

# Chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement

F



Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans  
 Auteur : Max J. Kobbert  
 Illustrations : Joachim Krause, illuVision  
 Design : DE Ravensburger

## Entrez dans le labyrinthe !

Deux passionnantes variantes de jeu vous attendent : le célèbre jeu de base et la version « Jour et nuit dans le labyrinthe ». Dans cette dernière, vous commencerez normalement, mais au milieu de la partie, vous éteignez les lumières et le labyrinthe se mettra à briller dans le noir. Cette notice vous explique d'abord les règles de base, puis celles de « Jour et nuit dans le labyrinthe ».

### Contenu :

- ① 1 plateau de jeu avec 16 plaques Couloir fixes
- ② 34 plaques Couloir carrées
- ③ 24 cartes Trésor
- ④ 4 pions Pour la version « Jour et nuit dans le labyrinthe » :
- ⑤ 12 cartes Trésor nocturne carrées
- ⑥ 3 jetons Pièce de valeurs 1, 3 et 5



# Jeu de base

## But du jeu

Vous pénétrez dans un labyrinthe enchanté à la recherche de fabuleux trésors et de mystérieuses créatures. Chacun d'entre vous essaye de créer des chemins pour atteindre le trésor qu'il convoite en faisant coulisser astucieusement les couloirs.

Le joueur qui aura trouvé tous ses trésors et rejoint sa case départ le premier sera déclaré vainqueur.

## Mise en place :

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Couloirs et les cartes des planches prédécoupées. Commencer par mélanger les plaques, face cachée, puis les poser sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque supplémentaire sert à faire coulisser les couloirs du labyrinthe. Mélanger les 24 cartes et en distribuer le même nombre à tout le monde. Chacun empile ses cartes devant lui, sans les regarder. Enfin, chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau. La partie peut commencer.



## Déroulement de la partie

Chaque joueur commence par regarder secrètement la carte supérieure de sa pile ; elle indique le premier trésor qu'il doit trouver.

Le dernier joueur à avoir participé à une chasse aux trésors entame la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'un montre.

Le tour d'un joueur se décompose en deux étapes :

1. Modifier les couloirs ;
2. Déplacer son pion.

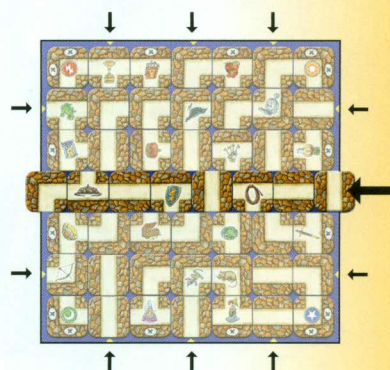
Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle figure le même trésor que sur la carte supérieure de sa pile. Pour cela, il modifie toujours **d'abord** le labyrinthe en insérant la plaque Couloir, puis déplace son pion.

## 1. Modification des couloirs

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Elles indiquent les endroits où peut être insérée la plaque supplémentaire. Les plaques marquées d'un « X » noir sont fixes ; il est impossible d'y insérer quoi que ce soit. Quand vient son tour, le joueur choisit une rangée

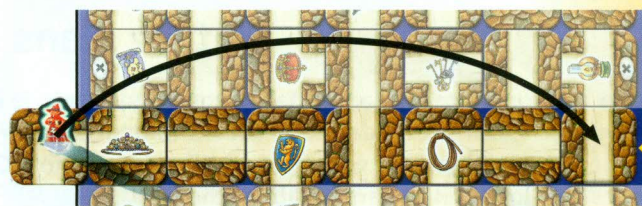
et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce qu'une et une seule plaque à l'opposé soit expulsée.

Contrainte : Une plaque ne peut **jamais** être réintroduite à l'endroit même d'où elle vient d'être expulsée par le joueur précédent.



**Astuce :** Pour s'en souvenir, laisser la plaque à l'endroit où elle a été expulsée jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à son tour.

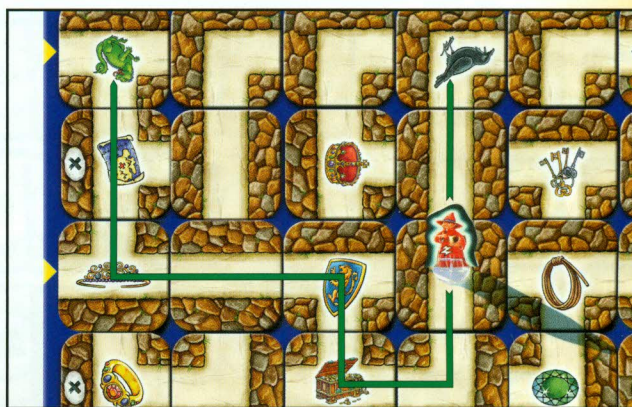
Si, en faisant coulisser les couloirs, un joueur expulse son pion ou un pion adverse du plateau, celui-ci est alors placé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Ceci ne compte **pas** comme déplacement du pion!



