

Variante : ensemble contre le Minotaure !

Un joueur incarne le Minotaure.

But du jeu :

- Le Minotaure doit empêcher les autres joueurs de sortir du labyrinthe !
- Les autres joueurs gagnent à égalité s'ils sortent du labyrinthe avant la fin du dixième tour de jeu.

À noter : pour compter les tours, vous pouvez déposer une nouvelle tuile au bord du plateau, face cachée, à la fin de chaque tour du Minotaure.

Déroulement du jeu :

Les joueurs décident qui incarnera le Minotaure.

Ce dernier joue avec le pion Minotaure.

On défausse ensuite les 6 tuiles Minotaure de la pioche.



Pour le Minotaure et tous les autres joueurs, les tours de jeu se déroulent comme cela a été décrit précédemment : on lance le dé, on utilise les points obtenus et, à la fin de son tour, on pioche des tuiles de façon à en avoir de nouveau 4.

À noter pour le Minotaure :

- Il part d'une case de son choix, non adjacente à la case centrale du plateau en y ayant posé une tuile au préalable.
- Le Minotaure joue en dernier à chaque tour.
- Quand le Minotaure atteint la même case qu'un autre joueur, il doit provoquer un combat :
 - Les deux joueurs lancent le dé. Pour l'emporter, le Minotaure doit obtenir un score supérieur ou égal à celui du joueur attaqué. Celui qui perd le combat doit retourner sur la case centrale.
 - Le Minotaure peut attaquer plusieurs joueurs par tour de jeu, en se rendant sur leur case, chacun leur tour, dans la limite des points qu'il a obtenu au dé. Si plusieurs joueurs se situent sur une même case, le Minotaure les combat chacun leur tour.



© Illustrations Yvan Pommaux

playBac

l'école des loisirs



LE LABYRINTHE DU MINOTAURE

D'APRÈS L'UNIVERS D'YVAN POMMAUX



Dès 7 ans
De 2 à 7 joueurs

Contenu du jeu :

- 1 grand plateau
- 7 pions « Personnage »
- 100 tuiles dont 6 tuiles « Minotaure »
- 1 dé

But du jeu :

Être le premier à sortir du labyrinthe de Dédale, par n'importe quelle case du bord.

Préparation du jeu :

Installer le plateau de jeu.

Constituer une pioche avec les tuiles, faces cachées, dans la boîte.

Chaque joueur pioche 4 tuiles. Il ne les montre pas aux autres joueurs et pose son pion « Personnage » sur la case centrale du plateau.

Déroulement du jeu :

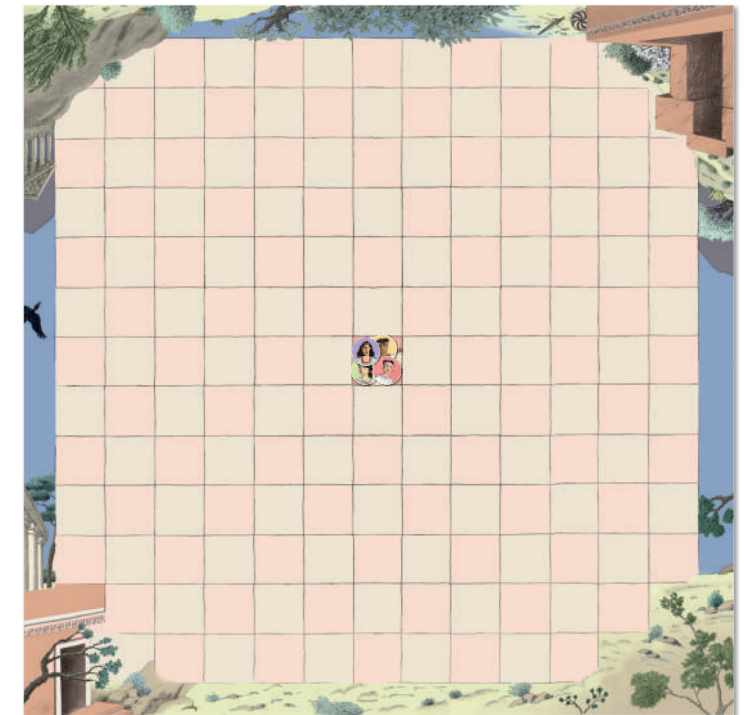
Celui qui imite le mieux le Minotaure commence la partie.

Si les joueurs n'arrivent pas à se départager, le plus jeune joueur commence.

Joueur 1



Joueur 2



Joueur 3



Joueur 4

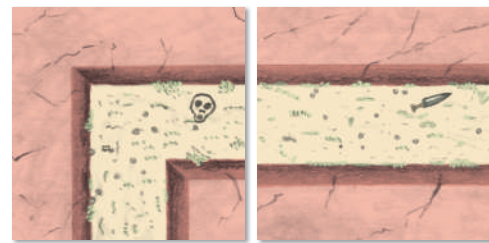


Le premier joueur lance le dé.

