

# LES JEUX COUP DE CŒUR



**Un jeu familial pour 2 à 4 aventuriers à partir de 7 ans**

Auteur : Marco Teubner, d'après une idée de Max J. Kobbert

Rédaction : André Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

Design: DE Ravensburger

## **Contenu**

- 1 plateau de jeu (dans la boîte)
- 25 plaques Couloir (8 croisements en T, 8 couloirs droits, 8 virages à angle droit  
1 carrefour sur lequel est imprimée une clé)
- 4 pions
- 16 cartes Trésor

## **But du jeu**

Vous pénétrez dans un labyrinthe enchanté à la recherche de fabuleux trésors et de mystérieuses créatures. Ceux-ci sont exposés tout le long des murs extérieurs du labyrinthe. Chaque joueur 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 ramené son pion à son point de départ sera déclaré vainqueur.

**Ravensburger**

## Mise en place

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

Commencez par placer les 5 plaques de départ sur le plateau de jeu dans le fond de la boîte, comme montré sur l'illustration : le carrefour au centre et un couloir droit devant chaque porte (2 horizontaux avec l'étoile en haut à droite et 2 verticaux avec l'étoile en haut à droite).

Veillez à ce qu'elles soient toutes tournées dans le même sens en vous aidant de la petite étoile noire (dans un des coins de chaque plaque).



Complétez ensuite le labyrinthe au hasard avec les plaques restantes, face Couloir visible. Là encore, veillez à ce que toutes les plaques soient bien orientées dans la bonne direction.

Triez les cartes Trésor selon leur numéro au verso. Mélangez chaque paquet séparément, puis distribuez une carte par numéro à chaque joueur. Chacun prend connaissance de ses cartes, sans les montrer à ses adversaires. À moins de 4 joueurs, les cartes restantes sont écartées du jeu.

Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case devant la porte de la couleur correspondante.

La chasse aux trésors peut commencer !

## Déroulement de la partie

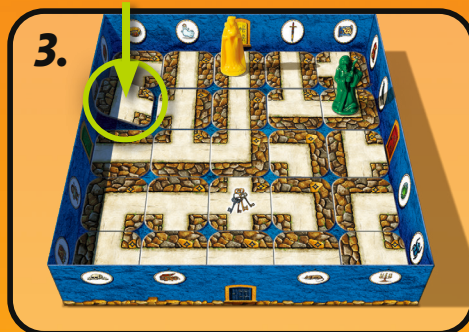
Chaque joueur regarde ses cartes Trésor. Elles indiquent les objectifs qu'il doit atteindre. Un joueur a atteint un objectif dès qu'il se retrouve sur la case devant l'un de ses trésors et que le chemin conduit à ce trésor.

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Un tour de jeu se décompose toujours en 4 étapes, dans l'ordre suivant :

1. Retirer une plaque du plateau
2. Pousser les plaques
3. Remettre la plaque sur le plateau
4. Déplacer son pion





### ***Retirer une plaque du plateau***

Quand vient son tour, le joueur choisit une plaque non occupée par un pion et la retire du plateau.

### ***Pousser les plaques***

Il comble ensuite le trou en poussant une seule rangée de tuiles (de 1 à 4 tuiles). Les éventuels pions qui s'y trouvent bougent avec les tuiles.

### ***Remettre la plaque sur le plateau***

Le joueur remet ensuite la plaque qu'il avait enlevée au début de son tour dans le nouveau trou créé par la poussée des plaques, en veillant qu'elle soit bien orientée dans la bonne direction. Le plateau de jeu est de nouveau complet.

### ***Déplacer son pion***

Le joueur peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut en suivant un couloir ininterrompu à travers le labyrinthe. Il peut passer par-dessus un pion adverse et même s'arrêter sur une case déjà occupée. Le joueur peut aussi décider de rester sur place.



À chaque fois qu'un joueur passe par la plaque avec la clé et qu'il peut accéder à une porte, il peut passer par cette porte et revenir par une autre, à condition qu'un couloir se trouve en face de la porte d'arrivée.

Un joueur a trouvé le trésor d'une de ses cartes s'il atteint la case devant ce trésor et que le chemin est orienté face au mur. Il pose alors la carte correspondante face visible devant lui.



*Le passage menant au trésor est ouvert car le couloir conduit jusqu'à lui. Le joueur peut poser sa carte Fantôme*



*Le joueur peut certes atteindre la case devant le trésor, mais le passage qui y conduit n'est pas ouvert.*

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

## **Fin de la partie**

Si un joueur a découvert tous ses trésors, il doit encore rejoindre son point de départ (être sur la case devant la porte de sa couleur et que le chemin conduit à cette porte). Celui qui y parvient le premier remporte immédiatement la partie.



**Vous avez aimé ce jeu ?  
Découvrez la version  
originale !**

26 743 9 Labyrinthe

© 2017, spiele.werk, Marco Teubner, Max J. Kobbert

© 2017

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg  
www.ravensburger.com



2.35700

**Ravensburger**