

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Max J. Kobbert



# LABYRINTH



Ravensburger

# LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 26 457 5  
 Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Auteur : Max J. Kobbert · Illustrations : Joachim Krause · Design: DE Ravensburger, KniffDesign

Un puissant dragon a accumulé d'immenses richesses au cœur du labyrinthe diabolique. Un groupe d'aventuriers, en quête de gloire et de fortune, a décidé de vaincre le dragon pour s'emparer de son bien. Mais seuls les véritables maîtres du labyrinthe trouveront le chemin menant aux trésors les plus précieux et viendront à bout du dragon et des gardiens !

## Contenu

1 plateau de jeu

34 couloirs

24 cartes Trésor  
 (d'une valeur de 1 à 12,  
 en 2 exemplaires chacune)

24 trésors  
 (d'une valeur de 1 à 12,  
 en 2 exemplaires chacune)

24 pièces

1 antre du dragon

1 trésor du dragon

1 dragon (en 2 parties)

4 aventuriers

2 gardiens

1 dé de duel

1 dé Dragon



## But du jeu

Chaque joueur incarne un aventurier et tente de s'emparer du maximum de trésors, parmi les 24 disséminés dans le labyrinthe du dragon, en déplaçant astucieusement les couloirs et en se défendant contre le maître des lieux et ses deux gardiens. Les joueurs ne peuvent s'emparer des trésors que dans l'ordre croissant. Une fois le dernier trésor amassé, il s'agit d'affronter le dragon dans un ultime duel. S'il est vaincu, la partie prend fin. Celui qui possède le plus de points remporte alors la partie.



## Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les couloirs, les trésors, les pièces et les cartes Trésor des planches prédécoupées.



Les **couloirs** sont d'abord bien mélangés, puis placés face visible sur les cases libres du plateau de jeu, constituant ainsi un labyrinthe **aléatoire** composé de passages et de culs de sac. Il reste un couloir. Il sert à pousser les rangées et colonnes du labyrinthe au cours de la partie.

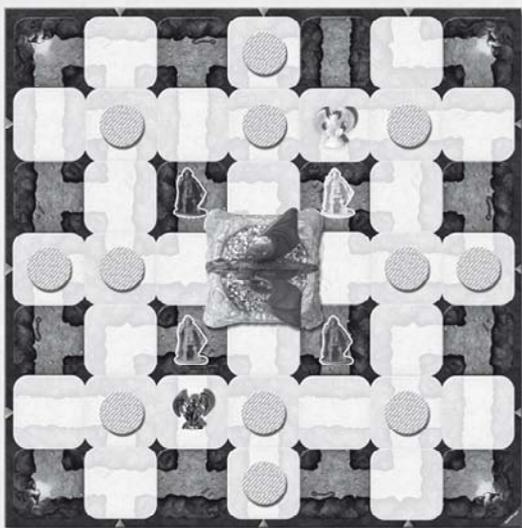
Placer l'**antre du dragon** sur la case centrale du plateau, puis, dessus, son trésor. Assembler le **dragon** et le placer sur son trésor de manière à ce qu'il regarde vers l'un des quatre couloirs voisins.

Chaque joueur choisit un **aventurier** qu'il place sur la case départ de sa couleur, à l'intérieur du plateau.

Trier les **24 trésors** en deux tas selon leur valeur, de 1 à 6 et de 7 à 12. Chaque valeur est présente en double exemplaire. Mélanger les 12 trésors portant les valeurs 1 à 6, face cachée, et les répartir sur les cases du plateau comme indiqué. Retourner ensuite les trésors.



Les trésors portant les valeurs 7 à 12 ne serviront que pour la seconde phase du jeu et sont mis de côté pour l'instant (voir aussi **La seconde phase de jeu**, page 14).



Les **gardiens blanc et noir** sont placés aux deux endroits indiqués sur l'illustration.

Constituer la réserve de **pièces d'or** à côté du plateau.



