

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Chaque labyrinthe comporte donc quatre solutions, selon les clefs en possession des joueurs :

- Un joueur ne possédant **aucune clef**, doit annoncer le **premier nombre**
- Un joueur possédant une **clef verte**, doit annoncer le **deuxième nombre**
- Un joueur possédant une **clef verte et une clef rouge**, doit annoncer le **troisième nombre**
- Un joueur possédant une **clef verte, une rouge et une bleue**, doit annoncer le **quatrième nombre**, à moins qu'un autre joueur possédant moins de clefs l'ait devancé....

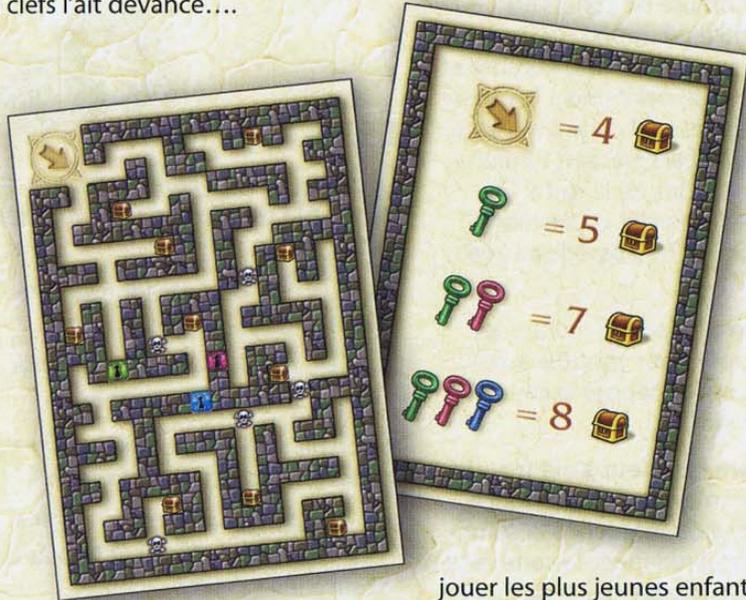
« 7 » pour un joueur possédant une clef verte et une clef rouge  
« 8 » pour un joueur possédant toutes les clefs

## FIN DU JEU

Le joueur remportant une 5<sup>ème</sup> carte-labyrinthe, est le gagnant de la chasse au trésor.

## VARIANTE

Lorsque le jeu est joué par des enfants très jeunes ou par des personnes d'âge très différents, il est conseillé de faire



**Exemple :** Pour le labyrinthe illustré ci-dessus, les bonnes solutions auraient été les suivantes :

- « 4 » pour un joueur ne possédant aucune clef
- « 5 » pour un joueur possédant une clef verte

jouer les plus jeunes enfants sans clefs et/ou de faire commencer les adultes avec une clef en handicap. Ces adaptations ne changent rien au déroulement de la partie, le joueur possédant en premier 5 cartes-labyrinthe gagne la partie.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

# LABYRINTHE Flask

DEVANCEZ VOS ADVERSAIRES,  
EMPAREZ-VOUS DU TRÉSOR !



Ravensburger

Ravensburger

# LABYRINTHE Flash

Jeux Ravensburger® n° 26 623 4  
Un jeu de « chasse » rapide pour 2 à 6 joueurs de 7 ans et plus.  
Auteur : Gunter Baars

## CONTENU

**35 cartes-labyrinthe** (solutions au verso des cartes)

**18 clefs** (6 vertes, 6 rouges et 6 bleues)

**1 cache-carte**

(Détachez les clefs délicatement avant d'entamer la toute première partie)

## BUT DU JEU

Les joueurs tentent de compter au plus vite le nombre de coffres au trésor accessibles dans le labyrinthe et s'empressent d'annoncer le nombre à voix haute. Le joueur ayant prononcé le nombre exact, reçoit la carte-labyrinthe correspondante. **Le joueur réussissant à rassembler en premier 5 cartes-labyrinthe, gagne la partie.**



## PREPARATION

Mélangez les **35 cartes-labyrinthe** et déposez-les sur une pile côtés labyrinthe vers le haut.

Déposez le cache-carte en couverture de pile. Déposez les clefs à proximité.

## DEROULEMENT DU JEU

L'aîné commence le jeu. Il tire la carte inférieure de la pile et la dépose au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs voient clairement le labyrinthe illustré. (Attention : veillez à ce qu'aucun joueur n'aperçoive la solution au verso)

*La chasse au trésor effrénée peut commencer ...*

Tous les joueurs scrutent **simultanément** les couloirs du labyrinthe et tentent de déterminer au plus vite le nombre de coffres au trésor accessibles en partant de l'entrée du labyrinthe.

## Règles de déplacement importantes :

- **Parcourir les couloirs** dans tous les sens
- Ne **jamais** enjamber les murs ou les crânes (ceux-ci seront des obstacles infranchissables durant tout le jeu)
- **Au début de la partie**, ne pas franchir les trois portes secrètes (reconnaissables aux serrures de couleurs différentes). Au cours du jeu, les joueurs ayant les clefs aux couleurs correspondantes pourront passer par ces portes (voir plus loin).

Lorsqu'un joueur pense connaître avec certitude le nombre de coffres au trésor accessibles, il frappe sur la carte et prononce **à voix haute** le nombre et termine ainsi temporairement la chasse aux coffres au trésor. Il contrôle – sans que les autres joueurs puissent vérifier – la solution sur le dos de la carte. Le nombre supérieur est d'application tant que le joueur ne possède pas de clefs.

- **Si le joueur a raison**, il montre le dos de la carte pour contrôle aux autres joueurs et dépose la carte gagnée devant lui.
- **Si par contre le joueur s'est trompé**, c.à.d. si le nombre qu'il a prononcé est plus élevé ou inférieur à la solution indiquée, il redépose la carte face labyrinthe visible au milieu de la table, **sans dévoiler la solution !**

Les autres joueurs continuent à chercher la solution exacte. Le joueur qui s'est trompé, ne participe plus à cette chasse-ci. Aux autres joueurs à se prononcer ...

La chasse continue jusqu'à ce qu'un joueur trouve la bonne solution ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur en course. Ce dernier reçoit alors la carte en jeu.

La chasse suivante peut commencer. Tous les joueurs peuvent y participer. Le gagnant de la dernière carte-labyrinthe tire la carte inférieure de la pile et la dépose au milieu de la table.

*Et vous voilà déjà en route pour une nouvelle chasse au trésor ...*

## LES CLEFS



La possession de plusieurs cartes-labyrinthe est récompensée par des clefs.

- Lorsqu'un joueur gagne **sa 2<sup>ème</sup> carte**, il reçoit une clef **verte**.
- Lorsqu'un joueur gagne **sa 3<sup>ème</sup> carte**, il reçoit une clef **rouge**.
- Lorsqu'un joueur gagne **sa 4<sup>ème</sup> carte**, il reçoit une clef **bleue**.
- Lorsqu'un joueur gagne **sa 5<sup>ème</sup> carte**, il **gagne** le jeu et la chasse est terminée.

Ces clefs sont-elles véritablement des « récompenses » ou représentent-elles de nouveaux défis ? A chaque fois qu'un joueur reçoit une nouvelle clef, il doit également comptabiliser les coffres au trésor accessibles par les portes de couleurs identiques à ses clefs, avant de pouvoir prononcer le nombre recherché.