



Jeux Ravensburger® 26 505 3

Auteur : Marco Teubner · Illustrations : Joachim Krause

Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice) · Rédaction : Lothar Hemme

Pour 1 ou 2 joueurs à partir de 8 ans

Contenu

- 2 planches de jeu
- 2 x 15 plaques Couloir (rouges et bleues)
- 16 cartes Objectif
- 2 magiciens (pions dorés)



Ce jeu reprend certains éléments du jeu « Le Labyrinthe » du professeur Dr. Max Kobbert, jeu qui connaît un immense succès depuis plus de 20 ans. La nouveauté tient au fait que, dans cette version, deux joueurs s'affrontent simultanément en duel.

Avant la première partie

Préparer le matériel avec soin pour ne pas gâcher tout le plaisir du jeu.

Commencer par trier les plaques en plastique selon leur couleur (rouges et bleues) et les disposer sur la table : les anneaux gravés à l'intérieur doivent être vers le haut (voir illustration ci-contre).

Détacher ensuite soigneusement les couloirs de la planche prédécoupée (lignes droites, embranchements en T, virages). Les trier ensuite à leur tour selon la couleur de leur verso (également rouge et bleu) et les insérer dans les plaques de la couleur correspondante. *Il est essentiel que tous les couloirs au dos rouge soient placés dans les plaques rouges et tous ceux au dos bleu dans les plaques bleues.* Insérer les couloirs dans les plaques de manière à ce qu'ils soient visibles (voir illustration ci-contre).

Pour finir, détacher les cartes Objectif de leur planche prédécoupée.

La partie peut commencer !



But du jeu

Les deux joueurs essayent simultanément de relier deux objets par un chemin ininterrompu sur leur planche. Celui qui déplacera astucieusement et rapidement ses plaques Couloir aura de grandes chances de l'emporter !

Préparation

Avant le début de la partie, chaque joueur reçoit une planche et les 15 plaques de la couleur correspondant au fond de sa planche.

Les joueurs placent leurs plaques à l'intérieur du cadre de leur planche. Une case reste vide pour permettre de pousser les couloirs par la suite.

Chacun doit veiller à ce que les couloirs de même forme ne soient pas tous orientés dans la même direction car ils ne pourront plus être retirés, ni tournés durant la partie ! Les couloirs droits doivent donc être aussi bien horizontaux que verticaux. De même pour les embranchements en T. Quant aux virages, ils ne doivent pas tous tourner dans le même sens.

L'illustration ci-contre montre un exemple de situation de départ.

Enfin, chaque joueur prend un magicien doré.



Déroulement de la partie

Bien mélanger les 16 cartes Objectif et retourner la pile, face cachée, entre les deux joueurs. Retourner immédiatement la carte supérieure et la poser à côté de la pile. Elle indique le point de départ **commun aux deux** joueurs. Chacun place alors son pion doré sur le dessin correspondant sur le bord du cadre de sa planche.

L'un des joueurs retourne ensuite la carte suivante et l'empile sur la première.

Cette carte indique l'objectif que les deux joueurs doivent atteindre. Pour cela, ils doivent pousser astucieusement leurs plaques sur leur planche en essayant de relier le point de départ à l'arrivée par un couloir.



Important :

- Dès le départ, les joueurs jouent en même temps, c'est-à-dire que chacun déplace les plaques sur sa planche pour créer le chemin ininterrompu recherché.
- Un joueur peut pousser aussi bien une seule plaque que toute une rangée.
- Une plaque doit être uniquement poussée ; elle ne peut être ni sortie, ni tournée !

Si un joueur parvient à créer le chemin, il crie « Stop ! ». Les deux joueurs vérifient alors si un chemin ininterrompu relie bien le départ à l'arrivée.



Exemple :

La première carte retournée indique le sablier. Les joueurs placent leur pion doré sur le sablier de leur planche. C'est le point de départ pour chacun d'eux.

La carte retournée comme objectif est l'anneau. Ils doivent maintenant essayer de relier le sablier à l'anneau par un chemin interrompu en poussant les couloirs.

Si le joueur a réalisé un chemin correct, il gagne la carte Objectif. Il place ensuite son magicien sur la case qu'il vient d'atteindre. Ce sera son point de départ au prochain tour.

Celui qui a perdu ce premier duel laisse son magicien sur sa case d'origine. Il essaiera de nouveau d'atteindre le nouvel objectif à partir de cette case.

Cependant, si le joueur qui a crié « Stop ! » s'est trompé et n'a pas relié correctement le départ et l'arrivée, personne ne gagne la carte Objectif. Dans ce cas, aucun des magiciens ne bouge : chacun reste à son ancien point de départ.

Le vainqueur du 1^{er} duel retourne la carte Objectif suivante et les deux joueurs se lancent de nouveau dans la construction d'un chemin pour relier leur point de départ au nouvel objectif.

Et ainsi de suite à chaque tour.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que l'un des joueurs a gagné 8 cartes Objectif. Il a démontré sa bonne vision du jeu et son intelligence et remporte la partie.

Variante solo

Il est également possible de jouer seul. Le joueur choisit une planche, les plaques correspondantes et un pion doré.

Il mélange bien les cartes Objectif et place la pile, face cachée, à côté de sa planche. Il retourne la carte supérieure. Elle indique le point de départ sur lequel il place le magicien.

Il retourne alors la carte Objectif pour le premier tour. S'il réussit à créer un chemin interrompu en poussant les couloirs, il vérifie. Si le chemin est correct, il place son magicien sur la case atteinte et retourne la carte suivante...

Cette variante permet, soit de s'entraîner sans contrainte de temps, soit de jouer contre la montre. Dans ce dernier cas, le joueur doit essayer d'atteindre le maximum d'objectifs dans un temps imparti (5 minutes, par exemple).



© 2009 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH :

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

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com