

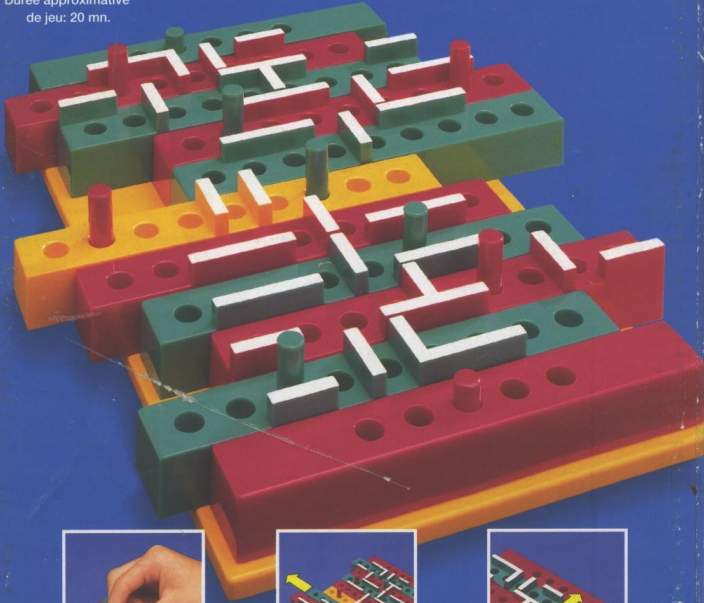
MB
JEUX

LABYMASTER

8 ans et
plus
2 joueurs

Le jeu de stratégie le plus déroutant!

Durée approximative
de jeu: 20 mn.



Déplacez vos pions le plus loin possible dans le labyrinthe...



Faites coulisser vos blocs pour piéger votre adversaire...



Faites traverser tous vos pions pour gagner la partie!

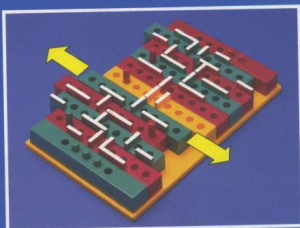
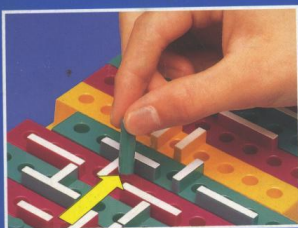
MB
JEUX

LABYMASTER

8 ans et
plus
2 joueurs

Le jeu de stratégie le plus déroutant!

Soyez le premier joueur à faire traverser le labyrinthe à vos 5 pions.



Cela paraît simple jusqu'à ce que vous réalisiez que le parcours du labyrinthe se modifie à chaque tour lorsque les joueurs déplacent les blocs coulissants !

Définissez votre stratégie à chaque tour : Vous pouvez soit avancer un pion aussi loin que possible, soit déplacer un de vos blocs pour piéger votre adversaire.

Labymaster : aucune partie ne ressemble aux précédentes.

Contenu: 1 plateau de jeu, 10 pions, 9 blocs coulissants, instructions.

Jeu © 1984 Philip Shoptaugh.
Boîte © 1993 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par MB (Switzerland) AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Mutschellen.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (contient de petites pièces).
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. C-993A
Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.

Fabriqué en Chine 14182101



MB
JEUX

8 ans et plus
2 joueurs

LABYMASTER

Le jeu de stratégie le plus déroutant !

CONTENU

1 plateau de jeu, 9 blocs coulissants, 5 pions roses, 5 pions bleus.

BUT DU JEU

Etre le premier à faire traverser le labyrinthe à ses 5 pions.

PREPARATION DU JEU

Placez le plateau de jeu entre les deux joueurs.

Choisissez une des deux couleurs et placez vos 5 pions sur le bloc de départ qui se trouve devant vous.

Positionnez les 9 blocs coulissants dans l'alignement des blocs de départ.

COMMENT JOUER

On désigne au sort le joueur qui commence la partie. A chaque tour, un joueur ne peut effectuer qu'une seule action parmi les 4 possibilités suivantes :

Soit

1. Déplacer 1 bloc coulissant

Vous pouvez déplacer un de vos 4 blocs (de couleur identique à vos pions) d'un cran vers la gauche ou la droite.

Soit

2. Déplacer un pion

Vous pouvez déplacer un de vos pions mais dans une seule direction (en avant, en arrière, sur le côté), aussi loin que possible jusqu'à ce que vous soyez bloqué par un mur ou par l'un des pions de votre adversaire.

Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale.

Soit

3. Sauter un pion

Vous pouvez sauter par dessus l'un des pions de votre adversaire à condition qu'il soit adjacent au vôtre. Mais vous devez impérativement vous arrêter dans la case juste après et passer votre tour. Vous pouvez sauter en avant, en arrière ou sur les côtés, mais vous ne pouvez pas sauter par dessus une barrière ou une case vide. Vous ne prenez pas le pion de votre adversaire lorsque vous sautez par dessus celui-ci.

Soit

4. Déplacer le bloc central

Vous pouvez déplacer le bloc central d'un cran sur la droite ou la gauche, à condition que votre adversaire ne l'ait pas fait lors du tour précédent.

VOUS NE POUVEZ PAS...

- ☹ Sauter par dessus vos propres pions.
- ☹ Sauter par dessus deux pions ou plus de votre adversaire lors du même tour.
- ☹ Vous déplacer ou sauter en diagonale.
- ☹ Sauter par dessus un espace vide entre deux blocs.
- ☹ Déplacer un des blocs de votre adversaire.
- ☹ Replacer un de vos pions sur votre bloc de départ.
- ☹ Placer un de vos pions sur le bloc d'arrivée tant que tous vos autres pions n'ont pas quitté le bloc de départ.

VOUS POUVEZ...

- ☹ Déplacer vos pions latéralement sur votre bloc de départ ou sur votre bloc d'arrivée à condition de respecter les règles 2 et 3.
- ☹ Vous déplacer ou sauter sur le bloc central en respectant les règles 2 et 3, même si votre adversaire a déplacé le bloc central juste avant.
- ☹ Crier victoire si votre adversaire refuse de libérer son bloc de départ.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui place tous ses pions sur le bloc d'arrivée gagne la partie.

Jeu © 1984 Philip Shoptaugh.
Boîte © 1993 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par MB (Switzerland) AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Mutschellen.

14182F0893