

F

SUPER MARIO LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 26 063 8

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Paul Windle Design, UK

Un jeu astucieux tout en mouvement
pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 34 plaques-couloir amovibles
- 24 cartes-objectifs
- 4 pions (rouge, jaune, vert et bleu)



« Mamma mia ! » Où est passé Super Mario ? Le petit plombier moustachu, ainsi que Luigi, Yoshi, la princesse Peach, Donkey Kong et de nombreux autres personnages des jeux Super Mario™ se sont cachés dans le labyrinthe. Partez à leur recherche ! Il vous faudra pour cela faire coulisser astucieusement les plaques pour transformer les impasses en passages. C'est seulement ainsi que votre pion pourra atteindre les personnages recherchés.

Le but du jeu consiste à être le premier à avoir retourné toutes ses cartes avant de revenir à son point de départ.

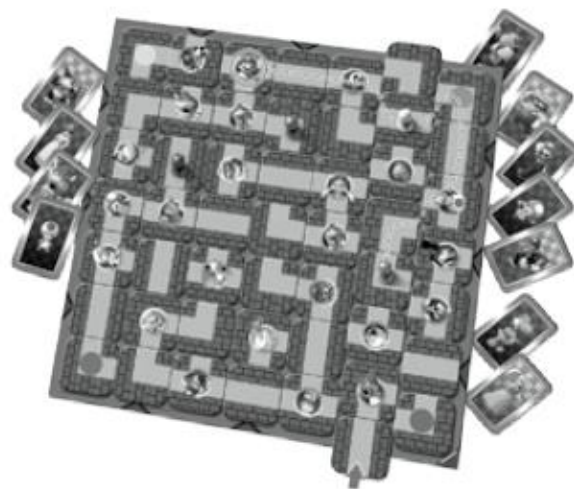
Préparation :

Avant la première partie, détacher soigneusement les éléments en carton des planches prédécoupées.

Commencer par mélanger les plaques, face cachée, puis les poser ensuite sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque restante sert à faire coulisser le labyrinthe au cours de la partie; elle est placée à côté du plateau en attendant.

Mélanger les 24 cartes et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun empile alors ses cartes devant lui, sans les regarder.

Enfin, chaque joueur choisit un pion et le place sur la case Départ de la couleur correspondante, dans l'un des coins du plateau.

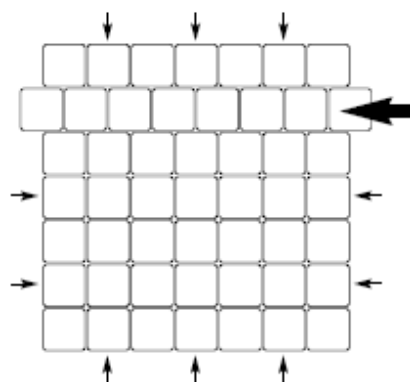


Déroulement du jeu

Chaque joueur commence par regarder la carte supérieure de sa pile sans la montrer aux autres. Le plus jeune joueur entame la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle figure le même symbole que sur la carte supérieure de sa pile. Pour cela, il modifie toujours **d'abord** le labyrinthe en insérant la plaque, **puis** déplace son pion.

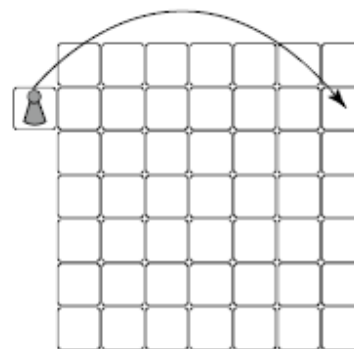
Modification du labyrinthe

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée. Celle-ci reste à côté du plateau jusqu'à ce qu'elle soit utilisée au tour suivant pour être réintroduite à un autre endroit.



Une plaque ne peut donc pas être réintroduite à l'endroit même d'où elle vient d'être expulsée par le joueur précédent. Un joueur est obligé de modifier le labyrinthe, même s'il aurait pu atteindre l'image souhaitée sans rien changer.

Si, en faisant coulisser les plaques du labyrinthe, 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 pour un déplacement du pion.



Déplacement du pion

Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur déplace son pion. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un passage ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut. Il est permis de se déplacer sur une case déjà occupée par un autre pion.

F

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. Mais il peut aussi parfaitement décider de ne pas se déplacer.

Dès qu'un joueur atteint l'image indiquée sur sa carte, il la retourne à côté de sa pile pour bien la montrer aux autres. Il peut alors immédiatement regarder en secret la carte suivante de sa pile; ce sera le but qu'il devra atteindre à partir du prochain tour.

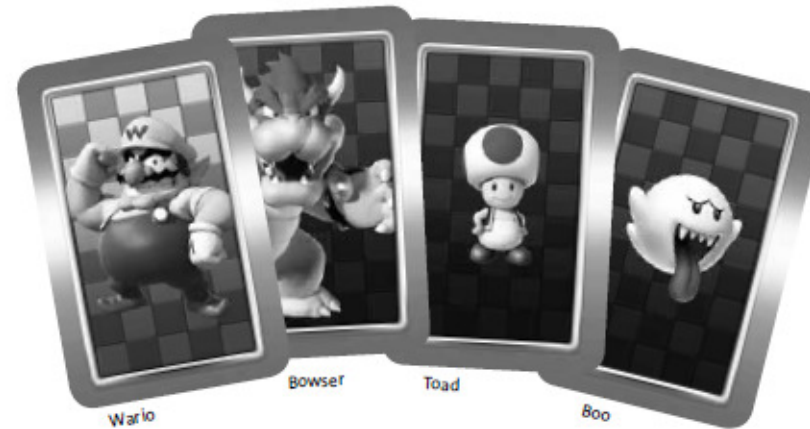
Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a retourné toutes ses cartes et a regagné sa case Départ avec son pion. Il est déclaré **vainqueur**.

Variante avec les plus jeunes

La mise en place et le déroulement du jeu restent identiques au jeu de base. Mais pour simplifier la règle, chaque joueur peut regarder toutes ses cartes au début de la partie. Au moment de se déplacer, un joueur peut choisir le prochain objectif qu'il souhaite atteindre.

Pour gagner la partie, les joueurs peuvent également convenir qu'il n'est pas nécessaire de retourner à son point de départ, mais qu'il suffit au pion de sortir du labyrinthe par n'importe quel côté.



© 2019 Nintendo

© 2019 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt
Service consommateurs Tél. : 0821 022 023 (0,119 €/min)

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com