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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

LABYRINTHE ÉLECTRONIQUE

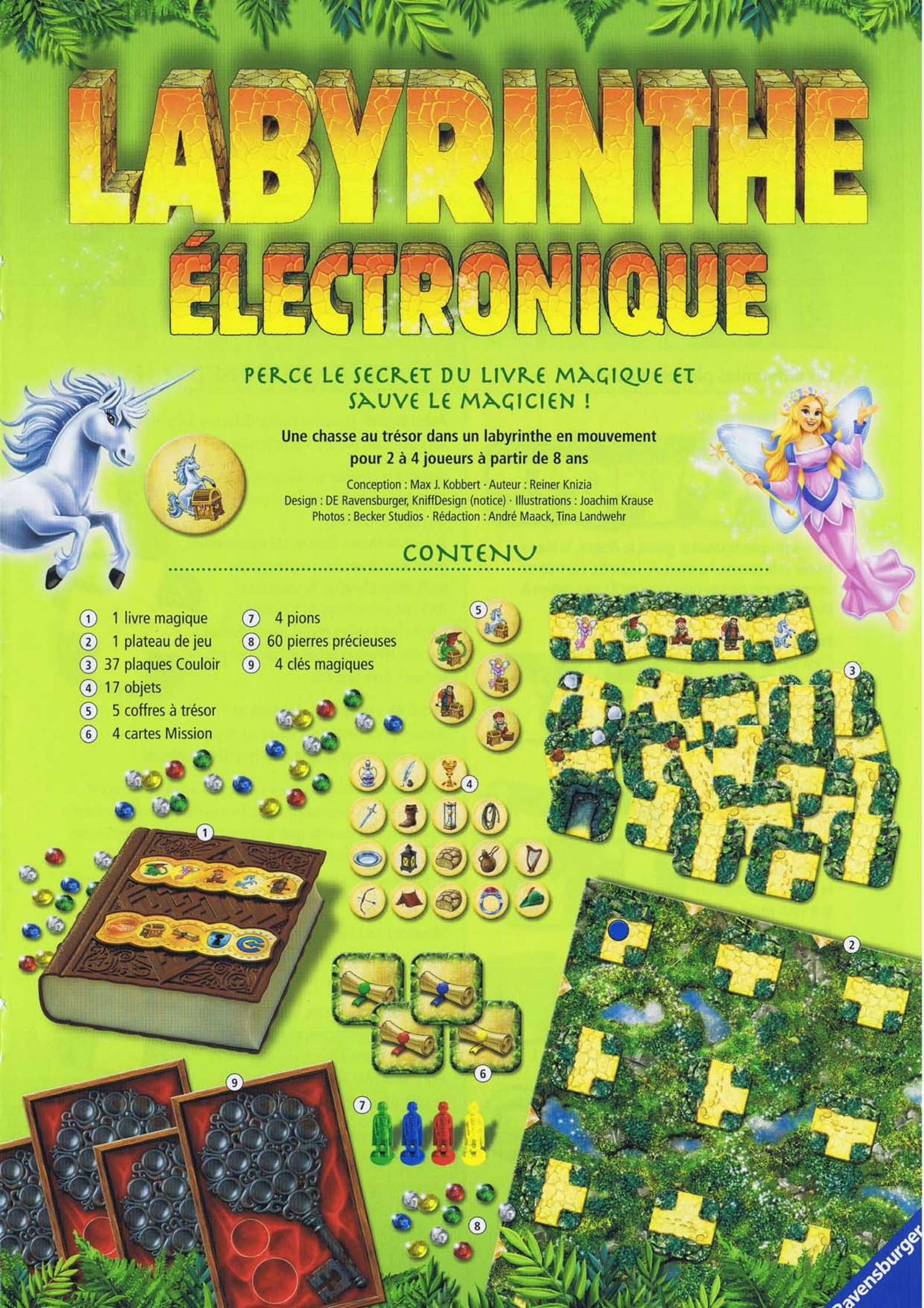
PERCE LE SECRET DU LIVRE MAGIQUE ET SAUVE LE MAGICIEN !

