



LABYRINTHE « COMPACT » (Ravensburger – 2018)

Traduction NL/FR : Marie-Josée KEPPERS

Jeu familial pour 2 à 4 aventuriers à partir de 7 ans.

Contenu

1 plateau de jeu (dans la boîte) / 25 cartes-chemins (8 croisements T, 8 droits, 8 tournants à droite, 1 carrefour où sont dessinées des clés) / 4 pions de jeu / 16 cartes-trésors

But du jeu

Tu parcoures le labyrinthe enchanté à la recherche de trésors fabuleux et d'êtres mystérieux. Ceux-ci sont représentés sur les murs extérieurs du labyrinthe.

Chaque joueur essaie de se tracer un chemin pour atteindre son trésor en faisant glisser les cartes d'une manière intelligente.

Le joueur qui réussit à trouver tous ses trésors et à ramener son pion au départ gagne la partie.

Préparation

Avant de commencer à jouer, enlevez avec soin les cartes-chemins et les cartes-trésors de leurs cadres. Placez les 5 cartes-chemins « départ » (dos différent) sur le plateau de jeu de la boîte : le carrefour au milieu et une carte-chemin droit devant chaque porte. (Voir image n° 1).



Image n° 1. Préparation du jeu



Image n° 2. 4 actions dans le déroulement du jeu

Veillez à ce que ces cartes soient toutes orientées dans la même direction : cela se voit à la petite étoile noire dans un des coins de chaque carte.

Complétez ensuite le labyrinthe avec les cartes-chemins restantes. A répartir au hasard, dessin vers le haut. Ici aussi, veillez à ce que les cartes soient dans le bon sens.

Triez les cartes-trésors selon le numéro se trouvant au dos. Mélangez chaque tas à part et distribuez une carte de chaque numéro à chaque joueur.

Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer aux autres joueurs.

S'il y a moins de 4 joueurs, les restantes sont enlevées du jeu.

Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur le plateau devant la porte de même couleur.
La chasse aux trésors peut commencer.

Déroulement du jeu

Chaque joueur découvre ses cartes-trésors : ce sont les buts à atteindre. Un joueur atteint un but quand il se trouve sur la case devant un des trésors à trouver et si la carte-chemin a une voie menant au trésor.

Le joueur le plus jeune commence et puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour consiste toujours en 4 actions, à exécuter dans l'ordre suivant (voir image n° 2) :

1. Enlever une carte-chemin du plateau de jeu.

Le joueur choisit une carte-chemin non occupée et l'enlève du jeu.

2. Faire glisser les cartes.

Ensuite il comble le trou en faisant glisser une seule rangée de cartes (1 à 4 cartes).
Les pions se trouvant éventuellement sur ces cartes bougent donc avec celles-ci.

3. Remettre la carte sur le plateau de jeu.

Le joueur remet la carte qu'il avait enlevée dans le nouveau « trou » formé par le glissement. Il veille bien à la remettre dans le bon sens. Le plateau de jeu est alors de nouveau complet.

4. Déplacer son pion.

Le joueur peut se diriger avec son pion vers chaque endroit qu'il peut atteindre par un chemin ininterrompu. Il peut sauter par-dessus un pion adverse ou terminer sur une carte où se trouve déjà un pion. Il peut aussi laisser simplement son pion sur place.

Si un joueur arrive sur le carrefour avec les clés ou s'il peut atteindre une porte, il peut l'utiliser pour quitter le plateau de jeu et rentrer par une autre porte, au choix. Il faut bien sûr qu'il y ait un chemin ouvert devant cette porte.

Un joueur trouve un trésor quand il arrive sur la case devant ce trésor et que le chemin vers le mur est ouvert. Il pose alors la carte-trésor correspondante devant lui.

C'est alors au joueur suivant de jouer.



Le chemin vers le trésor est ouvert. Le joueur peut poser sa carte-fantôme sur la table.



Le joueur peut arriver jusque devant le trésor mais il ne peut pas le prendre car le chemin n'est pas ouvert.

Fin du jeu

Quand un joueur a trouvé tous ses trésors, il doit encore revenir à son point de départ (porte de la couleur de son pion) et dont le chemin est ouvert.
Le premier qui y arrive est vainqueur.