cartes et a regagné sa case Départ. Il est déclaré vainqueur.

#### Variante avec les plus jeunes

Pour simplifier la règle, chaque joueur peut regarder toutes ses cartes au début de la partie. Au moment de se déplacer, chacun peut choisir le prochain personnage qu'il souhaite atteindre.

Pour gagner la partie, les joueurs peuvent également convenir qu'il n'est pas nécessaire de retourner à son point de départ, mais qu'il suffit au pion de sortir du labyrinthe par n'importe quel côté.

© 2013 Viacom Overseas Holdings C.V. All Rights Reserved. TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom Overseas Holdings C.V.

[www.nickelodeon.tv](http://www.nickelodeon.tv)

[turtles.nick.tv](http://turtles.nick.tv)

© 2013 Ravensburger Spieleverlag

