

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



3D LABYRINTH

Bienvenue dans ce labyrinthe de tours !

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

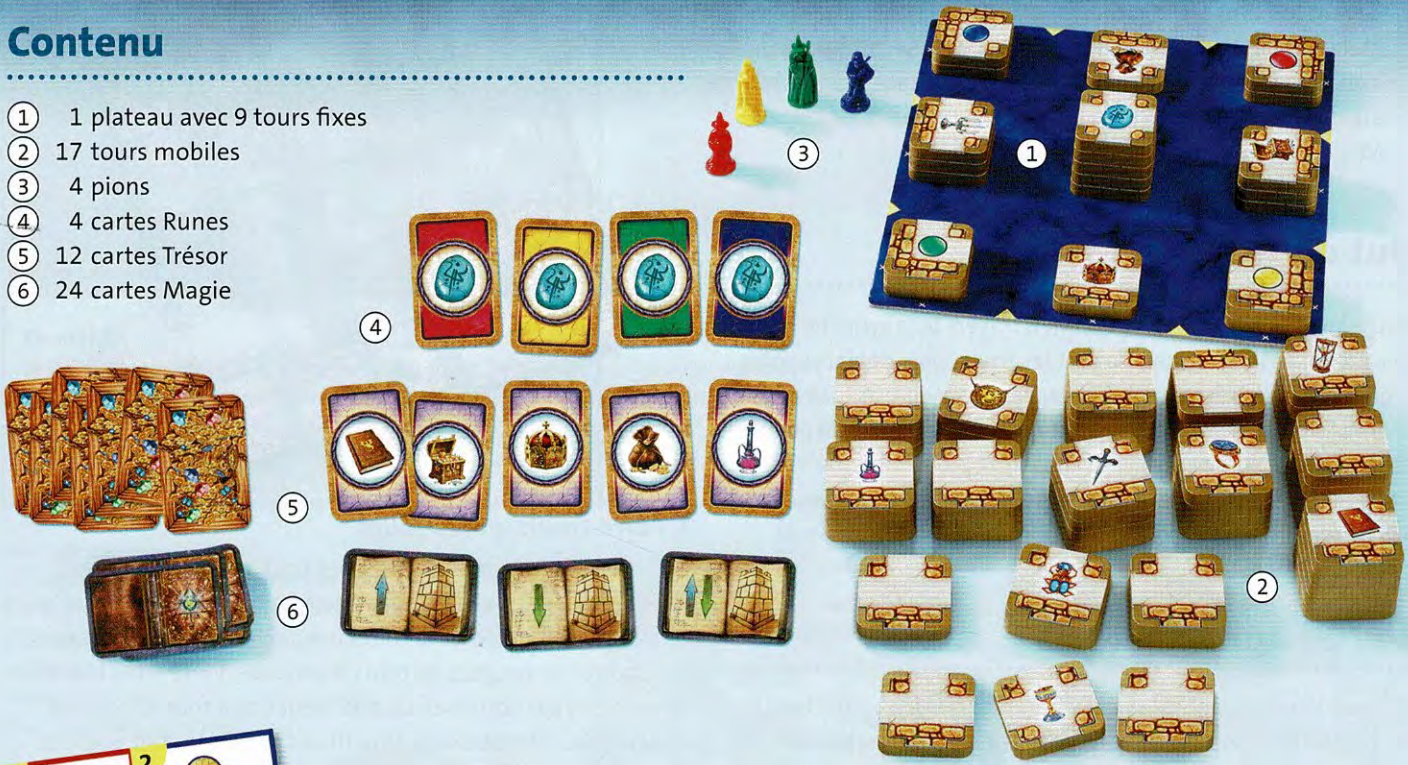
Atteignez des sommets ! Magiciens, sorcières, apprentis ... montent et descendent à travers le labyrinthe, pour s'emparer de précieux trésors avant leurs adversaires.

D'après : Max J. Kobbert
Auteur : Michael Feldkötter
Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice)
Photos : Becker Studios
Rédaction : Philipp Sprick

À l'aide de leurs pouvoirs magiques, ils font coulisser d'immenses tours et réapparaissent à leur sommet ou dans les profondeurs !

Contenu

- ① 1 plateau avec 9 tours fixes
- ② 17 tours mobiles
- ③ 4 pions
- ④ 4 cartes Runes
- ⑤ 12 cartes Trésor
- ⑥ 24 cartes Magie



Mise en place

Avant la première partie :

Installez le jeu comme indiqué sur le feuillet de montage joint.
Détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées.



