

Ce joueur gagne alors le jeton Trésor. Et le joueur suivant peut alors retourner un nouveau jeton.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur atteint le dessin du dernier jeton Trésor avec son fantôme, il prend le jeton et la partie s'arrête.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de jetons devant lui.

Variante pour les spécialistes du labyrinthe

Commencez par mélanger les jetons Trésor, face cachée, et distribuez-les équitablement à tous les joueurs. Chacun empile alors ses jetons, face cachée, devant lui.

Quand vient ton tour, prends le jeton supérieur de ta pile, regarde-le en secret, sans le montrer aux autres joueurs, puis replace-le devant toi, face cachée. Tu connais maintenant le dessin que doit atteindre ton fantôme.

Comme expliqué précédemment, tu dois d'abord modifier le labyrinthe, avant de te déplacer.

Si tu atteins le dessin représenté sur ton jeton Trésor, retourne-le. Ton tour est terminé.



Si tu n'atteins pas le dessin recherché, déplace ton fantôme aussi loin que tu veux ou reste sur place.

Au prochain tour, tu essayeras de nouveau d'atteindre ton dessin.

C'est maintenant au tour du joueur suivant. Celui-ci regarde également en secret le jeton supérieur de sa pile et essaye d'atteindre le dessin représenté avec son fantôme.

Une fois qu'un joueur a réussi à retourner tous ses jetons, il doit encore revenir à sa case départ. Le premier à y parvenir gagne la partie.

© 1995 / 2005 / 2009 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Carlit und Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.
Service Consommateurs - 21 rue de Dornach 68120 PFASTATT
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC/min)

222804

Ravensburger

Jeux Ravensburger® n° 21 972 8 • Auteur : Max J. Kobbert • Illustrations : Joachim Krause



Un amusant labyrinthe en mouvement pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Dans le mystérieux labyrinthe, une aventure passionnante attend les petits fantômes. Partez avec eux à la découverte des trésors cachés. Les couloirs bougent, des chemins apparaissent ou disparaissent. Seul celui qui ne s'y perdra pas atteindra le but et découvrira le mystère du labyrinthe.

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 17 plaques Couloir
- 12 jetons Trésor
- 4 fantômes (en 2 parties)

Ravensburger

Le but du jeu

consiste à atteindre les dessins représentés sur les jetons Trésor avec son fantôme et ainsi en gagner le maximum.



Préparation

Avant la première partie, détachez soigneusement les **plaques Couloir** et les **jetons Trésor** de la planche prédécoupée.

Assemblez les **piens** en insérant chaque fantôme dans un socle. Les fantômes sont maintenant prêts et ne seront plus démontés.

Placez le **plateau** au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Commencez par mélanger les **plaques Couloir**, puis posez-les sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe au hasard. Laissez la plaque restante à côté du plateau pour l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser les couloirs du labyrinthe.

Mélangez les **jetons Trésor**, face cachée, et placez-les à proximité du plateau.

Choisissez chacun un **fantôme** et placez-le sur la case de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau.

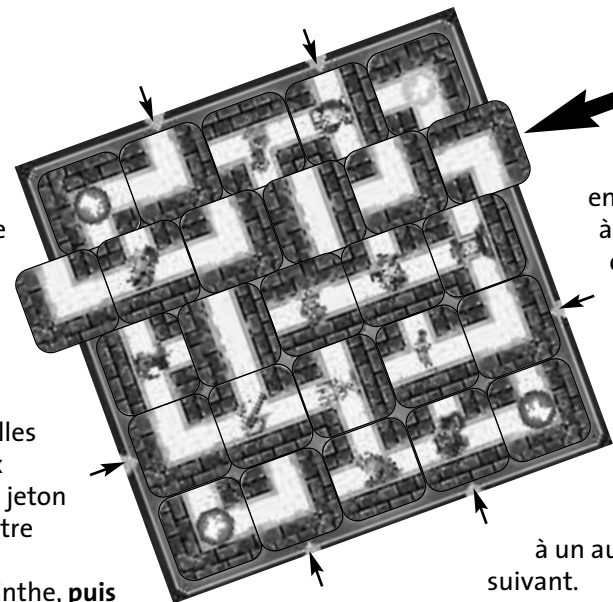
L'aventure peut commencer...

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence. Il retourne un jeton Trésor. Ce jeton indique le premier but à atteindre avec votre fantôme.

Pour cela, il faut **d'abord** modifier le labyrinthe, **puis** déplacer son fantôme.

Modification du labyrinthe

Quand vient ton tour, pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Les endroits où peut être insérée la plaque sont indiqués par des flèches sur le bord du plateau. Pousse la plaque jusqu'à ce que celle à l'opposé soit expulsée du labyrinthe.

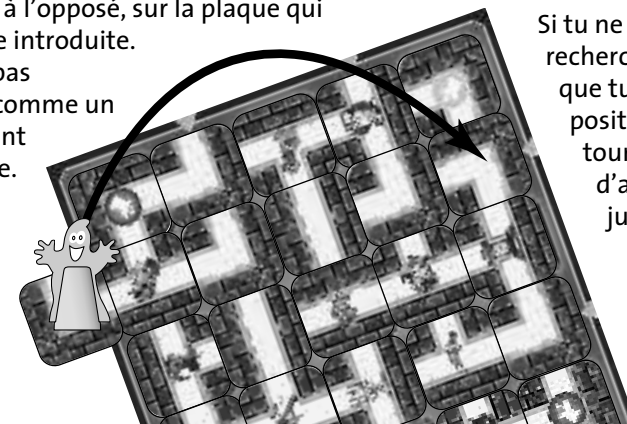


La plaque Couloir peut être insérée à n'importe quel endroit, au choix, mais jamais à l'endroit d'où elle vient d'être expulsée. Il est donc interdit d'annuler le coup du joueur précédent immédiatement après.

La plaque expulsée reste au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.

Si, en faisant coulisser les couloirs du labyrinthe, un joueur expulse un fantôme du plateau, celui-ci est alors placé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite.

Ceci n'est pas considéré comme un déplacement du fantôme.



Quand vient ton tour, tu es obligé(e) de modifier le labyrinthe avant de déplacer ton fantôme, même si tu aurais pu atteindre le dessin recherché sans toucher aux couloirs.

Déplacement du fantôme

Après avoir modifié le labyrinthe, déplace ton fantôme. Tu peux le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un **couloir ininterrompu**. Sinon, tu peux te déplacer aussi loin que tu veux ou même rester sur place. Plusieurs fantômes peuvent se trouver sur la même case.

Si tu atteins le dessin représenté sur le jeton Trésor retourné, prends-le et pose-le devant toi. Ton tour est terminé et le joueur suivant retourne un nouveau jeton Trésor.

Si tu ne peux pas atteindre directement le dessin recherché, tu peux déplacer ton fantôme aussi loin que tu veux de manière à être en meilleure position pour le tour suivant. C'est ensuite au tour du joueur suivant. À son tour, il essaye d'atteindre ce **même** dessin. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un d'entre vous y parvienne.

