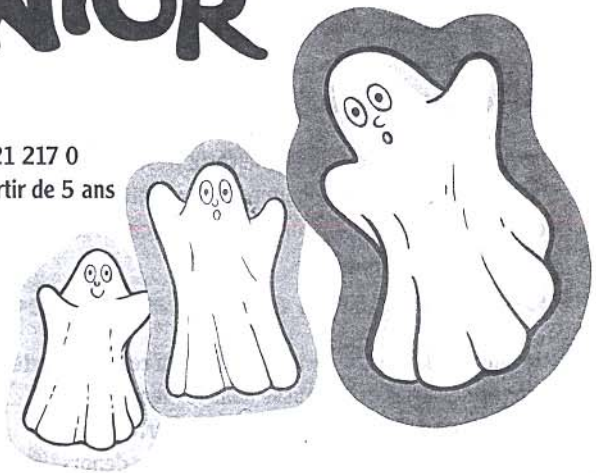
LABYRINTHE JUNIOR

Jeu Ravensburger® N° 21 217 0
Pour 1 à 4 joueurs à partir de 5 ans



L'atmosphère qui règne dans une cave de château enchanté est unique. Il s'y cache de gentils fantômes ainsi que de merveilleux trésors. Tout est constamment en mouvement. Chaque joueur doit se frayer un passage afin d'accéder aux trésors. Le joueur ayant rassemblé le plus de trésors est le gagnant.

Contenu :

1 plan de jeu
17 cartes labyrinthe
12 cartes trésor rondes
4 fantômes et 4 supports en plastique

Préparation

Retirer les cartes et les fantômes des planches prédécoupées. Assembler les fantômes sur les supports en plastique. Poser les cartes labyrinthe sur les cases vides du plan de jeu au hasard. La carte qui restera sera utilisée au cours du jeu. On mélange les cartes trésor et on les pose, face cachée, à côté du plan de jeu.
Chaque joueur choisit un fantôme et le pose sur la case de couleur identique dans un coin du plan de jeu.

Déroulement du jeu

Le premier joueur retourne une carte trésor. Elle indique le premier trésor que le joueur devra atteindre avec son fantôme. Pour atteindre ce but, il faut d'abord déplacer le labyrinthe pour avancer avec son fantôme.

Déplacement des cartes « labyrinthe »

Le joueur pose la carte « labyrinthe » qui restait à l'extérieur d'une rangée de cartes et la pousse dans le plan de jeu de manière à faire ressortir une nouvelle carte du côté opposé. La carte ainsi déplacée doit rester dehors jusqu'au prochain tour de jeu. Elle peut être intégrée à n'importe quel endroit sauf :
à l'endroit où elle était au tour précédent. On ne peut donc pas annuler la mise en place du joueur précédent.
De toute manière il est obligatoire de déplacer tout d'abord les couloirs du labyrinthe avant d'avancer son pion, même s'il était possible d'atteindre le but sans modifier la disposition des couloirs du labyrinthe.
Si, lors du déplacement d'une

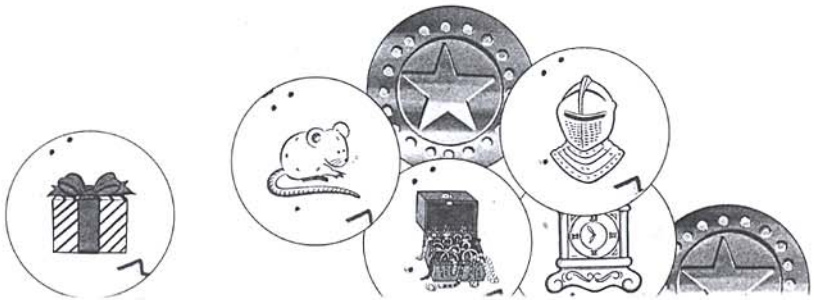
carte « labyrinthe », le joueur éjecte le fantôme d'un autre joueur ou son propre fantôme, il doit déposer ce dernier sur la carte rentrée dans le plan de jeu du côté opposé. Le déplacement du fantôme ne compte pas comme tour de jeu.

Progression des fantômes

Après avoir déplacé les couloirs du labyrinthe, le fantôme peut se déplacer aussi loin qu'il le souhaite. Il peut également rester sur place. Le nombre de cases n'a pas d'importance. Malheureusement les fantômes n'ont pas le droit de traverser les murs. Plusieurs fantômes peuvent s'arrêter sur une même case. Si le joueur n'arrive pas jusqu'au trésor, il se place aussi près que possible du trésor, puis c'est au tour du joueur suivant. Il part à la recherche du même trésor. Dès qu'un joueur s'arrête sur la case représentant le trésor il gagne la carte ronde représentant ledit trésor. Puis, le joueur suivant retourne une nouvelle carte ronde, et la partie reprend.

Fin du jeu

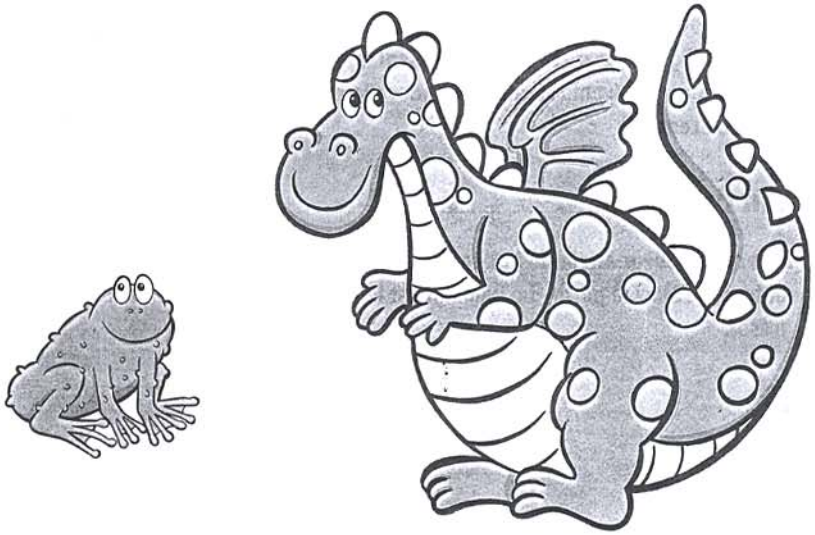
Dès qu'un joueur atteint le but de la dernière carte trésor, il prend la carte et termine ainsi la partie. Le gagnant est le joueur qui a gagné le plus de cartes trésor.



VARIANTE

Au début du jeu, toutes les cartes trésor sont distribuées aux joueurs. Chaque joueur a le même nombre de cartes qu'il dispose devant lui, face cachée.
Celui à qui c'est le tour de jouer, regarde la première carte et la repose face cachée. Il est le seul à connaître son but. Il déplace le labyrinthe. Il déplace son fantôme le plus près possible de son trésor à atteindre.
S'il réussit, il pose la carte trésor devant lui, face découverte, le joueur suivant prend la relève.
S'il ne réussit pas, c'est au tour du joueur suivant qui regarde la première carte de sa pile et essaye d'avancer au mieux son fantôme.
Le gagnant est celui qui a découvert toutes les cartes de sa pile en premier.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag



220870

Editions Ravensburger
24 rue de Paris · F-68220 Attenschwiller