

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Labyrinthe

Chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement

Jeu Ravensburger© n° 01 100 1
Auteur : Max J. Kobbert
Design : Herbert Lentz

Jeu de société pour 1 à 4 joueurs dès 8 ans

Contenu : Plan de jeu
34 cartes «labyrinthe»
24 cartes de trésors
4 pions



But du jeu

Les joueurs partent à la découverte d'objets et d'êtres mystérieux, cachés dans un labyrinthe ensorcelé, en déplaçant adroitement les couloirs.

Le gagnant est celui qui le premier arrive à éclaircir tous les mystères et à rejoindre le point de départ.



Préparation

Mélanger les **cartes «labyrinthe»** et les poser sur les cases vides du plan de jeu en formant un dédale. La carte «labyrinthe» en trop sera utilisée au cours du jeu.

Mélanger les 24 **cartes de trésors**, les distribuer équitablement entre les joueurs et les empiler à l'envers devant soi.

Choisir un **pion** et le poser sur la case de couleur identique dans un coin du plan de jeu.



Règle du jeu

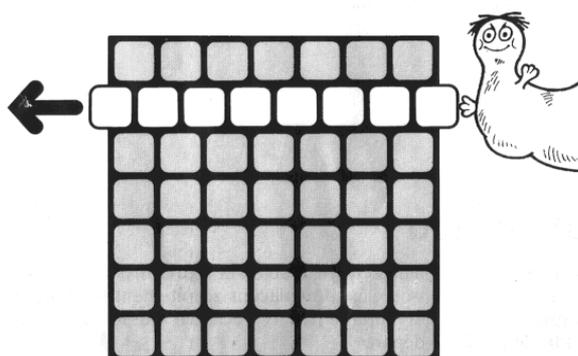
Tirer au sort le joueur commençant la partie, puis jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui commence soulève sa première carte de trésor pour la regarder et la déposer de nouveau à l'envers. L'illustration figurant sur la carte indique son premier but à atteindre.

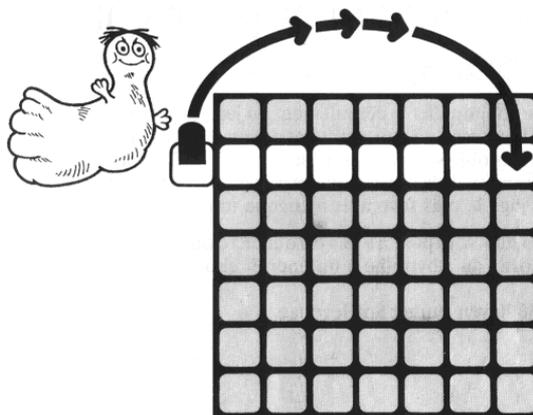
Pour arriver à ce but, le joueur doit progressivement modifier la disposition des couloirs du labyrinthe en déplaçant les cartes et en faisant avancer son pion.

Déplacement des cartes « labyrinthe »

Le joueur pose la carte «labyrinthe» en trop à l'extérieur d'une rangée de cartes et la pousse dans le plan de jeu de manière à faire ressortir une nouvelle carte «labyrinthe» du côté opposé. La carte ainsi déplacée doit rester dehors jusqu'au prochain tour de jeu (voir exception).



Les parties mobiles du labyrinthe sont marquées d'une flèche en bordure du plan de jeu.
La carte «labyrinthe» en trop est utilisée pour déplacer n'importe quelle rangée.



Exception

La carte qui vient de sortir d'une rangée ne peut pas être poussée au même endroit par le joueur suivant.

Il est obligatoire en tout cas de déplacer tout d'abord les couloirs du labyrinthe avant d'avancer son pion, même s'il serait possible d'atteindre le but sans modifier la disposition des couloirs du labyrinthe.

Si, lors du déplacement d'une carte «labyrinthe», le joueur entraîne le pion d'un autre joueur ou son pion personnel, il doit déposer ce dernier sur la carte rentrée dans le plan de jeu du côté opposé. Le déplacement du pion ne compte pas comme tour de jeu.

Progression des pions

Après avoir déplacé les couloirs du labyrinthe, faire avancer son pion à un endroit quelconque du labyrinthe, relié au point de départ par des couloirs ininterrompus. Il est permis d'avancer aussi loin que possible, le nombre de cartes ne jouant aucun rôle. Nullement obligés d'avancer, les joueurs peuvent également laisser leur pion en place. Plusieurs pions peuvent occuper une seule et même case, sans que l'un d'entre eux ne soit battu.

Dans le cas d'une impossibilité d'atteindre son but par la voie directe, faire avancer son pion à l'endroit jugé le plus favorable au prochain tour.

Dès atteinte du but mentionné sur la première carte de trésor, retourner cette carte en signe de preuve et la poser à côté de la pile de cartes. Au prochain tour regarder à nouveau la carte suivante de la pile, essayer d'atteindre le but indiqué, retourner la carte et ainsi de suite.



Fin du jeu

Après avoir retourné toutes ses cartes de trésors, essayer de ramener son pion dans la case de départ située dans un coin du plan de jeu. Le gagnant est celui qui le premier atteint tous ses buts et ramène son pion au point de départ.

Variante de jeu pour enfants en bas âge

En vue de simplifier le déroulement du jeu, les joueurs peuvent regarder toutes leurs cartes de trésors avant de commencer à jouer. Ils peuvent découvrir les objets et les êtres mystérieux dans n'importe quel ordre, indépendamment de la succession des cartes de trésors dans la pile, et choisir le but jugé le plus favorable à chaque tour de jeu.

