

LABYRINTH

TEAM EDITION



Associez vos forces et trouvez tous les trésors avant qu'il ne soit trop tard ...

Pour 2 à 4 aventuriers à partir de 8 ans

Contenu

- ① 1 plateau
- ② 34 plaques Couloir
- ③ 24 cartes Trésor
- ④ 24 cartes Dédalus
- ⑤ 1 pupitre (le grimoire de Dédalus)
- ⑥ 4 pions
- ⑦ 4 plateaux individuels
- ⑧ 12 jetons Sort :
 - 4× Poussée
 - 4× Rotation
 - 4× sorts de base :
 - 1× Permutation
 - 1× Traversée
 - 1× Évasion
 - 1× Téléportation



Avant la première partie :

Détachez soigneusement les plaques Couloir, ainsi que les cartes et jetons des planches prédécoupées. Assemblez le grimoire de Dédalus comme illustré.

D'après une idée de : Max J. Kobbert · Auteur : Brett J. Gilbert
Design : Chiara Bellavite, KniffDesign (notice)
Illustrations : Naïade, Pilot Studio, Paper Pirates
Rédaction : André Maack, Valentin Köberlein

Mise en place

1. Installez le plateau **①** au milieu de la table. Mélangez les 34 plaques Couloir **②**, puis placez-les, face visible, sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque restante servira à faire coulisser les couloirs du labyrinthe au cours de la partie ; elle est placée à côté du plateau en attendant.
2. Mélangez les 24 cartes Trésor **③** et formez une pioche à côté du plateau, face Trésor cachée.

3. Mélangez également les 24 cartes *Dédalus* **④** et placez le paquet, face cachée, dans la partie droite du pupitre **⑤** pour constituer le grimoire de *Dédalus*.
4. Choisissez chacun un pion **⑥** et le plateau individuel de même couleur **⑦**. Placez votre pion sur la case Départ de sa couleur, à l'un des coins du plateau, et votre plateau individuel devant vous.

5. Chacun d'entre vous reçoit ensuite 2 jetons Sort **⑧** : 1× Poussée et 1× Rotation. Placez-les, face visible, dans les encoches de part et d'autre de votre plateau individuel.
Les 4 sorts de base (Permutation, Traversée, Évasion et Téléportation) ne sont utilisés que pour les règles Standard et Experts.
Si vous commencez par la règle Découverte, remettez-les dans la boîte.
6. Piochez ensuite chacun 2 cartes Trésor **③**. Placez-les face visible sur les deux espaces dédiés **⑨** en haut de votre plateau individuel **⑦**.
7. Déterminez qui commence. Le Premier Joueur prend le grimoire de *Dédalus* **⑤** devant lui.



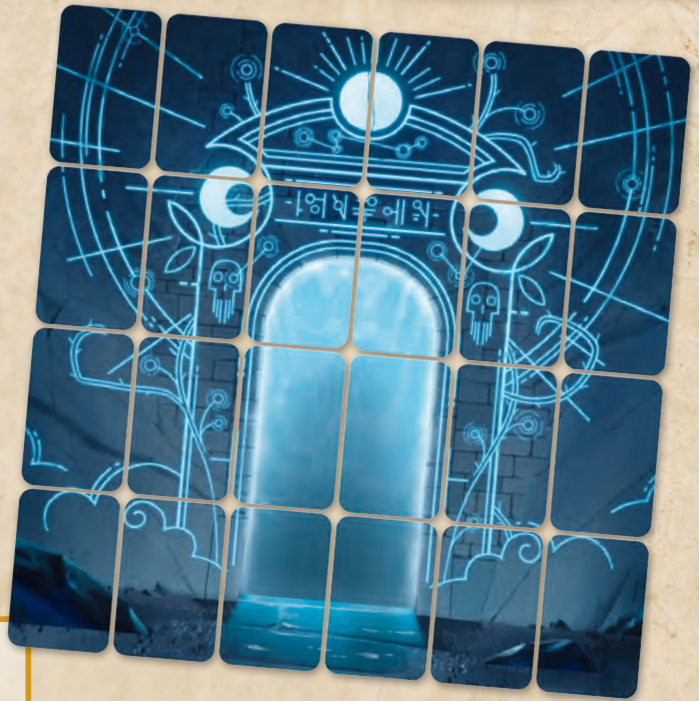
But du jeu

Dédalus, l'Esprit du Labyrinthe vous retient prisonniers dans son labyrinthe ensorcelé. Par chance, il existe une sortie secrète : un portail que vous ne pourrez révéler qu'après avoir réuni les 24 trésors magiques. C'est le seul moyen pour vous de vous échapper de ce labyrinthe. Coopérez et récupérez tous les trésors avant qu'il ne soit trop tard !