Trier les **24 cartes Trésor** en deux paquets selon leur valeur : de 1 à 6 et de 7 à 12. Chaque paquet est ensuite mélangé et les cartes toutes distribuées équitablement aux joueurs. Chacun prend toutes ses cartes en main sans les montrer à ses adversaires.



## Déroulement du jeu

Le joueur qui semble le plus téméraire commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur suit les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Déplacement des couloirs** (*obligatoire*)
2. **Déplacement de son aventurier** (*facultatif*)
3. **Trésor atteint ?** Prise du trésor et éventuelle utilisation de la carte Trésor
  - 3.1 Jet de dé Dragon (*obligatoire*)
  - 3.2 Aventurier menacé ? Résolution d'un duel
4. **Utilisation d'une carte Coup double** (*facultatif*)

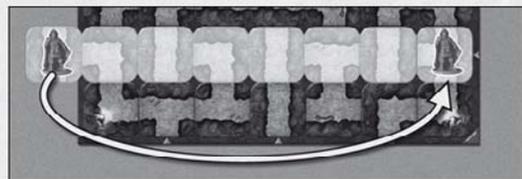
### 1. Déplacement des couloirs (obligatoire)

Tout autour du plateau de jeu figurent 12 flèches. Quand vient son tour, le joueur se décide pour l'une de ces flèches et y insère le couloir supplémentaire jusqu'à ce qu'un couloir soit expulsé à l'autre extrémité.



Toute une rangée du labyrinthe est ainsi modifiée. Le couloir expulsé reste là où il est, jusqu'à ce qu'il soit réintroduit à un **autre** endroit au tour suivant. Un couloir ne peut donc **pas** être réintroduit là où il a été expulsé au tour précédent. Le joueur **est obligé** de déplacer une rangée du labyrinthe, même s'il pouvait atteindre le trésor convoité sans le faire.

Si un trésor, un gardien et/ou un aventurier sont expulsés du plateau lors de la poussée, ils sont immédiatement replacés sur le couloir qui vient d'être inséré.



S'il s'agit de son propre aventurier, cela ne compte **pas** comme un déplacement.

### 2. Déplacement de son aventurier (facultatif)

Le joueur peut déplacer son aventurier jusqu'à n'importe quelle case du labyrinthe reliée à son point de départ par un **passage ininterrompu**. La distance n'est pas limitée et il peut passer par-dessus les trésors, les gardiens et les autres aventuriers.



Un aventurier peut s'arrêter sur la même case qu'un autre aventurier ou que des gardiens. Placer les pions **au centre** des couloirs.

Un joueur n'est pas obligé de déplacer son aventurier. Cependant, s'il désire s'emparer d'un trésor, il doit venir d'une **autre** case. Il ne sert donc à rien de rester sur un trésor en attendant de pouvoir le prendre.



Cartes Trésor de 1 à 6



Cartes Trésor de 7 à 12

Chaque carte Trésor indique un trésor ❶, sa valeur ❷ et une pièce d'or ❸.

Il gagne cette dernière lorsqu'il s'empare du trésor et joue la carte correspondante.

Sur la carte figure également le symbole de l'une des deux fonctions spéciales que le joueur peut aussi utiliser en la jouant : Les cartes Trésor portant une valeur de 1 à 6 indiquent le symbole « Relancez le dé de duel ! » ❹ (voir 3.2 « Résolution d'un duel »). Les cartes Trésor portant une valeur de 7 à 12 indiquent le symbole « Coup double » ❺ (voir 4. « Utilisation d'une carte Coup double »). Chaque carte peut donc être utilisée, soit pour gagner une pièce d'or, soit pour utiliser l'une des deux fonctions spéciales « Relancez le dé de duel ! » ou « Coup double ».

### 3. Prise d'un trésor

Les joueurs doivent s'emparer des trésors dans l'ordre croissant !

Si un aventurier atteint un trésor portant le plus petit nombre encore présent sur le plateau, il s'en empare et le pose face visible devant lui. S'il possède **en plus** une carte Trésor de la valeur correspondante, il peut la jouer. Les cartes jouées sont empilées face visible. Il reçoit une pièce d'or pour sa carte Trésor. Chacune rapporte 5 points en fin de partie.