A la fin du jeu, le pion n'a pas besoin de rejoindre la case de départ, mais peut sortir du labyrinthe à un endroit choisi par le joueur.

© 1986 Ravensburger Spieleverlag

Editions Ravensburger
24, rue de Paris
F-68220 Attenschwiller

Chasse aux trésors dans un labyrinthe en **mouvement**



Contenu :

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

Jeux Ravensburger® n° 26 5411

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

Auteur : Max J. Kobbert

Illustrations : Joachim Krause, illuVision

Design : DE Ravensburger

En 2011, Le Labyrinthe fête son 25^e anniversaire. À cette occasion, Ravensburger publie cette édition limitée. Elle vous offre deux variantes : la version originale du jeu mais aussi une version pleine de surprises avec des événements qui se cachent au dos de 12 plaques Couloir.

1. Jeu de base

Le but du jeu

Dans un labyrinthe enchanté, les joueurs partent à la chasse aux objets et aux créatures magiques. Chacun cherche à se frayer un chemin jusqu'à eux en faisant coulisser astucieusement les couloirs.

Le premier joueur à découvrir tous ses secrets et à revenir à son point de départ remporte cette passionnante chasse aux trésors.

Ravensburger

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Couloir et les cartes des planches prédécoupées.

Mélanger les plaques face cachée, puis les placer sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque supplémentaire servira à faire coulisser les couloirs du labyrinthe.

Mélanger à leur tour les 24 cartes Objectif face cachée et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui sans les regarder.

Chaque joueur choisit ensuite un pion qu'il place sur sa case Départ au coin du plateau de la couleur correspondante.

Déroulement de la partie

Chaque joueur regarde secrètement la carte supérieure de sa pile.

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour se compose toujours de deux phases :

1. Introduction de la carte couloir supplémentaire

2. Déplacement du pion

À son tour de jeu, le joueur doit essayer d'atteindre la plaque représentant le même dessin que celui sur la carte supérieure de sa pile. Pour cela il commence toujours par faire coulisser une rangée ou une colonne du labyrinthe en insérant la plaque supplémentaire du bord vers l'intérieur du plateau, puis il déplace son pion.

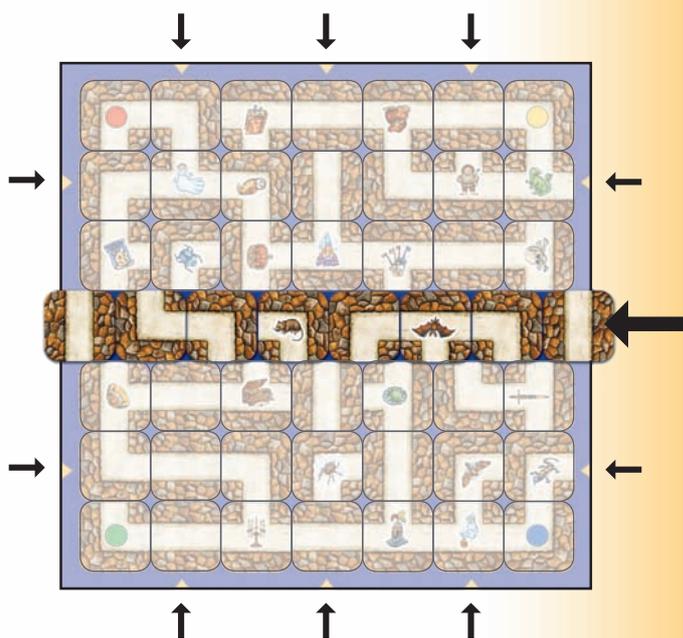
Modification des couloirs

12 flèches sont dessinées en bordure de plateau. Elles indiquent les rangées et colonnes où peut être insérée la plaque supplémentaire pour modifier les couloirs du labyrinthe.

Quand vient son tour, le joueur choisit l'une de ces rangées ou colonnes et pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce qu'une nouvelle plaque soit expulsée à l'opposé.

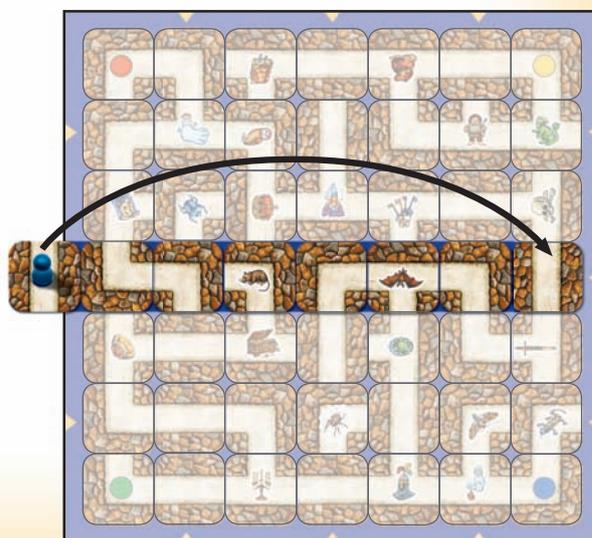
La plaque expulsée reste au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.

Ce dernier n'a cependant pas le droit de réintroduire la plaque Couloir à l'endroit d'où elle vient d'être expulsée !



Un joueur est toujours obligé de modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion, même s'il aurait pu atteindre le dessin recherché sans déplacer les couloirs.