Au début de chaque tour, commencez par tourner une nouvelle page du vieux grimoire. Celle-ci vous révèle ce que *Dédalus* manigance. Il va tout faire pour vous empêcher de vous enfuir et essaiera de vous ralentir en faisant coulisser ou en bloquant les couloirs, en cachant les trésors et en vous envoyant à l'autre bout du labyrinthe.

Parviendrez-vous à récupérer tous les trésors et à faire apparaître le portail avant qu'il n'y ait plus de page à tourner dans le grimoire de *Dédalus* ? Si vous échouez vous resterez prisonniers du labyrinthe À TOUT JAMAIS !

Les règles qui suivent correspondent à une **partie Découverte**. Si vous vous sentez déjà prêts à affronter des défis encore plus exigeants, ajoutez les **règles Standard** ou **Experts**, expliquées à la fin de cette notice.



Les trésors



Champignon



Éléphant



Faucille



Éventail



Bougie



Clé



Urne



Amulette



Chapeau magique



Dent de dragon



Chaudron



Poignard



Tête de mort



Chochin-Obake



Balai magique



Papyrus



Sandales ailées



Pierre runique



Potion



Baguette magique



Daruma



Mandragore



Cristal magique



Coquillage

Déroulement de la partie

C'est au tour du joueur qui a le grimoire devant lui de jouer. Chacun jouera ensuite à tour de rôle dans le sens horaire et passera à chaque fois le grimoire à son voisin de gauche. Chaque tour de jeu se décompose en 3 étapes :

1. Lisez le grimoire de *Dédalus*

Feuilletez la page suivante du grimoire de *Dédalus* en passant la carte de droite vers la gauche. Vous découvrirez ainsi ce que manigance *Dédalus* pour ruiner vos plans.

2. Utilisez les jetons Sort et déplacez votre pion

Utilisez vos jetons Sort et déplacez-vous à travers le labyrinthe. Vous pourrez ainsi atteindre les trésors indiqués sur les cartes en haut de votre plateau individuel.

3. Terminez votre tour

Si vous avez atteint 1 ou vos 2 trésors durant votre tour, piochez de nouvelles cartes Trésor et remettez vos jetons Sort face visible. Passez ensuite le grimoire à votre voisin de gauche.

1. Lisez le grimoire de *Daedalus*

Au début de chaque tour de jeu, *Dédalus* va essayer de ruiner vos plans. Quand vient votre tour, retournez la carte *Dédalus* suivante et placez-la dans la partie gauche du grimoire, comme si vous feuilletiez les pages.

Suivez ensuite les instructions de cette carte :



Retournez la plaque restée à côté du plateau de jeu, **face cachée** (= face Éboulis visible).

Insérez-la ensuite dans le labyrinthe au niveau de la flèche indiquée sur la carte. Poussez-la jusqu'à ce que la plaque à l'opposé soit expulsée du plateau. Celle-ci reste à côté jusqu'à ce qu'elle soit utilisée pour pousser au tour suivant. Si la plaque expulsée par *Dédalus* est sur la face cachée, retournez-la et placez-la à côté du plateau, face visible.

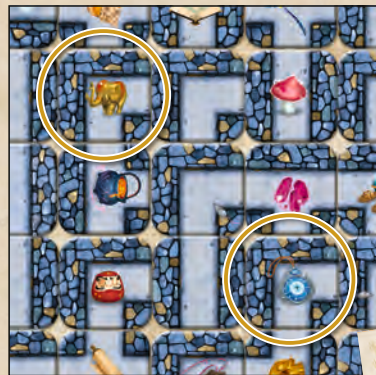
Si un pion se trouve sur la plaque expulsée par *Dédalus*, renvoyez-le sur sa case Départ.



Exemple : Vous introduisez la plaque face cachée dans la rangée indiquée par la flèche, entre les cases Départ jaune et rouge.



Repérez les plaques avec les deux trésors ou symboles représentés dans le labyrinthe. S'ils sont visibles, retournez-les **face cachée**, sans modifier leur position. Si l'une de ces plaques est déjà face cachée, elle le reste. Si *Dédalus* retourne une plaque occupée par un pion, renvoyez-le sur sa case Départ.



Avant



Après



Déplacez les deux pions sur la même case Départ, comme indiqué sur la carte *Dédalus*. Ignorez les pions qui ne sont pas en jeu.



Avant



Après



2. Utilisez vos jetons Sort et déplacez votre pion

Il est temps d'utiliser vos sorts. Vous pouvez agir sur le labyrinthe et déplacer votre pion à travers ses couloirs afin de récupérer un ou les deux trésors indiqués sur les cartes de votre plateau individuel.

