

F



3D LABYRINTH

Une chasse aux trésors dans un labyrinthe mouvant en 3D,

Dans les dédales de ce château magique se cachent de mystérieux trésors : un chapeau de sorcière qui parle, une épée en or, de superbes cristaux...

Qui parviendra à se frayer un chemin jusqu'aux trésors à travers le labyrinthe ?

Contenu :

- 1 labyrinthe
- 1 planche de chemins prédécoupés
- 1 feuille de pastilles autocollantes
- 18 cartes Trésor
- 4 pions
- 1 notice

pour 2 à 4 enfants de 4 à 8 ans.
Jeu Ravensburger® n° 21 636 9

Auteur : Max J. Kobbert
Illustrations : Joachim Krause

But du jeu

Il s'agit de s'emparer du maximum de trésors.



4

Préparation

Avant la première partie, demandez à un adulte de vous aider à tout préparer.

Détachez soigneusement les chemins de la planche prédécoupée. Collez des pastilles autocollantes au dos de chaque chemin, comme indiqué sur l'illustration. Ôtez ensuite le film des pastilles et collez les chemins selon leur forme dans les couloirs correspondants du labyrinthe. Ils y resteront définitivement.



De même, détachez les cartes Trésor de la planche prédécoupée et mélangez-les bien.

Placez le labyrinthe au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Posez le paquet de cartes, face cachée, à côté du labyrinthe. Chaque joueur choisit un pion et le place sur une des tourelles aux coins du labyrinthe.

Le plus jeune joueur commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

C'est parti !

Lorsque vient son tour, le joueur retourne la première carte et la pose, face visible, à côté du labyrinthe. La carte représente un des trésors cachés dans le château.

Tous les joueurs doivent trouver ce trésor. Avant de partir à sa recherche, le joueur peut bouger le labyrinthe.

Comment bouger le labyrinthe

C'est très simple : en plaçant l'index sur le puits, le joueur peut faire coulisser la partie centrale du labyrinthe vers la gauche ou vers la droite. À lui de voir jusqu'où la bouger pour créer un chemin libre permettant à son pion d'atteindre le trésor.



Comment déplacer son pion

Le joueur peut se déplacer aussi loin qu'il veut. Il peut également rester sur place s'il se trouve déjà sur le trésor. S'il est bloqué par un mur, il reste sur place. Plusieurs pions peuvent se trouver sur le même trésor.

S'il atteint le trésor du premier coup, il gagne la carte Trésor et la pose devant lui. Son tour est terminé et c'est maintenant au joueur suivant de retourner une nouvelle carte Trésor.

S'il n'arrive pas à atteindre le trésor, il s'arrête où il veut et c'est à son voisin de gauche de jouer. Lui aussi essaye d'atteindre ce même trésor avec son pion. Chacun continue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne le trésor indiqué sur la carte. Le joueur suivant peut alors retourner une nouvelle carte Trésor.

Il peut arriver qu'un joueur atteigne un trésor sans bouger le labyrinthe. Dans ce cas, il peut s'y rendre directement.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque tous les trésors du labyrinthe ont été découverts et donc qu'il n'y a plus de cartes Trésor. Celui qui possède le plus de trésors gagne la partie.



Pour les maîtres du labyrinthe

Lorsque le labyrinthe vous aura livré tous ses secrets, essayez les règles suivantes : Avant de bouger le labyrinthe, le joueur doit se décider pour un sens. Seulement après, il peut faire coulisser la partie centrale. Il est interdit de changer de sens en cours de route.