Si, en faisant coulisser les couloirs du labyrinthe, un joueur expulse son pion ou un pion adverse du plateau, il est alors replacé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Mais ceci n'est pas considéré comme un déplacement du pion !



Déplacement du pion

Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion. Il peut le déplacer aussi loin qu'il veut jusqu'à n'importe quelle plaque en suivant un couloir ininterrompu. Un joueur peut même s'arrêter sur une case déjà occupée. S'il veut, il peut aussi choisir de rester sur place ; il n'est pas obligé de se déplacer.

Si le joueur n'atteint pas le dessin recherché (= celui figurant sur la carte supérieure de sa pile), il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour.

S'il atteint le dessin recherché, il retourne sa carte à côté de sa pile. Il peut immédiatement regarder secrètement la carte suivante de sa pile pour connaître son prochain objectif.

C'est maintenant au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi procède de la même façon : il introduit la carte Couloir supplémentaire, puis déplace son pion en essayant d'atteindre son objectif.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a atteint tous ses objectifs et qu'il est revenu à son point de départ.

C'est lui qui a su se déplacer le mieux dans le labyrinthe et il remporte la partie !

Petite astuce : Certains joueurs ont du mal à distinguer les couloirs. Dans ce cas, il est conseillé de plisser légèrement les yeux !



2. Variante avec événements

Les règles de cette variante anniversaire ressemblent les mêmes que dans le jeu de base. Les modifications sont les suivantes :

Au dos de 12 plaques Couloir figure un message codé qui aide le joueur à atteindre son objectif plus rapidement. Ces messages se trouvent uniquement au verso des cartes dont le recto est soit un couloir droit (6 exemplaires), soit un angle droit (6 exemplaires).



Le joueur qui expulse une de ces plaques du labyrinthe vérifie d'abord si un message figure au verso. Si c'est le cas, il peut l'utiliser pour son déplacement. Comme tous ces messages sont positifs pour le joueur, il ne se privera pas de s'en servir.

Les messages sont codés à l'aide de symboles et signifient pour le joueur actuellement en train de jouer :

	<p>Tu peux introduire une nouvelle plaque dans le labyrinthe avant de déplacer ton pion. Le joueur ne peut pas regarder le verso de la seconde plaque expulsée pour éviter de bénéficier d'une réaction en chaîne d'événements positifs.</p>
	<p>Tu peux rejouer un coup complet : introduire une plaque, déplacer ton pion, introduire une nouvelle plaque, déplacer ton pion. Pendant ces deux coups, le joueur ignore tout message supplémentaire pour éviter toute réaction en chaîne.</p>
	<p>Tu peux changer de place avec un autre pion et te déplacer à partir de ton nouvel emplacement (ou rester sur cette nouvelle plaque).</p>
	<p>Tu peux regarder secrètement la deuxième carte de ta pile. Tu peux alors choisir l'objectif que tu veux atteindre en premier. Dès que l'un des deux objectifs est atteint, tu dois continuer avec la carte supérieure de ta pile.</p>
	<p>Tu peux échanger la carte supérieure contre une carte au choix de ta pile. Remé-lange ensuite les autres cartes de ta pile, puis déplace ton pion (ou laisse-le à sa place).</p>
	<p>Tu peux passer à travers un mur une fois au cours de ton déplacement durant ce tour.</p>

Règles concernant ces 6 actions :

- Il s'agit de propositions que le joueur n'est pas obligé de suivre !
- Chacune n'est valable qu'une fois au cours du tour actuel !

Dans cette variante également, les joueurs doivent regagner leur point de départ une fois tous leurs objectifs atteints. Le premier à y parvenir remporte la partie.

Variante pour les plus jeunes

Avec des enfants plus jeunes, il est possible de renoncer à retourner à son point de départ pour gagner dans les deux variantes précédentes.

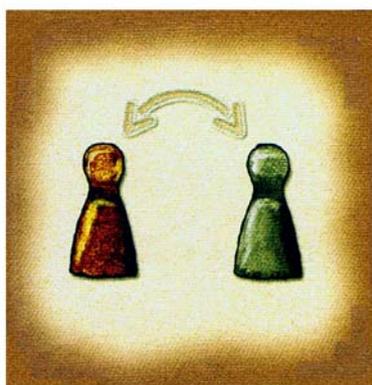
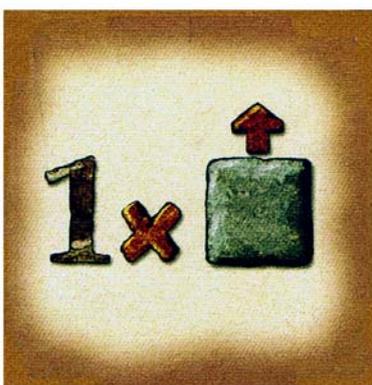
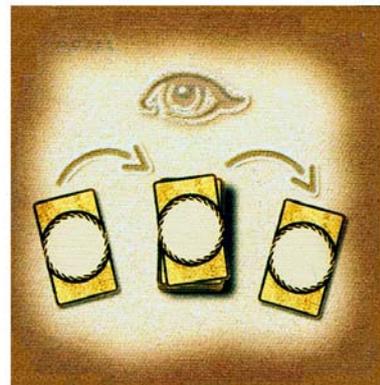
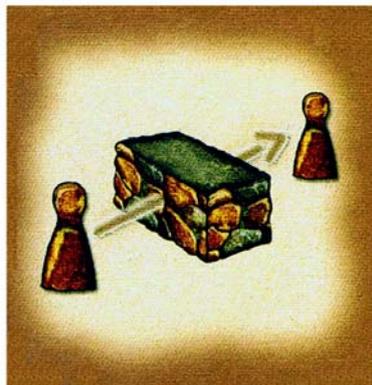
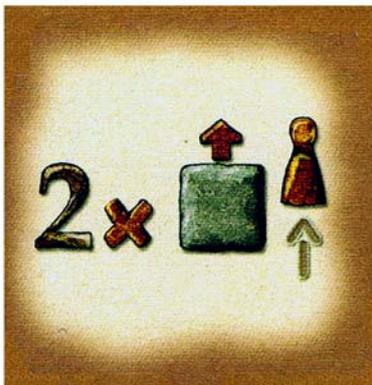
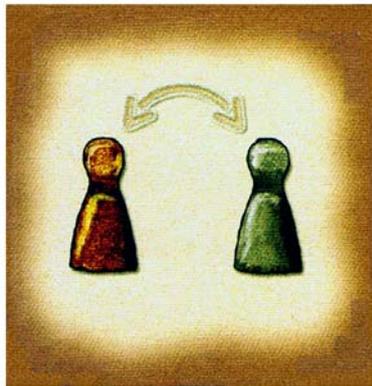
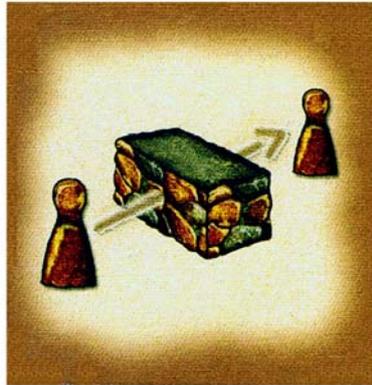
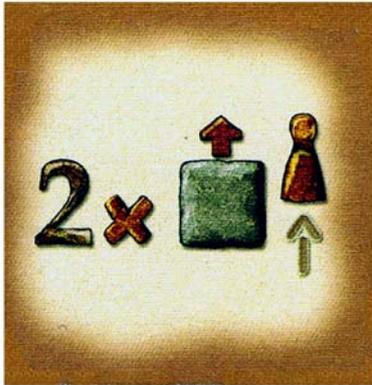
Dans ce cas, la partie s'arrête dès qu'un joueur a atteint tous les objectifs indiqués sur ses cartes : il remporte la partie.

Labyrinthe 25^e anniversaire

Dos des tuiles

Pour transformer votre Labyrinthe ordinaire en Labyrinthe 25^e anniversaire, imprimez et collez :

- six vignettes différentes au dos de 6 tuiles sans symbole représentant un couloir droit
- six vignettes différentes au dos de 6 tuiles sans symbole représentant un couloir en angle



nickelodeon
TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES

MAX J. KOBBERT



LABYRINTH



Ravensburger

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 coté 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.

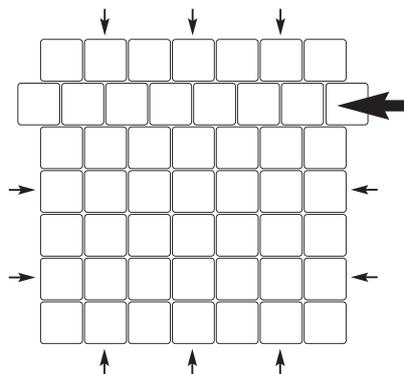


Déroulement de la partie

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

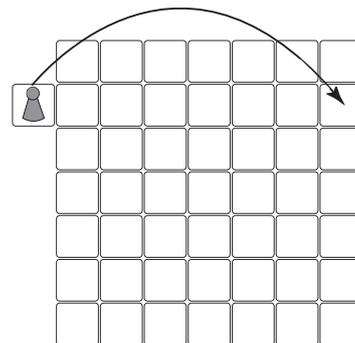
Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé soit expulsée.



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

turtles.nick.tv

© 2013 Ravensburger Spieleverlag



Disney



Max J. Kobbert

Ravensburger



LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 26 639 5

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

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 34 plaques Labyrinthe carrées
- 24 cartes
- 4 pions (bleu, vert, rouge, jaune)



Mickey, Flash McQueen, Cendrillon et de nombreux autres personnages de l'univers Disney et Pixar se sont cachés au cœur du redoutable labyrinthe et attendent que vous les trouviez. Partez à leur recherche ! Seul celui qui réussira à faire coulisser astucieusement les couloirs du labyrinthe atteindra les héros et remportera cette passionnante partie de cache-cache.

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 éléments en carton des plaques 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 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 pion et le place sur la case Départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau.

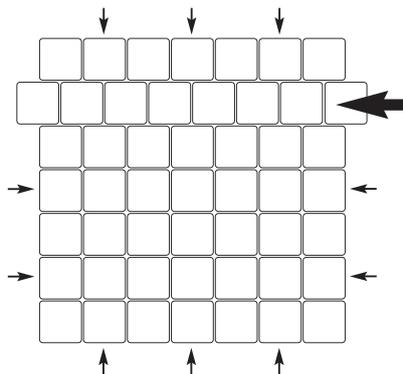


Déroulement du jeu

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 la même image 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 rouges. 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.

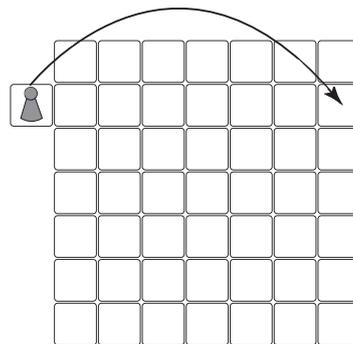


Celle-ci reste à côté du plateau jusqu'à ce qu'elle soit utilisée au tour suivant pour être réintroduite à un autre endroit.

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, même s'il aurait pu atteindre l'image souhaitée sans rien changer.

Si, en faisant coulisser les plaques 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 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 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 l'image représentée 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 pion. Il est déclaré **vainqueur**.

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.

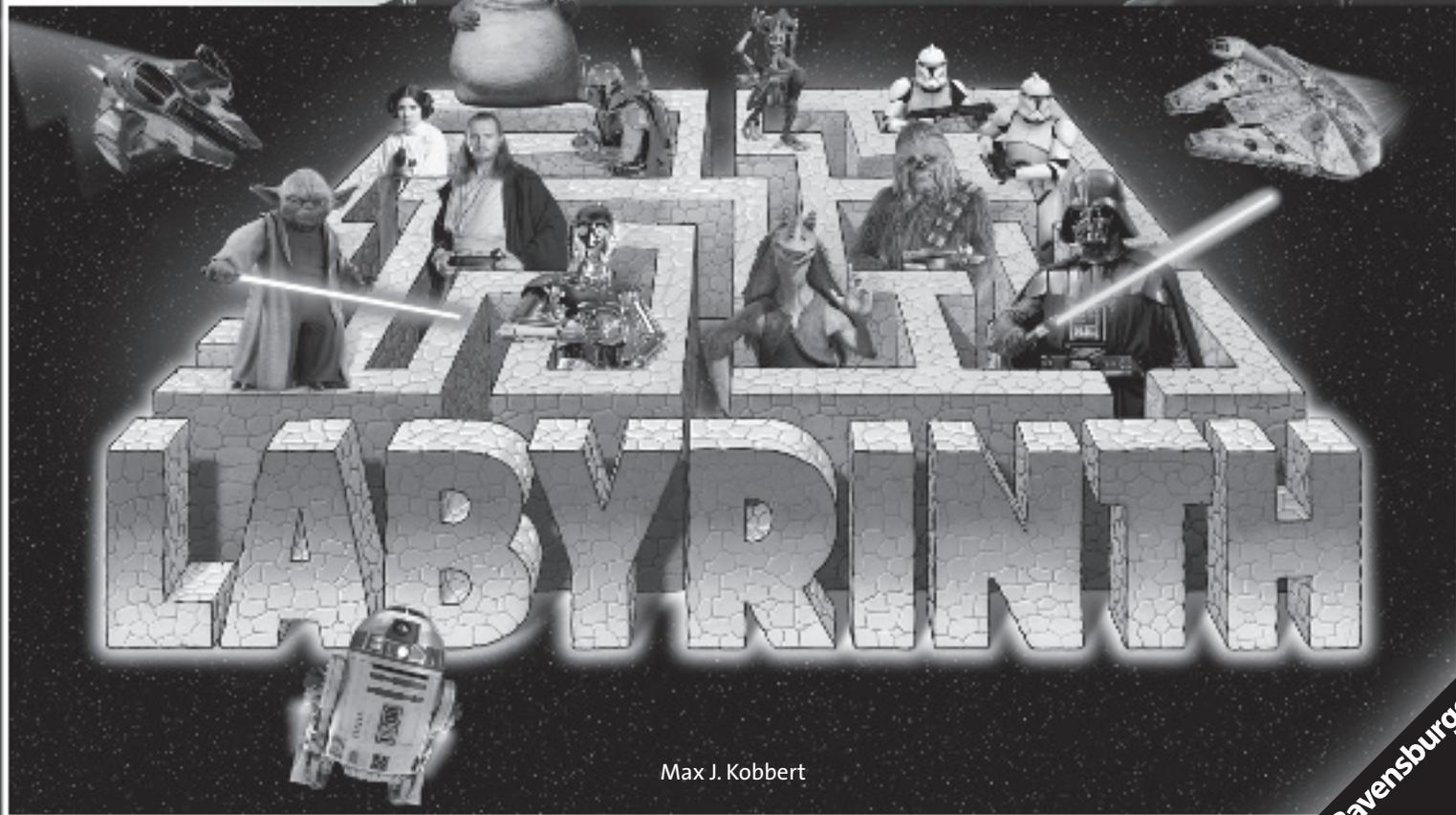
Pour gagner la partie, les joueurs peuvent également convenir qu'il n'est pas nécessaire de retourner à son point de départ, mais qu'il suffit au pion de sortir du labyrinthe par n'importe quel côté.

© Disney www.disney.com
© Disney/Pixar

© 2014 Ravensburger Spieleverlag



STAR WARS



Max J. Kobbert

Ravensburger

STAR WARS LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 26 590 9

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Martin Knoop

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 rouge, jaune, vert et bleu
- 1 pion Dark Vador (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 Dark Vador n'est pas utilisé dans le jeu de base. De même, les symboles Dark Vador figurant sur l'une des plaques du labyrinthe et 4 cartes sont ignorés, mais restent en jeu.

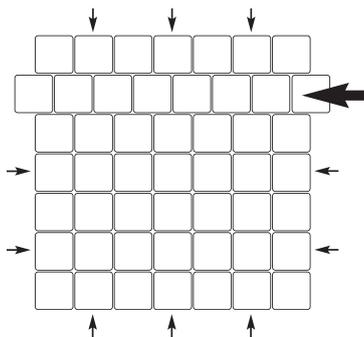


Déroulement du jeu

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.