Durant votre tour de jeu, vous pouvez effectuer les actions suivantes 1 fois et dans n'importe quel ordre :

- Utiliser votre sort **Poussée** ;
- Utiliser votre sort **Rotation** ;
- Déplacer votre pion.



Utiliser votre sort Poussée

Avant ou après avoir déplacé votre pion, vous pouvez utiliser votre sort Poussée une seule fois : Tout autour du plateau figurent 12

flèches indiquant les rangées et colonnes dans lesquelles vous pouvez introduire la plaque restée à côté du plateau, après l'avoir retournée face visible. Une fois que vous avez choisi votre ligne, poussez la plaque vers l'intérieur du labyrinthe jusqu'à ce que celle à l'opposé soit expulsée du plateau.

Après avoir utilisé votre sort Poussée, retournez le jeton correspondant face cachée. Vous ne pourrez plus utiliser ce sort ce tour-ci.

Attention ! Il est interdit d'utiliser le sort Poussée pour expulser une tuile face cachée du labyrinthe !

Si votre pion ou celui d'un autre joueur, est expulsé du labyrinthe, remettez-le immédiatement à l'opposé sur la plaque qui vient d'être introduite. Ceci ne compte pas comme un déplacement.



Utiliser votre sort Rotation

Avant ou après avoir déplacé votre pion, vous pouvez utiliser votre sort Rotation une seule fois : Tournez une plaque au choix d'un quart

ou d'un demi-tour. Pour cela, retirez la plaque choisie du labyrinthe, tournez-la dans n'importe quel sens, puis remettez-la au même endroit dans le labyrinthe. Si elle est occupée par un pion, celui-ci reste dessus. Après avoir utilisé votre sort Poussée, retournez le jeton correspondant face cachée. Vous ne pourrez plus utiliser ce sort ce tour-ci.



Avant



Après

Remettre des plaques Couloir face visible

Un pion ne peut **pas franchir** une plaque face cachée, mais peut s'y arrêter. Un passage ininterrompu doit conduire jusqu'à cette plaque et vous devez vous **y arrêter**.

Dans ce cas, vous pouvez remettre la plaque face visible ! Retirez-la du labyrinthe, tournez-la **dans n'importe quel sens** puis remettez-la à la même place dans le labyrinthe. Replacez ensuite votre pion sur la plaque désormais visible. Le couloir sur la plaque remise ne doit pas nécessairement communiquer avec le passage ayant permis de l'atteindre.

Au prochain déplacement, votre pion pourra quitter la plaque normalement.



Avant



Après

Souvent, *Dédalus* retournera des plaques avec des trésors. Il sera donc nécessaire de vous y déplacer pour les retourner avant de pouvoir récupérer ce trésor. Si vous parvenez à faire réapparaître un trésor figurant sur votre plateau individuel, récupérez-le immédiatement et placez votre carte correspondante à côté du plateau, comme d'habitude.

Important : Vous gagnez un déplacement bonus au premier trésor récupéré durant votre tour, jamais au second.

Interdit de tricher !

Vous ne pouvez pas consulter les plaques face cachée en dehors d'une action qui vous permet d'en retourner une. Mémorisez bien où se trouve chaque trésor.

3. Terminer votre tour

À la fin de votre tour, suivez les étapes ci-dessous :

- Si vous avez découvert des trésors, piochez autant de cartes Trésor et placez-les sur les espaces vides votre plateau. Si le paquet de cartes Trésor est épuisé, passez cette action.
- Si vous avez utilisé des sorts, remettez ces jetons face visible pour pouvoir les réutiliser à votre prochain tour.
- Pour finir, passez le grimoire de *Dédalus* à votre voisin de gauche, qui joue alors son tour.

Fin de la partie

Vous **l'emportez** tous ensemble si vous réussissez à récupérer les 24 trésors avant qu'il n'y ait plus de page à tourner dans le grimoire de *Dédalus*. Le verso des cartes Trésor permet de reconstituer l'image du portail secret qui vous aide à vous échapper du labyrinthe.

Vous **perdez** tous ensemble s'il ne reste plus de page à tourner au début de votre tour et que vous n'avez pas récupéré tous les trésors pour compléter le portail.

