

Le labyrinthe secret

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans

Contenu

1 plan de jeu

18 objets secrets (dans un sac)

1 sac contenant: 4 pions

4 paires de ciseaux

4 pierres

4 jetons-papier

1 dé (de 2 à 4)

4 boîtes de rangement (objets secrets)

1 règle

But du jeu

Dans un château où règne une atmosphère de légende et qui, par magie, ne cesse de tourner, les joueurs sont à la recherche de trésors et se livrent de passionnants duels. Mais attention : tout le monde part à la recherche du même trésor et chacun va donc essayer de barrer la route aux autres !... le premier qui réussit à empocher sept trésors sera le vainqueur de la partie.

Préparatifs du jeu

On insère dans le plan de jeu : les deux couloirs mobiles et la partie centrale (le couloir extérieur mobile se compose de six parties qu'il faut assembler selon les repères au dos). Il n'y a pas de point de départ fixe.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de couleur (texture) correspondante. Afin de pouvoir se battre en duel, les joueurs reçoivent une paire de ciseaux, une pierre et un jeton-papier.

Les trésors sont placés dans le sac et posés à côté du plan de jeu. Puis on tire un trésor qui est déposé à côté du plateau de jeu et on prépare le dé qui servira pour les duels.

A vous de jouer !

Le plus jeune joueur commence, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. L'objet tiré désigne un trésor qui se trouve sur le plan de jeu. Il s'agit du premier secret à atteindre et chaque joueur va essayer de s'en emparer au plus vite.

Comment transformer les chemins

Avant de jouer, on modifie deux fois le parcours (surfaces jaune) en tournant soit, la partie centrale, soit les deux couloirs. Mais attention, il n'est pas permis de faire un essai ! Un changement de parcours signifie :

Décaler d'autant de positions que souhaitées, la partie centrale de façon à créer un nouveau chemin ou

Décaler d'un cran l'un des deux couloirs, c'est-à-dire que le trait rouge (relief) doit coïncider avec le prochain point rouge (relief).

Pour ce faire, il suffit de placer un doigt dans l'une des encoches prévue sur les couloirs et de tourner légèrement. Toutefois il n'est pas autorisé de tourner la partie centrale à deux reprises. Avant de jouer, il faut impérativement changer de parcours deux fois.

Avancer son pion et collectionner les trésors

Après un changement de parcours, le joueur peut, mais il n'est pas obligé, d'avancer son pion sur un chemin ininterrompu aussi loin qu'il le souhaite. S'il atteint la

case avec le trésor convoité, il prend l'objet correspondant et le pose devant lui dans sa boîte.

Le joueur dont le pion se trouve déjà sur la case représentant le trésor cherché peut prendre l'objet, sans avancer. Si le joueur n'a pas encore transformé les chemins, il doit le faire à présent. C'est alors au tour du joueur suivant.

S'il n'y a plus d'objet disponible, les joueurs pourront uniquement s'approprier les trésors en se provoquant en duel.

Le duel

Dès qu'un joueur avance son pion sur une case déjà occupée, il peut provoquer en duel le joueur en question. Il décide si l'on se bat pour une seule carte-secret (sans le dé), ou s'il augmente la mise à l'aide du dé. Pour être sûr de gagner un pari, il est important d'essayer de mémoriser les "objets trésors" des autres joueurs.

Pour se battre en duel, on se sert des ciseaux, de la pierre et du jeton-papier. Chacun des deux joueurs prend alors ses trois objets et, en cachant les mains sous la table, choisit un objet qu'il tient dans son poing fermé avant de le mettre sur la table. Tous deux ouvrent le poing en même temps et on voit alors qui a gagné :

La pierre émousse les ciseaux: pierre gagne contre ciseaux

Les ciseaux coupent le papier: ciseaux gagne contre papier

Le papier enveloppe la pierre: papier gagne contre pierre

Important : si les deux joueurs ont choisi le même objet, on refait un nouveau duel.

Si le perdant détient moins d' objet trésor convoité que le nombre obtenu au dé, il lui en remettra autant qu'il le peut. S'il n'a pas d'objet trésor, il ne donne rien. Le gagnant déplace le pion du perdant, sur une case libre de son choix.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur possède sept trésors, il les montres aux autres. Il est le vainqueur et la partie est terminée.

Cas particuliers

Si un joueur avance son pion sur une case où se trouvent plusieurs pions, c'est à lui de décider lequel il souhaite provoquer en duel durant ce tour.

Si un pion se trouve sur la case représentant l'objet secret cherché, on opte pour un duel. Si jamais il y avait plus de trois joueurs sur la même case, on remet l'objet trésor dans le sac.