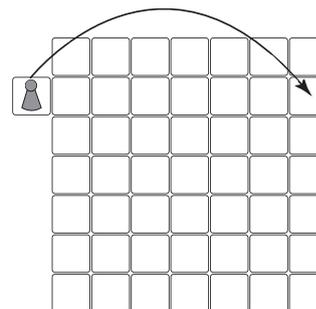
Modification du labyrinthe

Tout autour du plateau figurent 12 flèches des combattants 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 Dark Vador :

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 Dark Vador se trouve sur le plateau de jeu (peu importe sa place). C'est le point de départ du pion Dark Vador. Celui-ci n'appartient à aucun joueur.

Si la carte d'un joueur indique un symbole Dark Vador en haut à droite, il ne doit pas atteindre cet objectif avec son propre vaisseau mais à l'aide du pion Dark Vador.

Les règles pour Dark Vador sont les mêmes que pour les vaisseaux. Le suspense augmente encore d'un cran lorsque plusieurs joueurs à la fois doivent déplacer Dark Vador, chacun avec un objectif différent.

Si un joueur a atteint son but, le pion Dark Vador reste là où il 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 Dark Vador). Le symbole Dark Vador apparaît sur les cartes suivantes :



Général Grievous



Dark Maul



Dark Sidious



Conte Dooku

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.

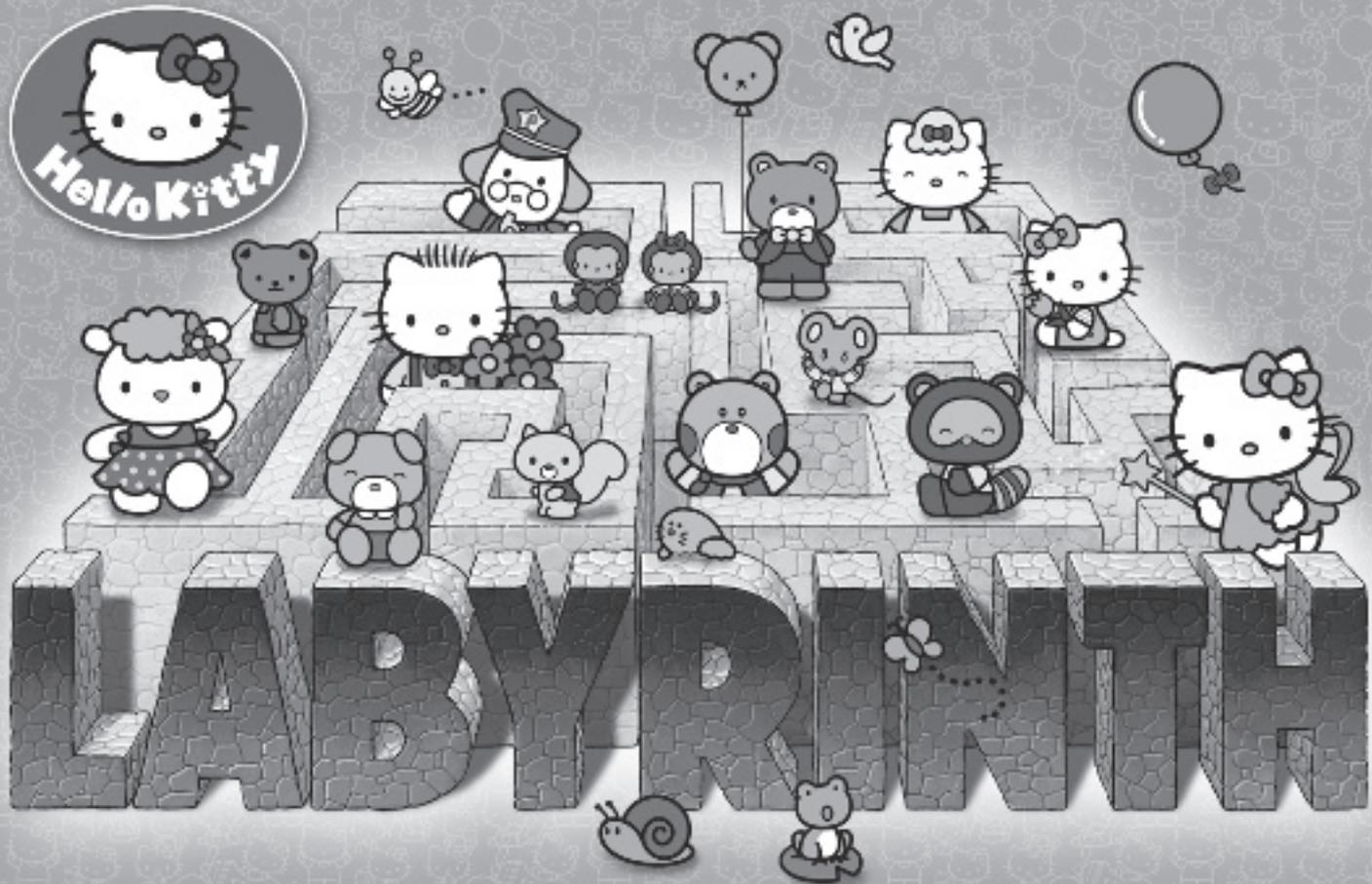
Pour gagner la partie, les joueurs peuvent également convenir qu'il n'est pas nécessaire de retourner à son point de départ, mais qu'il suffit au vaisseau de sortir du labyrinthe par n'importe quel côté.



starwars.com

© 2012 Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag





Labyrinthe Hello Kitty

Jeux Ravensburger® n° 26 554 1

Amusez-vous à déplacer astucieusement les couloirs avec Hello Kitty !