Pour mémoire

- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos sorts. S'il vous en reste, vous pouvez cependant vous en servir pour aider les autres. Vous ne pouvez les utiliser que durant votre tour de jeu.
- Vous ne pouvez utiliser chaque sort qu'une seule fois par tour. Vous êtes cependant libre de les utiliser avant ou après votre déplacement à travers le labyrinthe.
- Il est interdit d'expulser une plaque face cachée en utilisant son sort Poussée.
- Vous pouvez utiliser le sort Poussée pour faire coulisser n'importe quelle ligne, y compris celle qui vient de l'être en sens inverse.
- Lorsque vous récupérez le premier trésor durant votre tour, vous gagnez un déplacement bonus. Lorsque vous récupérez votre second trésor, vous ne gagnez plus de déplacement bonus. Chaque joueur ne peut donc récupérer que 2 trésors maximum par tour.
- Vous l'emportez immédiatement si vous récupérez le dernier trésor et reconstituez ainsi le portail. Il n'est pas nécessaire de revenir sur sa case Départ.



Règle Standard

La règle Standard est identique à la règle Découverte à la différence que vous disposez désormais de **4 sorts supplémentaires**.

Lors de la mise en place, chacun de vous reçoit le jeton Poussée habituel. Prenez en plus 1 jeton Rotation, ainsi que les 4 sorts de base (1× Permutation, 1× Traversée, 1× Téléportation et 1× Évasion). Remettez les 3 autres jetons Rotation dans la boîte. Distribuez à chacun d'entre vous 1 de ces 5 jetons Sort. Vous pouvez soit le choisir, soit le piocher au hasard. Remettez tous les jetons Sort non utilisés dans la boîte.

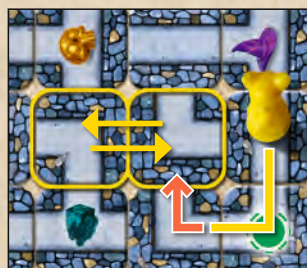


Vous savez déjà comment fonctionnent les sorts Poussée et Rotation. Voici l'effet des autres :



Permutation

Avant ou après avoir déplacé votre pion, vous pouvez utiliser le sort Permutation une seule fois. Permutuez deux plaques voisines orthogonalement (pas en diagonale), qu'elles soient face visible ou cachée, mais sans les tourner ni les retourner. Tout pion qui s'y trouve est déplacé avec la plaque.



Avant

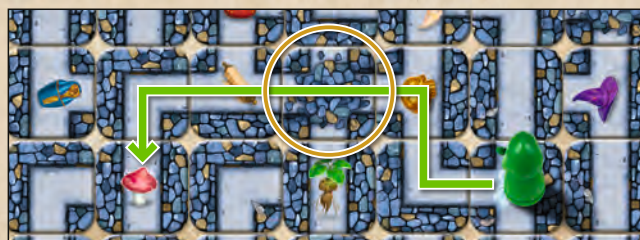


Après



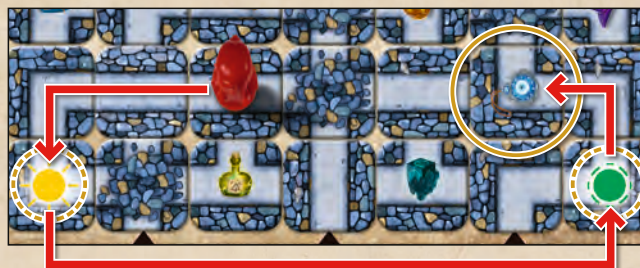
Traversée

Le sort Traversée permet au pion de franchir une seule plaque face cachée bloquant un couloir. Elle n'est pas remise face visible au passage.



Téléportation

Le sort Téléportation permet de se déplacer sur n'importe quelle case Départ, une seule fois, et de continuer son déplacement à partir de là.



Évasion

Le sort Évasion permet de sortir du labyrinthe par un couloir ouvert vers l'extérieur du plateau avant de reentrer par un autre. Vous pouvez ensuite poursuivre votre déplacement à partir de là. Vous ne pouvez pas vous arrêter à l'extérieur du labyrinthe. Il est cependant permis de reentrer dans le labyrinthe par une plaque face cachée. Dans ce cas, vous devez vous y arrêter et pouvez alors la remettre face visible.



Règle Experts

La règle Experts suit la règle Standard. Chacun doit cependant récupérer ses trésors dans l'ordre, de gauche à droite, selon la position de ses cartes sur son tableau individuel. Après avoir récupéré votre trésor de gauche, glissez la carte Trésor de droite sur l'espace libre de gauche de votre plateau individuel.

Complétez votre tableau individuel de gauche à droite en piochant vos cartes Trésor l'une après l'autre. Lorsque vous n'avez plus de cartes sur votre plateau, vous pouvez continuer à aider les autres à récupérer leurs trésors, mais toujours en commençant par celui placé le plus à gauche de leur plateau.



© 2022

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com