

STAR WARS LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 26 666 1

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Martin Knoorp/Kinetic MCD

Un jeu astucieux tout en mouvement
pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans



Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 34 plaques Labyrinthe carrées
- 24 cartes
- 4 pions Vaisseau orange, jaune, vert et bleu
- 1 pion rouge Étoile de la Mort (pour la variante)
- 5 socles

Luke Skywalker, Maître Yoda, R2-D2 et de nombreux autres célèbres personnages de la saga *Star Wars* se sont cachés dans le fin fond du labyrinthe galactique et attendent que vous les trouviez. Partez à leur recherche à bord de votre vaisseau ! Seul celui qui réussira à faire coulisser astucieusement les galaxies atteindra les Chevaliers Jedi, les Seigneurs Sith, les droïdes et autres habitants de l'Empire. Que la Force soit avec vous !

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

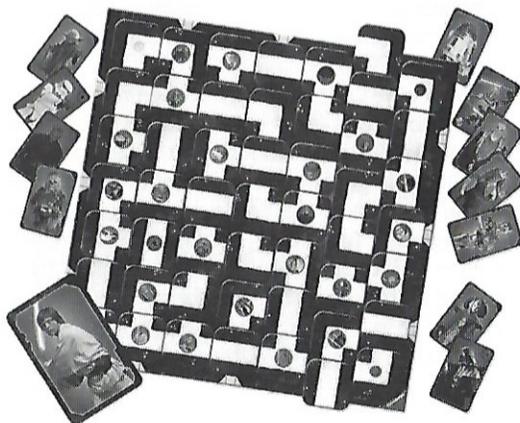
Préparation :

Avant la première partie, détacher soigneusement les éléments en carton 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 le labyrinthe galactique 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 chaque joueur. Chacun empile alors ses cartes devant lui, sans les regarder. Enfin, chaque joueur choisit un vaisseau, l'insère dans son socle et le place sur la case Départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau.

Le pion Étoile de la Mort n'est pas utilisé dans le jeu de base. De même, les symboles Empire figurant sur l'une des plaques du labyrinthe et 4 cartes sont ignorés, mais restent en jeu.

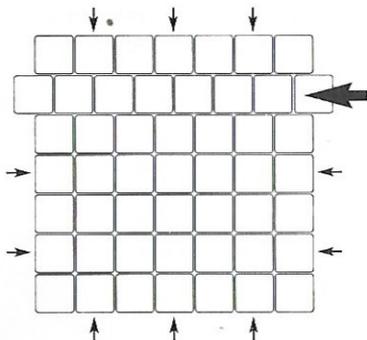


Déroulement du jeu

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

Modification du labyrinthe

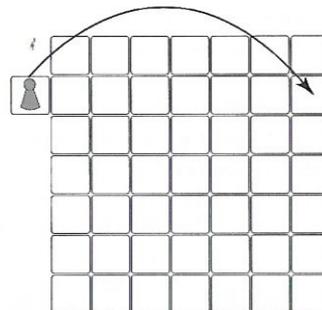
Tout autour du plateau figurent 12 flèches des soldats clones. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée. Celle-ci reste à côté du plateau jusqu'à ce qu'elle 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 galactique, même s'il aurait pu atteindre l'image souhaitée sans rien changer.

Si, en faisant coulisser les plaques du labyrinthe, un joueur expulse son vaisseau ou un vaisseau 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 vaisseau.



Déplacement du vaisseau

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

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 l'image indiquée 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 avec son vaisseau. Il est déclaré **vainqueur**.

Variante Étoile de la Mort :

La mise en place et le déroulement de la partie sont identiques au jeu de base aux exceptions suivantes :

Lors de l'installation, veillez à ce que la plaque avec le symbole Empire se trouve sur le plateau de jeu (peu importe sa place). C'est le point de départ du pion Étoile de la Mort. Celui-ci n'appartient à aucun joueur.

Si la carte d'un joueur indique un symbole Empire en haut à droite, il ne doit pas atteindre cet objectif avec son propre vaisseau mais à l'aide du de l'Étoile de la Mort. Les règles pour l'Étoile de la Mort sont les mêmes que pour les vaisseaux. Le suspense augmente encore d'un cran lorsque plusieurs joueurs à la fois doivent déplacer l'Étoile de la Mort chacun avec un objectif différent. Si un joueur a atteint son but, le pion l'Étoile de la Mort reste là où elle se trouve en attendant sa prochaine utilisation. Le joueur peut de nouveau utiliser son vaisseau (sauf si sa carte suivante indique de nouveau un symbole Empire).

Le symbole Empire apparaît sur les cartes suivantes :



Dark Vader



Boba Fett



Empereur
Palpatine



Soldat clone

Variante avec les plus jeunes

La mise en place et le déroulement du jeu restent identiques au jeu de base. Mais pour simplifier la règle, chaque joueur peut regarder toutes ses cartes au début de la partie. Au moment de se déplacer, un joueur peut choisir le prochain objectif 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 vaisseau de sortir du labyrinthe par n'importe quel côté.

starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2012/2015 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.S.

21 rue de Dornach • F-68120 Pfaffstätt

Service consommateurs Tél. : 0821 022 023 (0,119 €/min)

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