Une chasse au trésor dans un labyrinthe en mouvement pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Conception : Max J. Kobbert · Auteur : Reiner Knizia
Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice) · Illustrations : Joachim Krause
Photos : Becker Studios · Rédaction : André Maack, Tina Landwehr

CONTENU

1. 1 livre magique
2. 1 plateau de jeu
3. 37 plaques Couloir
4. 17 objets
5. 5 coffres à trésor
6. 4 cartes Mission
7. 4 pions
8. 60 pierres précieuses
9. 4 clés magiques



Ravensburger

BUT DU JEU

La méchante sorcière Grimelda a ensorcelé Akata le Sage, le magicien. Le voilà prisonnier du livre magique pour l'éternité. Comme vous êtes de courageux aventuriers, vous avez décidé de pénétrer dans ce labyrinthe maudit pour libérer le magicien. Mais vous ne pourrez y arriver qu'avec l'aide des personnages du labyrinthe. Allez à leur rencontre et apportez-leur les objets qu'ils demandent. Pour vous récompenser en échange, ils vous offriront les pierres précieuses tant convoitées !
Le premier joueur qui aura complété sa clé magique avec les pierres et qui retournera à son point de départ remportera la partie.
Mais prenez garde… le danger vous guette partout… !

Les différentes plaques Couloir

Plaques Personnage

Sur ces plaques figurent le géant, le dragon, la fée, la licorne et le gnome. Au cours de la partie, vous devez rencontrer ces personnages pour qu'ils vous aident à libérer le magicien.

Plaques Empreintes de pas

C'est sur ces plaques marquées d'un symbole que sont placés les objets en début de partie.

Plaques Bourse de pierres précieuses

Quatre cartes montrent des bourses de pierres précieuses. Au cours de la partie, il peut arriver que vous soyez obligés de placer des pierres précieuses sur ces cartes.

Plaque Oubliettes

Une des cartes représente une impasse. Il s'agit des oubliettes (prison) où la sorcière peut vous envoyer au cours de la partie !

Plaques Stèle

Ces plaques indiquent le niveau de difficulté de la partie : vous devez utiliser les blanches pour le jeu de base et les dorées pour la version avancée.

PRÉPARATION DU JEU

Avant la toute première partie, détachez soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées.

Installez le plateau au milieu de la table.
Cherchez les 6 plaques Stèle parmi toutes les plaques Couloir.
À vous de choisir ensuite : Si vous préférez jouer avec la version simple, gardez les 3 stèles blanches. Si vous êtes déjà des spécialistes du labyrinthe, gardez les 3 stèles dorées. Dans chacun des cas, remettez celles qui ne sont pas utilisées dans la boîte.

Sortez les 5 plaques Personnage et placez-les au hasard sur les cases marquées d'un cercle rouge (voir Illustration, page suivante).

Mélangez ensemble toutes les plaques Couloir restantes et les 3 stèles choisies auparavant, face cachée. Placez-les, face visible, dans n'importe quel ordre sur les emplacements libres du plateau de jeu afin de créer un labyrinthe aléatoire.
Il reste toujours une plaque. Elle servira plus tard à faire coulisser les couloirs du labyrinthe.

Mélangez les objets face cachée et retournez-en ensuite un sur chaque plaque avec des empreintes de pas.

Si, sur la carte restante, figurent des empreintes de pas, placez également un objet dessus !
Précision : *Ne soyez pas étonnés : le pain est représenté sur 2 jetons !*

Laissez le livre magique, les coffres à trésor et les pierres précieuses à côté du plateau.

Exemple de mise en place du plateau de jeu

Chacun d'entre vous reçoit ...

- 1 pion de la couleur de son choix qu'il place sur la case Départ correspondante sur le plateau.
- 1 clé magique.
- 1 carte Mission de la couleur de la case Départ diagonalement opposée à la sienne. (Par exemple, le joueur Bleu reçoit la carte Mission jaune.)

À plus de 2 joueurs, chacun reçoit en plus quelques pierres précieuses à placer sur sa clé :

- À 3 joueurs : 3 pierres ;
- À 4 joueurs : 5 pierres.