**Attention :** Le joueur **doit** toujours réintroduire la plaque supplémentaire, même s'il aurait pu atteindre le trésor sans modifier les couloirs.

## 2. Déplacement du pion

Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion jusqu'à n'importe quelle case en suivant un couloir ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut. Il est aussi permis de rester sur place.



Si un joueur atteint le trésor recherché, il l'a trouvé ! Il place la carte, face visible, à côté de sa pile. Il peut alors immédiatement regarder en secret la carte suivante de sa pile ; elle lui indique son prochain objectif.

**Conseil :** Si un joueur ne peut pas atteindre directement son but, il peut se déplacer aussi loin qu'il veut de manière à être en meilleure position pour le tour suivant.

La partie se poursuit ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre : d'abord insérer la plaque supplémentaire, puis déplacer son pion.

### Fin de la partie

Si un joueur a découvert tous ses trésors, il doit encore rejoindre sa case départ. Celui qui y parvient le premier remporte la partie.

### Variante avec les plus jeunes

Distribuer les cartes Trésor comme d'habitude. Chacun les retourne toutes devant lui (les trésors sont donc visibles).

Quand vient son tour, le joueur essaye d'atteindre l'un de ses trésors, **au choix**. Dès qu'il y parvient, il retourne la carte. Lorsque toutes les cartes ont été retournées, le joueur doit encore rejoindre son point de départ, comme d'habitude.



## Jour et nuit dans le labyrinthe

Il faut attendre la nuit pour découvrir ses précieux trésors, pratiquement invisibles le jour. En plus, il y a de belles pièces de monnaie à gagner !

Les règles restent les mêmes que celles du jeu de base, avec les modifications suivantes :

### But du jeu

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points.

### Mise en place

Le labyrinthe ne s'illuminant que dans le noir, s'installer dans une pièce que l'on peut obscurcir.

Commencer par mettre en place le jeu à la lumière, comme d'habitude. Au matériel du jeu de base viennent s'ajouter les 3 pièces et les cartes Trésor nocturne.



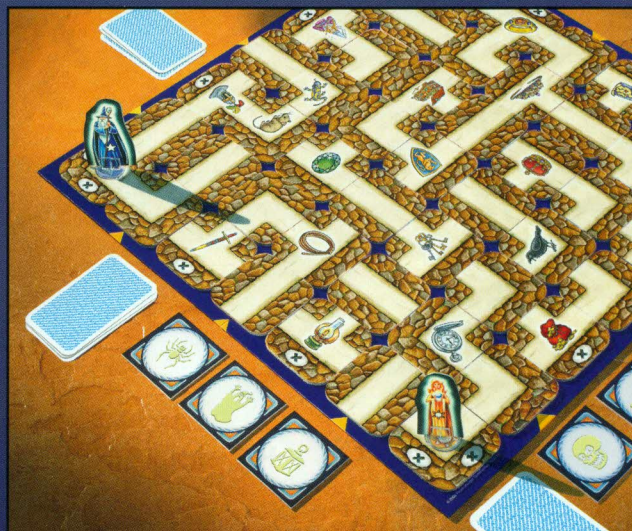
Mélanger les 3 pièces, face cachée, et les placer à proximité du plateau. Veiller à ce que personne ne sache quelle valeur se cache sous chacune d'elle.

Mélanger et distribuer les cartes Trésor normales et Trésor nocturne :

- À 2 ou 3 joueurs : chacun reçoit 4 cartes Trésor et 4 cartes Trésor nocturne ;
- À 4 joueurs : chacun reçoit 3 cartes Trésor et 3 cartes Trésor nocturne.

Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Chacun empile ensuite toutes ses cartes Trésor, face cachée, et aligne ses cartes Trésor nocturne, face visible, à côté.



**Important :** Pour que les symboles sur les cartes Trésor nocturne puissent se charger, elles doivent être étalées avec le recto vers le haut en début de partie.



