

Premier labyrinthe

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 (les chemins sont en jaune rugueux)

1 sachet de 16 objets trésor (8 collés sur les cartes et les 8 mêmes dans le petit sachet)

4 pions fantômes

1 règle

Préparation

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 8 objets trésor que l'on dépose dans le sachet, 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 tire un objet trésor du sachet. Il 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 l'objet représentant ledit trésor. Puis, le joueur suivant

retire un nouvel objet trésor du sachet, et la partie reprend.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur atteint le but du dernier objet trésor, il le prend et termine ainsi la partie. Le gagnant est le joueur qui a gagné le plus d'objets trésor.