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Auteur : Max J. Kobbert

Design : vitamin_be.de



Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 34 plaques Couloir carrées
- 24 cartes
- 4 pions Hello Kitty + 4 socles transparents

Les amis de Hello Kitty se sont perdus dans les couloirs du labyrinthe. Aventurez-vous dans les dédales pour l'aider à les retrouver.

Il faut pour cela faire coulisser habilement les couloirs pour se frayer un chemin jusqu'à ses amis avec son propre pion.

But du jeu

Il s'agit d'être le premier à avoir retourné toutes ses cartes et de revenir au point de départ.

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





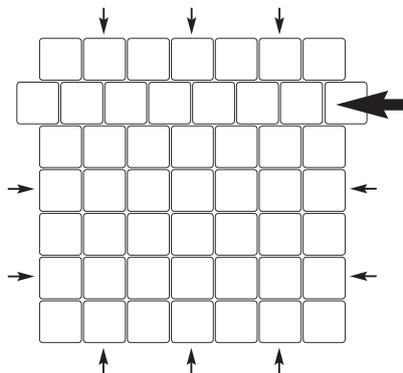
Et c'est parti !

Chaque joueur commence par regarder la carte supérieure de sa pile sans la montrer aux autres. Le plus grand amateur de Hello Kitty 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 dessin 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

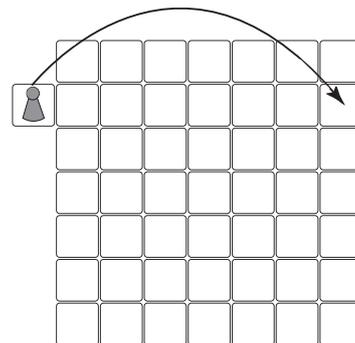
Tout autour du plateau figurent 12 flèches roses. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée.



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, 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 dessin 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.

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 obligés de retourner à leur point de départ, mais sortir du labyrinthe par n'importe quel couloir.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Sanrio
License

Approved by SANRIO
LICENSED PRODUCT OF
Ravensburger DE

© 1976, 2011 SANRIO CO., LTD.





Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans
 Auteur : Max J. Kobbert
 Illustrations : Joachim Krause, illuVision
 Design : DE Ravensburger

Entrez dans le labyrinthe !

Deux passionnantes variantes de jeu vous attendent : le célèbre jeu de base et la version « Jour et nuit dans le labyrinthe ». Dans cette dernière, vous commencerez normalement, mais au milieu de la partie, vous éteindrez les lumières et le labyrinthe se mettra à briller dans le noir. Cette notice vous explique d'abord les règles de base, puis celles de « Jour et nuit dans le labyrinthe ».

Contenu :

- ① 1 plateau de jeu avec 16 plaques Couloir fixes
- ② 34 plaques Couloir carrées
- ③ 24 cartes Trésor
- ④ 4 pions Pour la version « Jour et nuit dans le labyrinthe » :
- ⑤ 12 cartes Trésor nocturne carrées
- ⑥ 3 jetons Pièce de valeurs 1, 3 et 5



Jeu de base

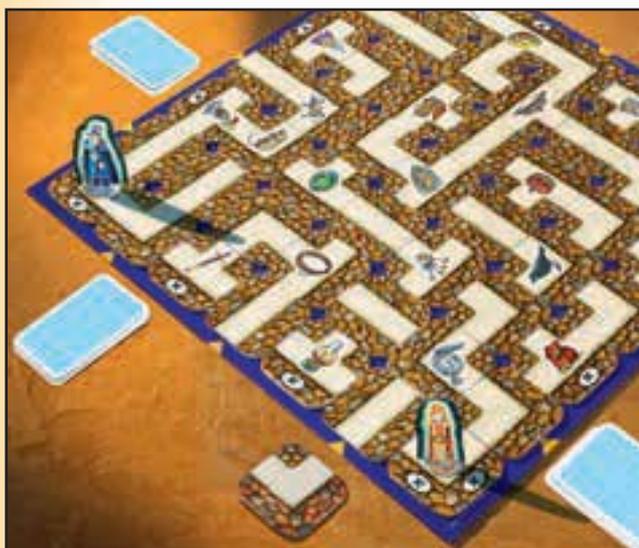
But du jeu

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.



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 :

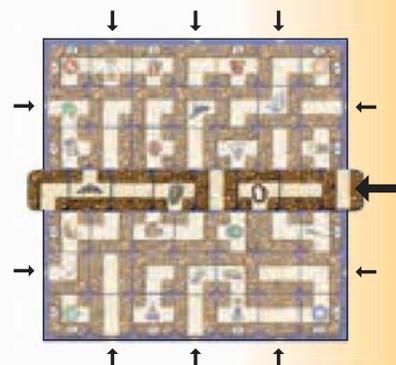
1. Modifier les couloirs ;
2. Déplacer son pion.