## Déroulement de la partie

Le jeu se décompose en 2 phases :

1. Phase Jour (lumière allumée)

2. Phase nuit (lumière éteinte).

Au cours des deux phases, la modification du labyrinthe et le déplacement des pions restent identiques au jeu de base. La partie commence par la phase Jour, puis la lumière est éteinte et les joueurs continuent avec la phase Nuit.

### 1. Phase Jour :

Celui qui a le moins peur du noir commence.

Le déroulement de la partie reste identique. Dès qu'un joueur a découvert **tous** ses trésors à la lumière, la phase Jour est immédiatement terminée. Les trésors qui n'ont pas encore été découverts sont perdus. Les cartes Trésor correspondantes sont remises dans la boîte. Les joueurs prennent alors leurs cartes Trésor nocturne en main, mémorisent le symbole de leur pion (soleil, lune, étoile ou éclair), puis éteignent la lumière.

Le joueur assis à gauche de celui qui a terminé la phase Jour entame la phase Nuit.

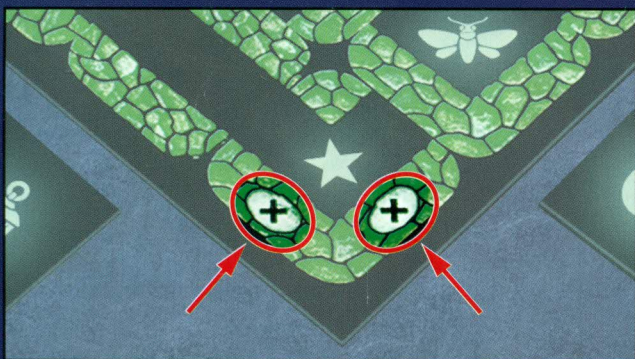
### Exemple :

Anne a réussi à trouver son quatrième trésor. La phase Jour est donc terminée. Il reste encore une carte à Benoit et Claudia dont ils n'ont pas encore découvert le trésor. Tous deux remettent cette carte Trésor dans la boîte. Les trois joueurs prennent leurs cartes Trésor nocturne en main et éteignent la lumière. Les pions restent là où ils sont. C'est ensuite Benoit de jouer. Il choisit l'un de ses 4 trésors nocturnes, insère la plaque dans le labyrinthe et déplace son pion...

### 2. Phase Nuit :

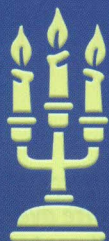
Si un joueur n'a pas découvert tous ses trésors durant la phase Jour, les précieux trésors nocturnes lui permettront peut-être de gagner la partie malgré tout !

À son tour de jeu, le joueur essaye de trouver l'un de ses trésors nocturnes **au choix**, n'importe lequel. Il tente de l'atteindre en poussant les plaques et en se déplaçant. Les « X » au bord du plateau indiquent où il est impossible d'insérer une plaque.



Si un joueur atteint l'un de ses trésors, il pose la carte correspondante devant lui.

Dès qu'un joueur a trouvé tous ses trésors nocturnes, il essaye de rejoindre sa case départ le plus vite possible.



## Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur a trouvé tous ses trésors nocturnes et a ramené son pion sur sa case départ.

En récompense, il peut retourner une pièce et la prendre.

### Il est temps de compter les points :

Chaque trésor normal trouvé rapporte 1 point.

Chaque trésor nocturne trouvé rapporte 2 points.

Le joueur qui a terminé la partie marque en plus le nombre de points inscrit sur la pièce (1, 3 ou 5 points).

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes Trésor devant lui. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs ex æquo.

### Conseils et astuces :

#### Comment faire briller le labyrinthe ?

Si le labyrinthe n'est pas assez lumineux après la phase Jour, essayer ceci :

1. **Plus la source de lumière est proche, mieux c'est :** Pendant la phase Jour, éclairer la table avec une lampe de bureau pour bien charger l'encre phosphorescente.

2. **Plus la lumière est blanche, mieux c'est :** Les sources de lumière avec beaucoup d'UV (LEDs blanches, lumière du jour, lampes halogènes ou à économie d'énergie) sont les plus efficaces pour charger l'encre phosphorescente. Les ampoules ou les LEDs à lumière jaune chaude nécessitent plus de temps.

3. **Plus il fait sombre, mieux c'est :** La pièce doit être la plus sombre possible. Avec des enfants, il est possible d'obscurcir totalement la pièce et d'allumer une bougie, par exemple ou d'utiliser une veilleuse. L'obscurité sera alors moins angoissante.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag GmbH

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](http://www.ravensburger.com)