Avant chaque partie :

1. Installez le **plateau** au milieu de la table.
Placez les **tours mobiles** sur les cases libres du plateau, afin de créer un labyrinthe aléatoire.
La tour restante servira à pousser la rangée de tours lors du premier tour de jeu.
2. Chaque joueur prend le **pion** de sa couleur et le place sur la case Départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau.
3. Chaque joueur prend la **carte Runes** de sa couleur. Elle représente la pierre runique au centre du plateau. Gardez cette carte, face visible, devant vous.
Les éventuelles cartes Runes restantes sont remises dans la boîte.
4. Mélangez les 12 **cartes Trésor** et distribuez-en le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile face cachée devant lui, sans les regarder.
5. Mélangez les **cartes Magie** et distribuez-en secrètement une à chaque joueur. Chacun peut la consulter sans la montrer aux autres. Formez une pioche face cachée avec les cartes Magie restantes.



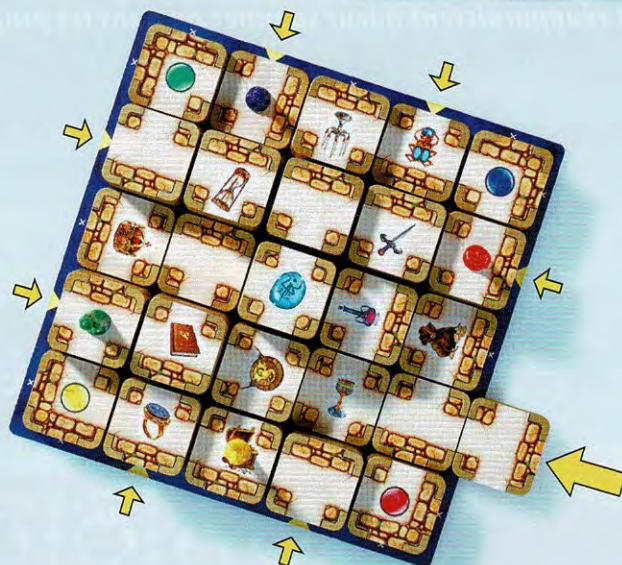
But du jeu

Vous devez vous frayer un chemin à travers le labyrinthe en faisant coulisser astucieusement les tours, puis déplacer votre pion jusqu'aux trésors recherchés. Pour cela, il vous faut monter sur les tours et en redescendre, sans oublier de passer au moins une fois durant la partie par la pierre runique au centre du plateau. Le vainqueur sera le premier à trouver tous ses trésors et la pierre runique et à ramener son pion à son point de départ.

Déroulement du jeu

Chaque joueur consulte secrètement la première carte Trésor de sa pile. Elle indique le premier trésor qu'il doit retrouver. Le joueur qui a le plus le vertige entame la partie. En cas de doute, le plus jeune peut commencer. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens horaire.

Quand vient votre tour, vous **devez toujours commencer** par faire coulisser une rangée du labyrinthe. **Ensuite**, vous **pouvez** déplacer votre pion.



1. Faire coulisser les tours

8 flèches dorées sont représentées tout autour du plateau. Elles indiquent quelles rangées de tours peuvent coulisser en les poussant à l'aide de la tour libre, restée hors du plateau. Par contre, les rangées de tours marquées d'une croix blanche ne peuvent pas coulisser. Quand vient votre tour, choisissez une rangée. Introduisez la tour libre à cet endroit et poussez de manière à éjecter la tour à l'autre extrémité. La tour libre ne peut **pas** être réintroduite à l'endroit d'où elle vient d'être éjectée au tour précédent.

Conseil :

Laissez la tour là où elle vient d'être éjectée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée. Vous verrez ainsi immédiatement où vous n'aurez pas le droit de la réintroduire.

Si votre pion ou un pion adverse est éjecté du labyrinthe, remplacez-le immédiatement sur la tour qui vient d'être réintroduite. Ceci ne compte pas comme un déplacement du pion.

Conseil : Ce transfert d'un côté à l'autre du plateau peut vous rapprocher du trésor recherché ou servir à retarder vos adversaires ...

2. Déplacer son pion

Une fois que vous avez fait coulisser les tours, vous pouvez déplacer votre pion, en principe, aussi loin que vous le voulez. Il est permis de passer par une case occupée par un pion adverse et même de s'y arrêter (il peut donc y avoir plusieurs pions par case).

Vous pouvez également choisir de ne pas déplacer votre pion. Mais si vous décidez de vous déplacer, vous devez **toujours** respecter les deux règles suivantes :



A)

Vous pouvez vous déplacer jusqu'à une case en suivant un chemin **ininterrompu**. Il est cependant interdit de passer à travers les murs !