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

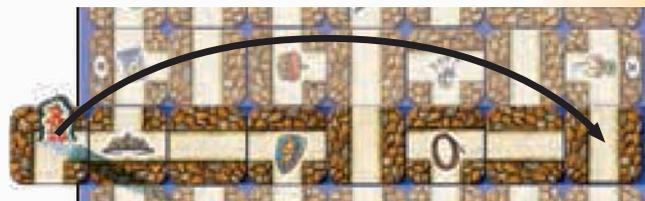
Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Elles indiquent les endroits où peut être insérée la plaque supplémentaire. Les plaques marquées d'un « X » noir sont fixes; il est impossible d'y insérer quoi que ce soit. Quand vient son tour, le joueur choisit une rangée et y pousse la plaque supplémentaire 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 même d'où elle vient d'être expulsée par le joueur 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

Si un joueur a découvert tous ses trésors, il doit encore rejoindre sa case départ. Celui qui y parvient le premier remporte la partie.

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.



Jour et nuit dans le labyrinthe

Il faut attendre la nuit pour découvrir ses précieux trésors, pratiquement invisibles le jour. En plus, il y a de belles pièces de monnaie à gagner ! Les règles restent les mêmes que celles du jeu de base, avec les modifications suivantes :

But du jeu

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points.

Mise en place

Ce labyrinthe ne s'illumine que dans le noir, s'installe dans une pièce que l'on peut obscurcir.

Commencer par mettre en place le jeu à la lumière, comme d'habitude. Au matériel du jeu de base viennent s'ajouter les 3 pièces et les cartes Trésor nocturne.



Mélanger les 3 pièces, face cachée, et les placer à proximité du plateau. Veiller à ce que personne ne sache quelle valeur se cache sous chacune d'elle.

Mélanger et distribuer les cartes Trésor normales et Trésor nocturne :

- À 2 ou 3 joueurs : chacun reçoit 4 cartes Trésor et 4 cartes Trésor nocturne ;
- À 4 joueurs : chacun reçoit 3 cartes Trésor et 3 cartes Trésor nocturne.

Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Chacun empile ensuite toutes ses cartes Trésor, face cachée, et aligne ses cartes Trésor nocturne, face visible, à côté.



Important : Pour que les symboles sur les cartes Trésor nocturne puissent se charger, elles doivent être étalées avec le recto vers le haut en début de partie.





Déroulement de la partie

Le jeu se décompose en 2 phases :

1. Phase Jour (lumière allumée)
2. Phase nuit (lumière éteinte).

Au cours des deux phases, la modification du labyrinthe et le déplacement des pions restent identiques au jeu de base. La partie commence par la phase Jour, puis la lumière est éteinte et les joueurs continuent avec la phase Nuit.

1. Phase Jour :

Celui qui a le moins peur du noir commence. Le déroulement de la partie reste identique. Dès qu'un joueur a découvert tous ses trésors à la lumière, la phase Jour est immédiatement terminée. Les trésors qui n'ont pas encore été découverts sont perdus. Les cartes Trésor correspondantes sont remises dans la boîte. Les joueurs prennent alors leurs cartes Trésor nocturne en main, mémorisent le symbole de leur pion (soleil, lune, étoile ou éclair), puis éteignent la lumière. Le joueur assis à gauche de celui qui a terminé la phase Jour entame la phase Nuit.

Exemple :

Anne a réussi à trouver son quatrième trésor. La phase Jour est donc terminée. Il reste encore une carte à Benoit et Claudia dont ils n'ont pas encore découvert le trésor. Tous deux remettent cette carte Trésor dans la boîte. Les trois joueurs prennent leurs cartes Trésor nocturne en main et éteignent la lumière. Les pions restent là où ils sont. C'est ensuite Benoit de jouer. Il choisit l'un de ses 4 trésors nocturnes, insère la plaque dans le labyrinthe et déplace son pion...

2. Phase Nuit :

Si un joueur n'a pas découvert tous ses trésors durant la phase Jour, les précieux trésors nocturnes lui permettront peut-être de gagner la partie malgré tout !

À son tour de jeu, le joueur essaye de trouver l'un de ses trésors nocturnes au choix, n'importe lequel. Il tente de l'atteindre en poussant les plaques et en se déplaçant. Les « X » au bord du plateau indiquent où il est impossible d'insérer une plaque.



Si un joueur atteint l'un de ses trésors, il pose la carte correspondante devant lui.

Dès qu'un joueur a trouvé tous ses trésors nocturnes, il essaye de rejoindre sa case départ le plus vite possible.

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur a trouvé tous ses trésors nocturnes et a ramené son pion sur sa case départ.

En récompense, il peut retourner une pièce et la prendre.

Il est temps de compter les points :

Chaque trésor normal trouvé rapporte 1 point.
Chaque trésor nocturne trouvé rapporte 2 points.
Le joueur qui a terminé la partie marque en plus le nombre de points inscrit sur la pièce (1, 3 ou 5 points).

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes Trésor devant lui. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs ex æquo.

Conseils et astuces :

Comment faire briller le labyrinthe ?

Si le labyrinthe n'est pas assez lumineux après la phase Jour, essayer ceci :

1. Plus la source de lumière est proche, mieux c'est : Pendant la phase Jour, éclairer la table avec une lampe de bureau pour bien charger l'encre phosphorescente.
2. Plus la lumière est blanche, mieux c'est : Les sources de lumière avec beaucoup d'UV (LEDs blanches, lumière du jour, lampes halogènes ou à économie d'énergie) sont les plus efficaces pour charger l'encre phosphorescente. Les ampoules ou les LEDs à lumière jaune chaude nécessitent plus de temps.
3. Plus il fait sombre, mieux c'est : La pièce doit être la plus sombre possible. Avec des enfants, il est possible d'obscurcir totalement la pièce et d'allumer une bougie, par exemple ou d'utiliser une veilleuse. L'obscurité sera alors moins angoissante.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfastatt

www.ravensburger.com