Si un joueur s'est emparé d'un trésor, il ne peut plus déplacer son aventurier dans ce tour. Il peut cependant utiliser une carte qui lui permet de jouer un coup double (voir 4. **Utilisation d'une carte Coup double**, page 14).



#### Exemple :

Les deux trésors de valeur 1, ainsi que l'un des trésors de valeur 2 ont déjà été gagnés.

Sandra déplace le labyrinthe, de manière à ce que son aventurier puisse atteindre le second trésor de valeur 2.

Elle déplace son aventurier sur le couloir où repose le trésor et s'en empare. Elle possède en plus une carte Trésor de valeur 2 en main.

Elle décide de la jouer et gagne une pièce d'or.

Les aventuriers doivent maintenant atteindre les trésors de valeur 3.



### 3.1 Jet de dé dragon (obligatoire)

À chaque fois qu'un joueur s'empare d'un trésor, il lance ensuite le dé Dragon.

- Si le dé indique une ou plusieurs flèches, le dragon est tourné d'un nombre de quarts de tours correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il regarde alors vers l'une des quatre cases voisines de son trésor et menace ainsi tout le passage relié à elle.
- Si le dé indique un symbole Gardien, le gardien de la couleur correspondante menace tout le passage relié à lui. Dans ce cas, le dragon n'est pas déplacé.

**Attention :** Le couloir sous le trésor n'est jamais relié à un passage (voir aussi **L'antre du dragon**, page 14)!

### 3.2 Résolution d'un duel

Après le jet de dé Dragon, les joueurs vérifient si un aventurier se trouve dans le passage menacé. Si c'est le cas, un duel a lieu entre l'aventurier et le dragon ou le gardien. Si plusieurs gardiens se trouvent dans le passage, seul l'aventurier qui se trouve le plus proche du dragon ou du gardien doit l'affronter en duel.

Pour le savoir, ils comptent les cartes du passage. Si plusieurs aventuriers se trouvent à égale distance du dragon ou d'un gardien, chacun, à tour de rôle, doit défendre l'un de ses trésors gagnés.

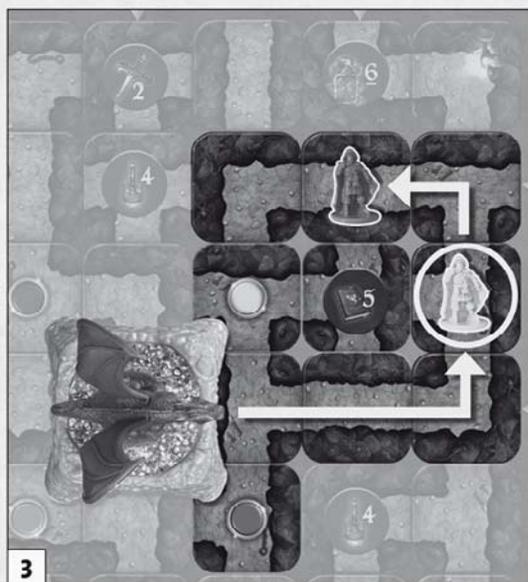
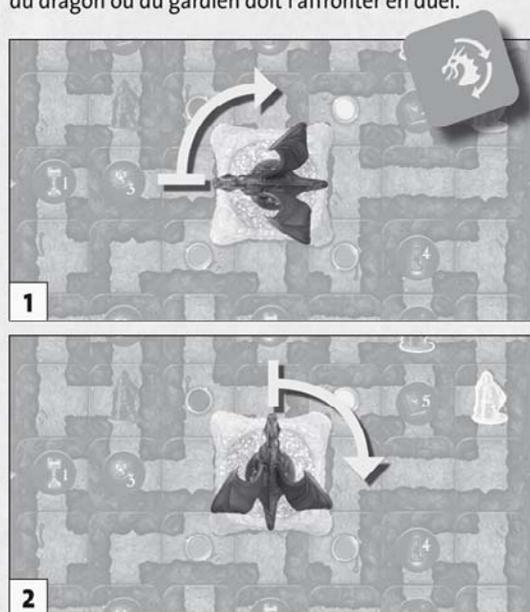
Si un joueur ne possède aucun trésor, il n'est pas obligé de livrer un duel.