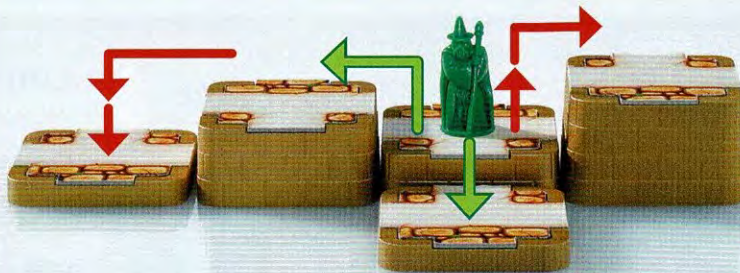


Exemple :

Le magicien souhaite se déplacer jusqu'au calice. Il peut l'atteindre par un chemin ininterrompu.

B)

Chaque tour par laquelle vous passez doit avoir la **même hauteur** ou au maximum **1 niveau de plus ou de moins** que la tour que vous quittez.



Le magicien se trouve au niveau 2. Il peut descendre d'1 niveau vers l'avant. Il pourrait également monter d'1 niveau sur la gauche pour atteindre le 3^e niveau (flèches vertes). Par contre, il ne peut pas monter de 2 niveaux vers la droite jusqu'au 4^e niveau. De même, il ne pourrait pas descendre directement du 3^e au 1^{er} niveau sur la tour complètement à gauche (flèches rouges).

Exemple :

Le magicien vert souhaite atteindre la potion. Il se déplace de 5 cases dans le même tour : il commence par descendre d'1 niveau, se déplace d'1 case au même niveau, monte d'1 niveau, puis d'1 autre avant de redescendre d'1 niveau.



Conseils :

- Il est facile de se souvenir de la seconde règle en pensant à la façon dont on monte les escaliers : en général, on évite de monter les marches deux à deux...
- La hauteur d'une tour est facilement repérable aux nombres de couches de pierres.



Exception : Magie !

Les cartes Magie permettent de contourner la règle de la différence de niveau : selon la carte, vous pouvez monter ou descendre **d'autant de niveaux que vous le souhaitez**, mais **1 seule fois** durant le tour.

Il existe 3 types de cartes Magie :



Cette carte vous permet de **monter** du nombre de niveaux souhaité ;



Cette carte vous permet de **descendre** du nombre de niveaux souhaité ;



Cette carte est un joker et permet de **monter** ou de **descendre** au choix du nombre de niveaux souhaité, 1 fois dans le tour.

N'oubliez pas :

Les cartes Magie vous permettent certes de monter ou de descendre mais le chemin doit tout de même être ininterrompu (voir règle A, page 3) !

Vous pouvez jouer une carte Magie à n'importe quel moment de votre tour. Il est même permis d'en utiliser plusieurs dans le même tour ! (Pour savoir comment récupérer des cartes Magie supplémentaires, voir plus loin.)

Les cartes utilisées sont défaussées et empilées à côté de la pioche de cartes Magie. Si celle-ci est épuisée, mélangez la défausse pour former la nouvelle pioche.



Selon l'**endroit** où s'arrête votre pion, voici ce qui arrive :

Vous êtes sur le trésor recherché ?

Félicitations ! Placez la carte Trésor face visible à côté de votre pile. Vous pouvez consulter la carte suivante de votre pile : elle vous indique votre prochain objectif.

Vous n'êtes pas sur le trésor recherché ?

Ça n'est pas grave ! Piochez une carte Magie en compensation.

Vous êtes sur la pierre runique ?

Si vous vous y arrêtez pour la première fois, vous avez rempli cet objectif et pouvez retourner la **carte Runes** qui était face visible devant vous.

Si vous revenez sur cette case (et que votre carte Runes est déjà retournée), piochez à la place une carte Magie.

Une fois que votre pion est immobilisé, votre tour est terminé. Il n'est donc pas possible de récupérer plusieurs trésors dans le même tour.

Fin de la partie

Le joueur qui a trouvé tous ses trésors et s'est rendu sur la pierre runique doit encore rejoindre sa case Départ. Le premier qui y parvient remporte la partie !

Conseils et astuces

Conseil avec des joueurs plus jeunes

Toutes les cartes Magie sont considérées comme des **jokers**. Les enfants peuvent donc défausser **n'importe quelle** carte Magie pour monter ou descendre d'autant de niveaux qu'ils le désirent. Cela facilite la recherche des trésors.

Astuce de rangement : préparez déjà la prochaine partie

Vous pouvez facilement préparer le labyrinthe pour la prochaine partie : sortez le plateau en carton de la boîte en l'attrapant par les languettes de couleur et posez le plateau de jeu entièrement installé dessus. Remettez l'ensemble dans la boîte en vous servant du plateau en carton. Lors de la partie suivante, vous pourrez tout soulever par les languettes. Changez éventuellement quelques tours de place avant de commencer et c'est parti !

© 2019

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfastatt

www.ravensburger.com



238038