4+

JUNIOR

Disney·PIXAR Cars 3

LABYRINTH

Max J. Kobbert

Ravensburger

Junior LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° **21 273** 6

Le célèbre labyrinthe en mouvement pour **2 à 4** joueurs à partir de **4** ans.

Auteur : Max J. Kobbert
Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :
- 1 plateau de jeu
- 17 plaques Chemin carrées
- 12 jetons
- 4 pions

Qui trouvera le passage menant aux personnages préférés du film Cars 3. À vous de déplacer astucieusement les plaques dans le labyrinthe pour transformer les impasses en passages. Seul celui qui ne s'y perdra pas sortira vainqueur de cette aventure palpitante !

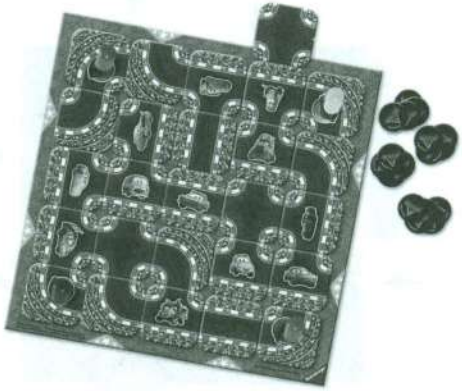
Le but du jeu consiste à gagner le maximum de jetons.

Préparation
Avant la toute première partie, détacher soigneusement les plaques et les jetons des planches prédécoupées. Placer le plateau de jeu au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.

Mélanger les plaques face cachée, puis les répartir, face visible, sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire. Deux cartes sont double-face. Au recto figure un croisement de 4 routes qui simplifie le jeu. Au verso se trouvent des virages. Avant de mélanger, les joueurs décident s'ils utilisent des croisements et combien. Plus il y en aura, plus le jeu sera simple !

Conseil aux parents :
Lors des premières parties, il est recommandé de jouer avec les deux croisements. Avec un peu d'expérience, il sera possible de les enlever (les retourner) petit à petit.

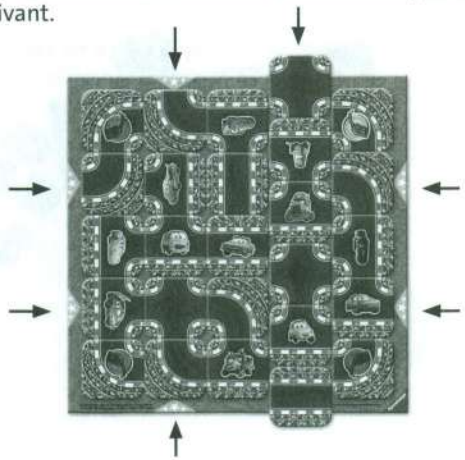
Il reste toujours une plaque. La laisser à côté du plateau pour l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser le labyrinthe. Mélanger les jetons face cachée et les placer à proximité du plateau. Chaque joueur choisit ensuite un pion qu'il place au coin du plateau, sur la case Départ de la couleur correspondante.



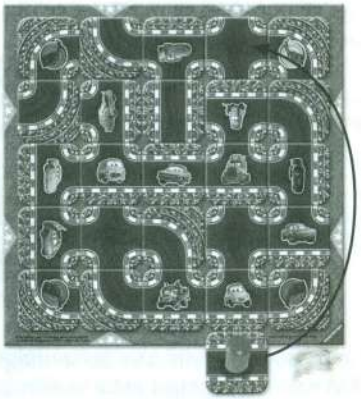
F

La partie commence
Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne le remier jeton. Celui-ci indique l'un des héros du film Cars 3 : *Flash McQueen, Cruz Ramirez, Jackson Storm, Shannon, Sterling, Miss Fritter, Guido, Luigi, Mack, Tex, Dusty et Rusty.*
Il s'agit de les atteindre avec son pion dans le labyrinthe. Pour cela, il faut toujours modifier d'abord le labyrinthe, puis déplacer son pion.

Modification du labyrinthe
Le joueur pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Les flèches grises sur le bord du plateau indiquent les endroits où peut être insérée la plaque. Celle-ci est poussée jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée du labyrinthe. 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 plaques du labyrinthe, un joueur expulse un pion du plateau, il est alors replacé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Mais ceci n'est pas considéré comme un déplacement du pion !



Un joueur est toujours obligé de modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion, même s'il peut atteindre le personnage recherché sans le faire. Dans ce cas, il s'arrange pour ne bouger que des plaques qui ne « cassent » pas son chemin.

Déplacement du pion
Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion. Il peut avancer jusqu'à n'importe qu'elle case en suivant un chemin ininterrompu (plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case).

S'il atteint le personnage recherché, le joueur prend le jeton et le pose devant lui. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

S'il n'atteint pas le personnage recherché, il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour ou bien choisir de ne pas bouger du tout. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi essaie d'atteindre ce même personnage. Et ainsi de suite, jusqu'à que l'un des joueurs y parvienne. Celui-ci gagne le jeton. Ce n'est qu'alors que le suivant peut retourner un nouveau jeton.

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un pion atteint le dernier personnage recherché. Le joueur s'empare du jeton et le place devant lui.

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

Variante pour joueurs expérimentés

Installer le jeu comme expliqué en début de règle. Retourner les deux croisements face cachée car ils ne serviront pas dans cette variante. Mélanger les jetons, face cachée, et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui, toujours face cachée.

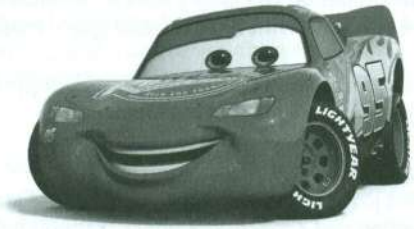
Quand vient son tour, le joueur regarde secrètement le jeton supérieur de sa pile. Il est le seul à connaître le dessin que son pion doit atteindre.

Comme expliqué précédemment, il faut d'abord modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Mais il est interdit de réintroduire la plaque à l'endroit d'où elle vient d'être expulsée. Il n'est donc pas permis d'annuler le coup du joueur précédent !

Le joueur qui atteint le bon personnage, retourne le jeton face visible devant lui. Son tour est terminé. Si le joueur n'atteint pas le personnage recherché, il déplace son pion aussi loin qu'il veut ou le laisse sur place pour ce tour. Son tour est terminé et il réessayera au tour suivant.

À son tour, le joueur suivant regarde le pion supérieur de sa pile et essaye d'atteindre ce personnage avec son pion.

La partie prend fin dès qu'un joueur a atteint le premier le personnage correspondant au dernier jeton de sa pile et est revenu à sa case Départ. Celui qui y parvient remporte la partie.



© Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of third parties, as applicable : Cadillac™; Dodge®; Fiat™; Mack™
www.disney.com
© 2017 Ravensburger Spieleverlag