Précision :

La couleur des pierres précieuses n'a aucune importance. Vous pouvez choisir la couleur de vos pierres tout au long de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Mettez le livre en marche et écoutez ce que vous raconte le magicien. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

Le tour d'un joueur se compose de deux étapes :

1. Introduire une plaque Couloir dans le labyrinthe (**obligatoire**) ;
2. 1.Déplacer son pion (**facultatif**).

Quand vient ton tour, tu essayes d'atteindre, soit une plaque Personnage, soit une plaque avec un objet. Pour cela, tu dois toujours **d'abord** faire coulisser une rangée ou une colonne de plaques en poussant la carte expulsée précédemment vers l'intérieur du plateau (au premier tour, la carte restante). Ce n'est qu'**après** que tu peux déplacer ton pion à travers le labyrinthe.

1. Modification du labyrinthe

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Elles indiquent les rangées et colonnes dans lesquelles les plaques peuvent être poussées.

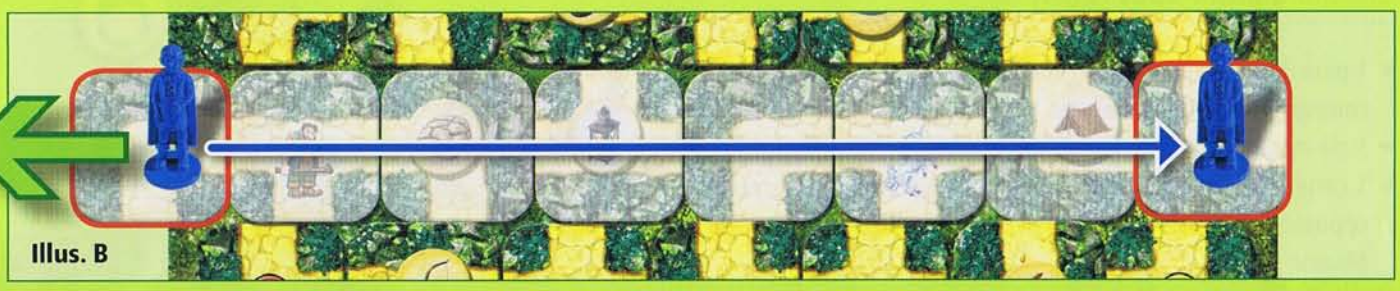
Quand vient ton tour, choisis une de ces colonnes ou rangées marquées d'une flèche et pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée **(Illus. A)**. Celle-ci reste à côté du plateau jusqu'au tour du joueur suivant.
Le joueur d'après n'a **pas** le droit de réintroduire cette plaque dans le labyrinthe **à l'endroit même** d'où elle vient d'être expulsée par le joueur précédent.

Tu es **obligé** d'insérer la plaque dans le labyrinthe, même si tu aurais pu atteindre ton but sans modifier les couloirs.

Si, en faisant coulisser les plaques du labyrinthe, tu expulses ton pion ou un pion adverse du plateau, celui-ci est alors immédiatement placé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite **(Illus. B)**. Ceci ne compte pas pour un déplacement du pion.

Si un objet, un coffre ou une pierre précieuse se trouve sur la plaque expulsée, il (elle) reste dessus **(Illus. C)**. La plaque sera réintroduite dans le labyrinthe au coup suivant avec tous les éléments qui se trouvent sur elle.

Illus. A



Illus. B

Illus. C

2. Déplacement du pion

Après avoir modifié le labyrinthe, tu **peux** déplacer ton pion. Les règles de déplacement sont les suivantes :

- Tu peux le déplacer jusqu'à n'importe quelle plaque en suivant un chemin ininterrompu dans le labyrinthe.
- Tu peux te déplacer aussi loin que tu veux.
- Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.
- Tu peux passer par des plaques occupées par d'autres joueurs, par des objets ou par des pierres précieuses.
- Tu n'es pas obligé de déplacer ton pion et tu peux rester sur place.

Si tu ne peux pas atteindre ton but en un seul coup, tu peux déplacer ton pion aussi loin que tu veux de manière à être en meilleure position pour le tour suivant.

Dès que tu as atteint ton but, le livre magique entre en jeu !

Exemple : C'est au joueur vert de jouer.
Il a déjà introduit la plaque dans le labyrinthe et souhaite atteindre la botte. Il passe alors devant le sablier et le pion rouge pour s'arrêter sur la plaque avec la botte.

Le livre magique

À chaque fois que tu rencontres un personnage, tu dois appuyer sur la touche **correspondante**.

