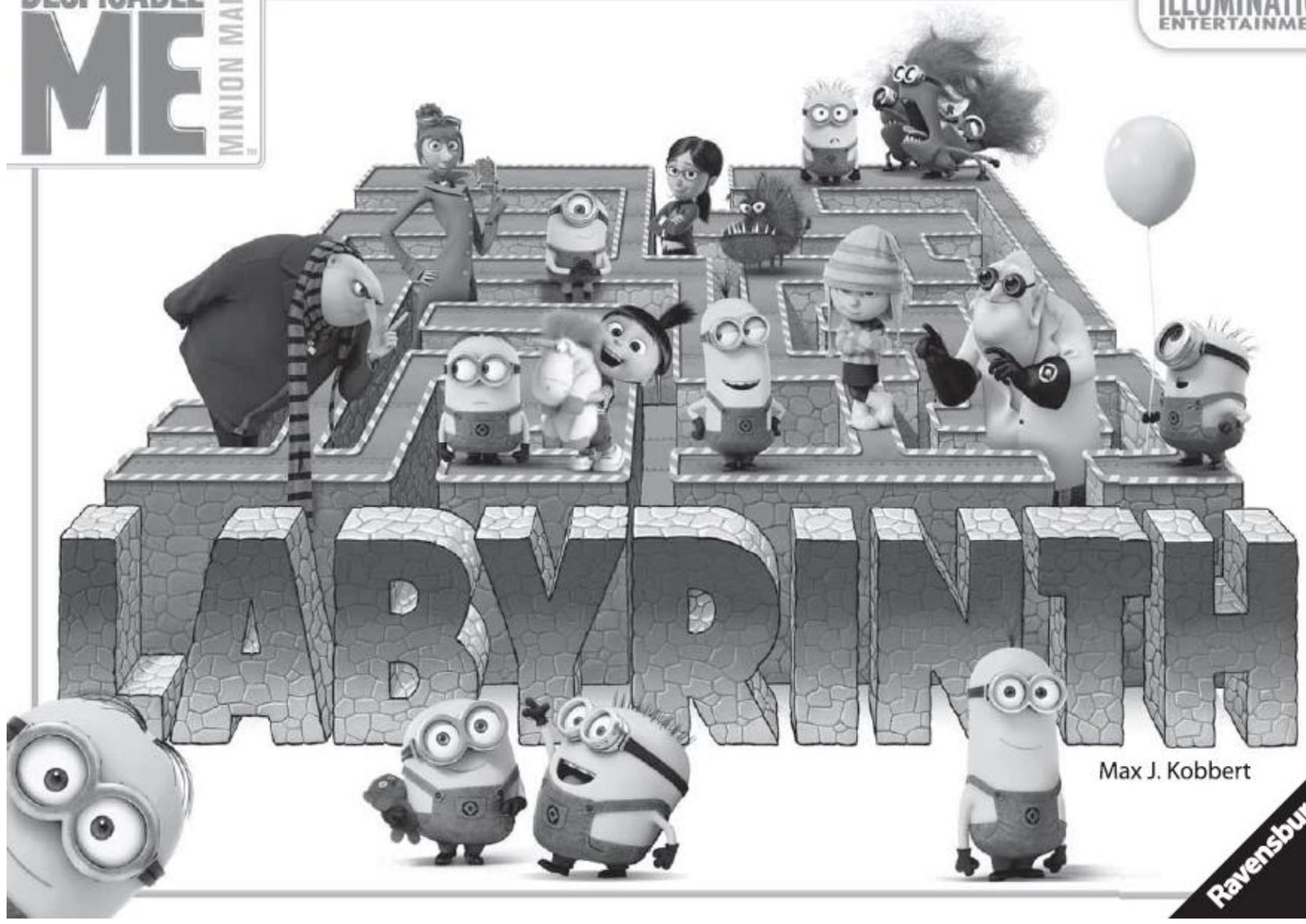


DESPICABLE  
**ME**  
MINION MADE

ILLUMINATION  
ENTERTAINMENT



Max J. Kobbert

Ravensbur

**MOI  
MOCHE ET  
MÉCHANT** MINION MADE

# LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 26 730 9

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

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Paul Windle Design, UK

#### Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 34 plaques Chemin carrées
- 24 cartes
- 4 pions (blanc, jaune, orange, bleu)



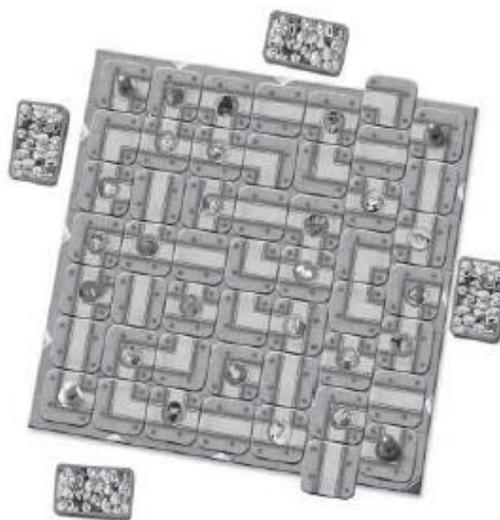
Les délirants Minions, l'ex-grand-méchant Gru, ses trois filles adoptives, ainsi que de nombreux autres personnages, amis ou ennemis, tout droit sortis des films « Moi, moche et méchant », se sont cachés dans les couloirs du labyrinthe et attendent que vous les trouviez. Partez à leur recherche avec votre pion ! À vous de faire coulisser astucieusement chemins et murs pour atteindre les héros et l'emporter !

**Le but du jeu** consiste à être le premier 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, à l'un des coins du plateau.



F





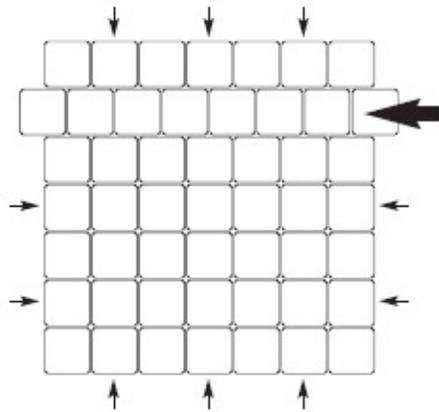
F

### 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 la même image 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

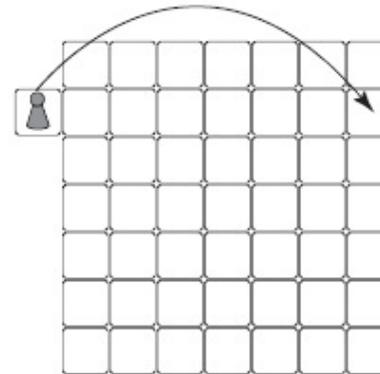
Tout autour du plateau figurent 12 flèches rayées jaune et orange. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée.



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. 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 représentée 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.

F



www.despicableme #DespicableMe  
Despicable Me, Minion Made and related marks  
and characters are trademarks and copyrights of  
Universal Studios. Licensed by Universal Studios  
Licensing LLC. All Rights Reserved.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag