

# escape the F LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 20 543 1

Un jeu coopératif dans un labyrinthe énigmatique,  
pour **1 à 4** joueurs de **6 à 99** ans.

Auteur : Kai Haferkamp  
Illustrations : Valentina Moscon,  
Joachim Krause, Gabriela Silveira  
Rédaction : Monika Gohl



## Contenu

50 tuiles carrées (1x Magicien, 1x Départ, 1x Porte Magique,  
2x Clé, 45x Passage), 20 cartes Énigmes, 1 pion.

*Prisonniers du labyrinthe maudit, vous cherchez à vous échapper par la Porte Magique. Pour pouvoir l'ouvrir, il vous faudra d'abord trouver les 2 clés. Mais de nombreux passages sont bloqués ! Vous ne pourrez les faire pivoter qu'en résolvant les énigmes. Mais attention, vous n'aurez le droit qu'à deux erreurs... sinon, la porte restera fermée à jamais !*

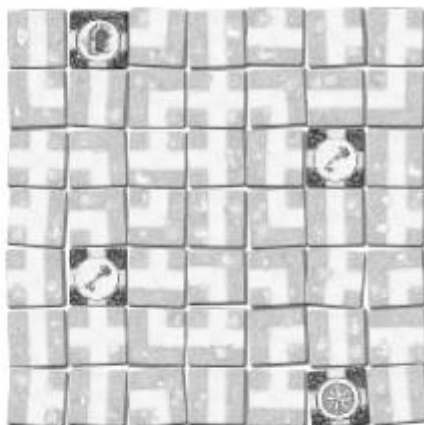
## But du jeu

Ensemble, vous essayez de vous frayer un chemin jusqu'à la Porte Magique après avoir récupéré les deux clés. Vous ne pourrez faire pivoter les passages qu'en résolvant les énigmes. Réussirez-vous à ouvrir la Porte Magique sans vous être trompés plus de deux fois aux énigmes ?

### Mise en place

Le joueur le plus âgé commence ; il prend la **tuile Magicien**.

Avec les **49 tuiles** restantes, formez un carré, face visible, de 7 x 7. Important : Parmi elles, se trouvent la tuile **Départ**, la **Porte Magique** et les deux **clés**. Les **tuiles Passage** mélangées sont orientées aléatoirement.



Placez votre pion sur la tuile **Départ**. Mélangez les cartes **Énigmes** et empilez-les.

### Les cartes Énigmes

Vous trouverez des énigmes au recto et au verso des grandes cartes. Il peut même y en avoir plusieurs par carte. Avant chaque tour, choisissez ensemble si vous résoudrez l'**énigme A, B ou C**.

La solution se trouve au dos de la carte... Donc ne regardez pas à l'avance !

## Il existe plusieurs types d'énigmes :



❶ Trouvez le chemin dans cet enchevêtrement et nommez le bon nombre ou le bon motif.



❷ Quelle ombre correspond exactement au dessin ? Nommez le bon nombre.



❸ Sur les tuiles, retrouvez le motif identique à celui sous la loupe. Dans le labyrinthe, juste à côté du motif, se trouve un symbole, par exemple une boule bleue. Au dos de la carte Énigme, la solution est proposée sous forme de motifs et de symboles.



❹ Combien voyez-vous de motifs au total sur l'ensemble des tuiles du labyrinthe ?



❺ Les motifs sont classés dans un ordre logique. Observez attentivement une série et nommez le motif qui devrait se trouver à la place du point d'interrogation.

## L'aventure commence :

**Déplacer le pion – Résoudre l'énigme – Modifier les passages !**

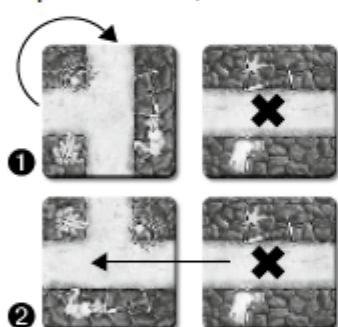
En début de partie, le premier joueur reçoit la **tuile Magicien**.

Il la passera ensuite à son voisin de gauche.

Le magicien peut **déplacer le pion aussi loin qu'il peut en suivant un chemin à travers le labyrinthe**. S'il pense que c'est judicieux pour la suite du parcours, il est aussi autorisé à s'arrêter avant. Il est également permis de reculer. Rien n'empêche de se concerter avec les autres joueurs.

Dès que le pion se retrouve devant une **tuile Passage** que le joueur souhaite **faire pivoter**, il s'arrête et tente de résoudre une énigme.

Il tire alors la carte située **sous la pile** et dévoile l'énigme. En tant que magicien, il peut la résoudre, mais aussi demander l'aide de ses partenaires à n'importe quel moment. Une fois la réponse choisie, il l'annonce à voix haute et vérifie la solution.



**Si la réponse est bonne**, il peut faire pivoter la tuile de manière à libérer le passage devant le pion. Il le place sur la tuile qui vient de pivoter et son tour est terminé.

**Si la réponse est mauvaise**, il perd 1 essai et remet la carte Énigme dans la boîte. Il ne peut pas faire pivoter la tuile Passage.

Dans les deux cas, le joueur passe la tuile Magicien à son voisin de gauche.

À son tour, il peut déplacer le pion aussi loin qu'il veut jusqu'à ce qu'il soit bloqué par une tuile qu'il souhaite faire pivoter ou qu'il atteigne une tuile représentant une clé.



Si un joueur atteint une **tuile Clé**, il est obligé de s'y arrêter pour résoudre une énigme. Si la **réponse est correcte**, il a trouvé une des clés ouvrant la Porte Magique ! La tuile Clé reste à sa place. Le joueur passe la tuile Magicien à son voisin de gauche.

Si vous ne **résolvez pas** l'énigme correspondant à une clé, vous perdez 1 essai et la carte Énigme est remise dans la boîte. Espérons que vous obtiendrez la clé à la prochaine énigme.

L'ordre dans lequel sont récupérées les clés n'a pas d'importance.

### **Fin de la partie**

Vous remportez la partie dès que vous avez gagné les deux clés et que votre pion atteint la Porte Magique. Vous pouvez alors l'ouvrir et quitter le labyrinthe. Félicitations !

La partie s'arrête immédiatement dès que vous avez mal répondu à trois énigmes. Dans des cas très rares, il peut également arriver que vous ne puissiez plus atteindre la Porte Magique en faisant pivoter les passages. Vous avez alors malheureusement perdu.

### **Mode solo**

Si tu es courageux(-se), essaye de sortir seul(e) du labyrinthe !

© 2020