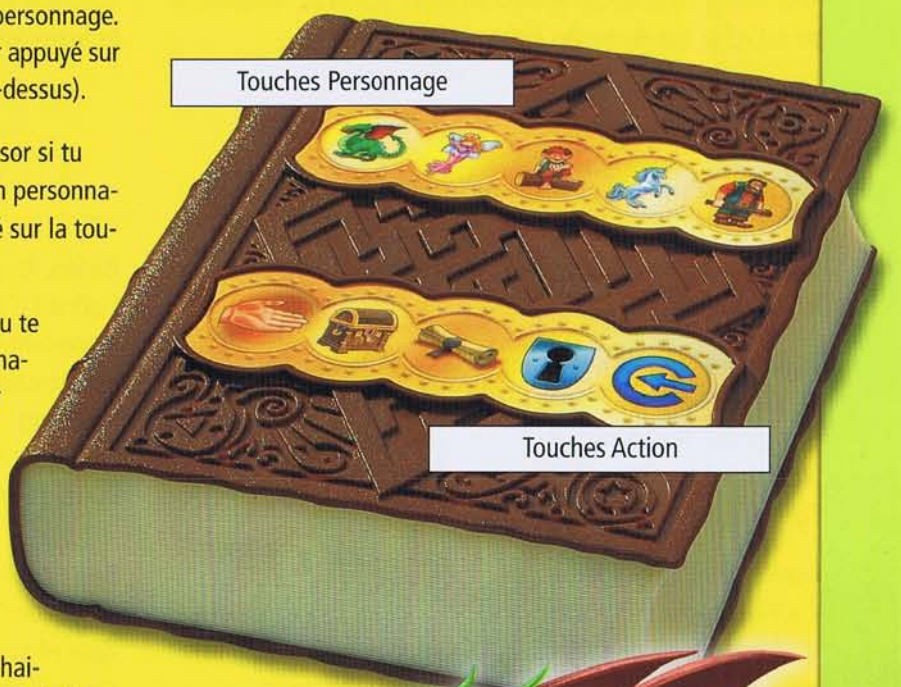
Appuie sur la touche Cadeau (main) si tu souhaites donner un objet à un personnage. **Attention :** Tu dois d'abord avoir appuyé sur la touche du personnage (voir ci-dessus).

Appuie sur la touche Coffre à trésor si tu souhaites apporter un coffre à un personnage. Là aussi, tu dois avoir appuyé sur la touche du personnage avant.

Appuie sur la touche Mission si tu te trouves sur la case Départ diagonalement opposée à la tienne, pour accomplir ta mission.

N'appuie sur cette touche que si tu as complété ta clé avec des pierres précieuses et que tu es revenu à ta case Départ.

Appuie sur cette touche si tu souhaites réentendre les dernières paroles du livre magique **ou** si tu souhaites interrompre ce qu'il dit.



Rencontre avec un personnage

Si tu termines ton déplacement sur la plaque d'un personnage, appuie sur la touche correspondante du livre.
Il se présente et t'indique quel objet il aimerait avoir.
Ton tour est alors terminé. (Tu trouveras la liste de tous les objets page 8.)

Par la suite, **tous** les joueurs peuvent essayer de récupérer l'objet demandé et l'amener à ce personnage. Ceci permet de gagner les pierres précieuses tant convoitées !

Parfois, le personnage te remet également un coffre à trésor destiné à un autre personnage. Prends-le dans la réserve et place-le sur la case correspondante, à côté de ta clé jusqu'à ce que tu puisses l'amener à son propriétaire. Bien entendu, ceci te rapportera aussi une récompense !

Il est interdit de posséder plus d'un coffre à la fois. Si un personnage te remet un coffre alors que tu en possèdes déjà un, tu dois choisir lequel tu gardes. L'autre est replacé sur la plaque Couloir sur laquelle tu te trouves.

Tes adversaires pourront alors essayer de s'en emparer lors de leur prochain tour pour l'apporter au personnage qui l'a demandé.

Récupération d'une pierre précieuse ou d'un objet

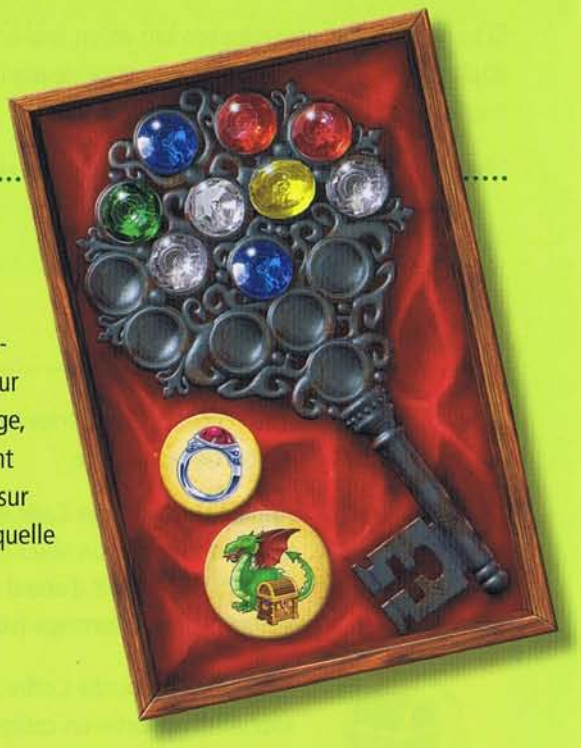
Si tu es sur une plaque sur laquelle se trouve une pierre précieuse ou un objet, tu peux la (le) ramasser avant de te déplacer ou bien au moment où tu t'arrêtes sur la plaque.

Place les pierres précieuses sur ta clé.

Les objets sont placés sur l'emplacement correspondant à côté de la clé. Mais tu n'as pas le droit de posséder plus d'un objet à la fois.

Si tu souhaites te débarrasser d'un objet que tu as récupéré, tu peux l'échanger contre un autre.

Prends alors l'objet de la plaque sur laquelle tu te trouves et place-le sur ta clé. En échange, place l'objet dont tu ne veux plus sur la plaque sur laquelle tu te trouves.



Cadeau d'un objet à un personnage

Si tu as récupéré un objet désiré par un personnage, essaye de le lui apporter.

Si, pendant ton tour de jeu, tu atteins la plaque du personnage et que tu t'y arrêtes, commence par appuyer sur la touche de ce personnage. Il te demande alors si tu lui as apporté l'objet désiré.

Appuie alors sur la touche Cadeau et pose l'objet dans la réserve à côté du plateau. Tu lui as donné l'objet. Pour te remercier, le personnage t'offre une récompense sous la forme de pierres précieuses.

Prends le nombre correspondant de pierres de la réserve et place-les sur ta clé magique. Ton tour est terminé.

Parfois, les personnages sont si heureux de ton aide qu'ils t'offrent d'autres actions en récompense, par exemple, un déplacement supplémentaire. Dans ce cas, tu peux immédiatement déplacer de nouveau ton pion.
Attention : Tu ne dois **pas** réintroduire la plaque avant ! Par contre, s'il t'offre un nouveau coup complet, tu dois réintroduire la plaque **et** te déplacer.

Remarque : *N'attends pas trop longtemps avant d'appuyer sur la touche Cadeau. Si la pause est trop longue après avoir appuyé sur la touche Personnage, le livre te demande de réappuyer d'abord dessus avant d'appuyer sur la touche Cadeau. Ceci est également valable à chaque fois que tu dois appuyer sur plusieurs touches à la suite.*

Remise d'un coffre à trésor à un personnage

Si tu as récupéré un coffre à trésor destiné à un personnage, tu dois essayer de le lui amener.

Si, au cours de ton tour, tu atteins la plaque du personnage et que tu y restes, commence par appuyer sur la touche de ce personnage. Il te demande si tu lui as amené son coffre. Appuie alors sur la touche Coffre et place-le dans la réserve à côté du plateau de jeu. Tu lui as donné le coffre.

Le personnage te remercie. Prends le nombre de pierres précieuses qu'il t'annonce dans la réserve et place-les sur ta clé. Ton tour est terminé.