Pour affronter le dragon ou un gardien, le joueur lance le dé de duel.

- S'il fait 1, 2 ou 3, le joueur perd son plus petit trésor. Il est remis dans la boîte. Les pièces gagnées au cours de la partie ne peuvent plus être perdues ! Pour chaque carte Trésor portant le symbole « Relancez le dé de duel ! » qu'il joue, le joueur peut recommencer un jet raté.
- S'il fait 4, 5 ou 6, le joueur ne perd aucun trésor.



Dans les deux cas, le jeu se poursuit ensuite normalement.





### L'ancre du dragon

- Il peut arriver qu'un aventurier se retrouve dans l'ancre du dragon lors du déplacement des couloirs. Par contre, il n'a **pas** le droit d'être **déplacé** sous, à travers ou sorti hors de l'ancre du dragon.
- Si un trésor se trouve sous l'ancre, personne ne peut s'en emparer ! Le trésor doit d'abord être **poussé** en dehors.
- La carte sous le trésor du dragon n'est pas relié à un passage.
- Un gardien qui se trouve sous le trésor du dragon ne peut pas être activé par un dé Dragon.

### 4. Utilisation d'une carte Coup double (facultatif)

Si, à la fin de son tour, le joueur utilise une de ses cartes Trésor portant le symbole Coup double, il peut rejouer **un tour complet** (déplacement des couloirs, déplacement de l'aventurier,...). Quoiqu'il arrive, c'est ensuite au tour du joueur suivant.



## La seconde phase de jeu

Dès qu'un joueur s'est emparé du second trésor de valeur 6, les 12 trésors de valeur 7 à 12 sont répartis dans le labyrinthe selon l'illustration de la page 10. Il peut arriver que certains trésors doivent être placés sur des couloirs occupés par des aventuriers et / ou des gardiens. Les pions **restent à leur place**. La partie continue ensuite dans l'ordre habituel.

Une fois le dernier trésor de la seconde phase gagné, l'ultime duel contre le dragon a lieu.

## Ultime duel et fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur remporte l'ultime duel contre le dragon.

Pour défier le dragon quand vient son tour, le joueur doit atteindre la carte Couloir voisine de la tête du dragon. Il peut aussi s'y trouver au début de son tour. Pour le vaincre, il doit lancer trois fois le dé de duel et cumuler 12 points ou plus. **Après chaque jet**, le joueur a la possibilité de jouer une carte Trésor portant le symbole « Relancez le dé de duel ! » pour recommencer le dernier jet.



- Si le joueur perd le duel final, il doit rendre son plus petit trésor. C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- Si le joueur remporte le duel final, il a vaincu le dragon. Il s'en empare ; il lui rapporte 15 points. La partie est immédiatement terminée.

### Exemple :

*Les joueurs se sont emparés des 24 trésors. Quand vient son tour, Sandra parvient à amener son aventurier directement devant la tête du dragon et peut donc livrer l'ultime duel contre lui.*

*Elle obtient « 3 » à son premier jet. Seulement « 2 » à son deuxième. Elle décide de rejouer ce deuxième jet en utilisant sa dernière carte portant le symbole « Relancez le dé de duel ! ».*

*Ce nouveau jet indique « 5 », soit un total de « 8 ».*

*Elle doit encore obtenir au minimum un « 4 » à son 3<sup>e</sup> et dernier jet pour vaincre le dragon.*

## Décompte final

Chaque joueur additionne la valeur des trésors qu'il a gagnés + 5 points par pièce d'or. Le joueur qui a vaincu le dragon ajoute 15 points supplémentaires. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de trésors.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag  
Jeux Ravensburger S.A.S. - Service Consommateurs  
21, rue de Dornach - 68120 Pfastatt  
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)  
www.ravensburger.com