Remarques :

- *Si tu possèdes à la fois un objet et un coffre destinés au même personnage, tu ne peux* ***pas livrer les deux dans le même tour****. Tu ne peux lui donner que l'un des deux et tu dois attendre ton prochain tour pour pouvoir lui remettre le second.*
- *Les joueurs peuvent être amenés à chercher et apporter plusieurs fois un coffre ou un même objet au cours de la partie.*

Accomplissement de la mission

La mission est une autre façon de gagner des pierres précieuses. Au cours de la partie, tu peux accomplir ta mission. Pour cela, tu dois atteindre la case Départ diagonalement opposée à la tienne.

Appuie alors sur la touche Mission et pose-la dans la réserve. Tu as accompli ta mission et tu reçois une récompense.

Il n'est pas obligatoire d'avoir accompli sa mission pour gagner la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée dès qu'un joueur a complété sa clé avec des pierres précieuses et qu'il est revenu le premier à sa case Départ.

Il appuie alors sur la touche Serrure. Celle-ci s'ouvre.
Il doit alors **réappuyer** sur la touche et annoncer : « Le magicien est libre ! ».

Remarque : *Si un joueur appuie par erreur sur la touche Serrure au cours de la partie, vous pouvez continuer à jouer. Le jeu n'est terminé que si quelqu'un appuie deux fois de suite dessus.*

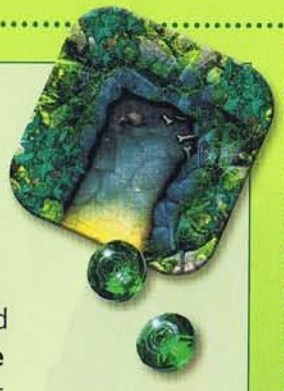
Remarques particulières :

À certains moments de la partie, des événements, bons ou mauvais, vous guettent.

Le magicien vous aidera à gagner des pierres précieuses plus rapidement (exemple, ci-contre). Par contre, la sorcière fera tout pour vous en empêcher !

Si vous n'avez pas compris une phrase, vous pouvez appuyer sur la touche Répétition à la fin des paroles. Si vous avez déjà joué souvent, vous pouvez sauter la présentation des personnages en appuyant une fois sur la touche Répétition pendant les paroles.

Exemple :
C'est au joueur rouge de jouer.
Il a apporté la tente au dragon.
Celui-ci l'a remercié.
Juste après, le magicien dit :
« Place deux pierres dans les oubliettes. » Le joueur rouge prend alors **deux pierres de la réserve** qu'il place sur la plaque Oubliettes.



Liste des objets

Pain (x2)

Harpe

Chapeau

Coupe

Lanterne

Arc et flèche

Anneau

Sablier

Plume

Épée

Corde

Botte

Assiette

Bouteille

Potion magique

Tente

Informations sur l'utilisation de l'unité électronique

La mise en place des piles est à réaliser par un adulte. Le compartiment piles se trouve sous l'appareil. Vérifiez que l'interrupteur est bien en position « OFF ». Ouvrez alors le compartiment à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérez 3 piles en respectant le marquage des pôles + et – à l'intérieur. Revissez ensuite le couvercle du compartiment.

Conseils d'utilisation

- Éteindre l'appareil après la partie.
- Ne pas démonter l'appareil.
- Ne pas exposer l'appareil directement au soleil ou à proximité de tout autre source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre dans l'appareil.
- Nettoyer la surface à l'aide d'un chiffon sec ou légèrement humide.
- Ne pas utiliser de produit chimique.

Conseils de sécurité

- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables !
- Le chargement des accumulateurs doit être effectué uniquement en présence d'un adulte !
- Sortir les accumulateurs du jouet avant de les recharger !
- Ne pas mélanger différents types de piles, ni piles neuves et piles usagées !
- Respecter le sens de polarité + et – lors de la mise en place des piles.
- Si les piles sont usées ou si le jeu n'est pas utilisé pendant un certain temps, les retirer de l'appareil.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement les piles recommandées ou de type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles à la fois, pas individuellement.

Les produits portant ce symbole doivent être triés de la façon suivante :

Ne pas jeter les composants électriques de ce jeu dans la poubelle mais les ramener à un centre de tri chargé des déchets électroménagers.
Se renseigner en mairie sur les dispositions de la commune concernant la collecte et le recyclage des appareils usagés.

Important :
Notice à conserver.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

229131