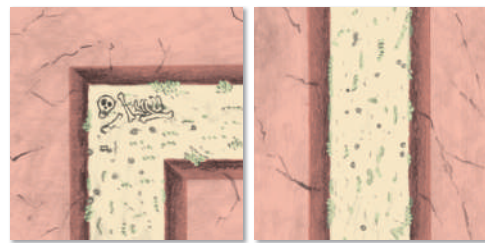
Le score qu'il obtient détermine le nombre de points que le joueur pourra utiliser durant ce tour de jeu. Les points correspondent au nombre de **spirales** indiqué sur le dé.

Pour 1 point, il peut :

- **Poser 1 tuile** (une tuile doit être toujours posée à côté d'une autre, sans couper un chemin ouvert).

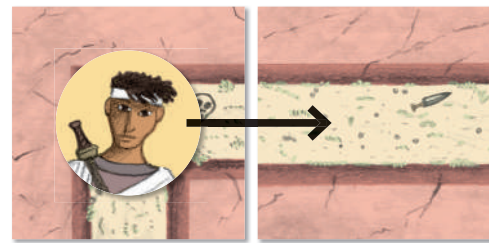


OUI

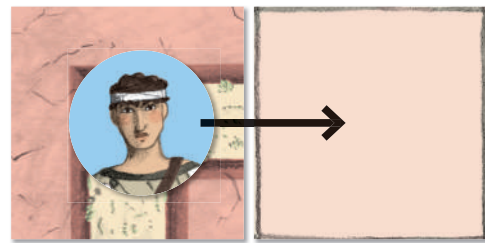


NON

- **Déplacer son pion d'une case** (on ne peut pas déplacer son pion sur une case qui ne contient pas de tuile).



OUI



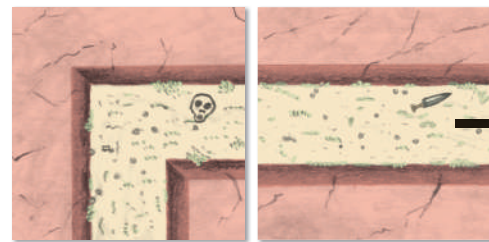
NON

- **Jouer une tuile Minotaure** contre un autre joueur.

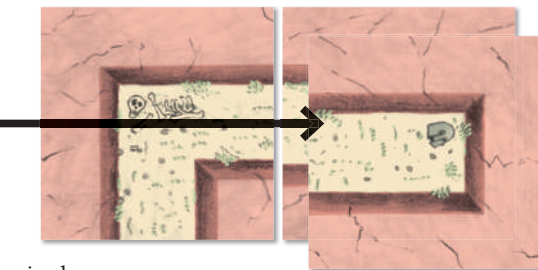


Pour 2 points, il peut :

- **Poser une tuile par-dessus une autre.**



OUI



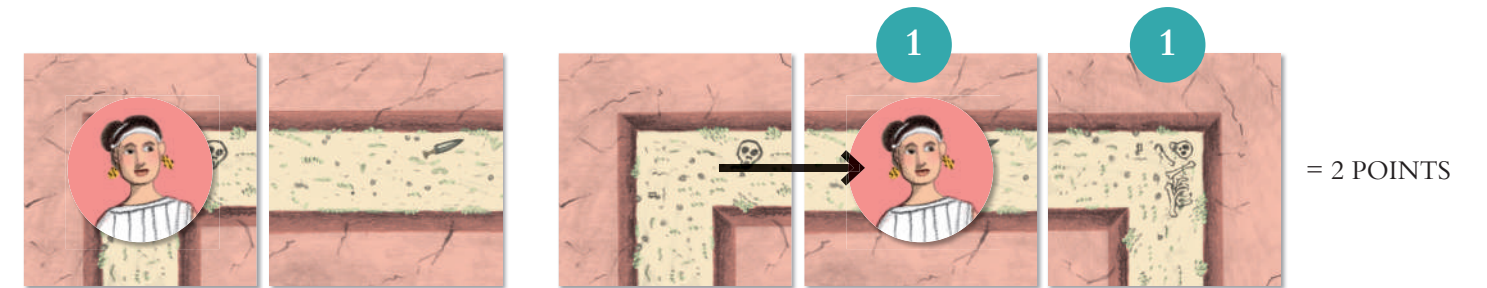
NON

- **Échanger ses 4 tuiles** contre 4 nouvelles tuiles de la pioche.

À noter :

- Plusieurs joueurs peuvent se trouver en même temps sur une même tuile.
- Les joueurs peuvent se déplacer sur une tuile posée par un autre joueur.
- Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser tous les points obtenus à leur tour. Cependant les points non utilisés à la fin d'un tour sont perdus.
- À la fin de chaque tour, les joueurs piochent de nouvelles tuiles, de façon à en avoir toujours 4.
- Lorsqu'il n'y a plus de tuiles dans la pioche, tous les joueurs sont déclarés perdants.

Exemple 1 : un joueur obtient 2 au dé. Il peut donc utiliser 2 points à ce tour. Il choisit de déplacer son pion d'une case et de poser une tuile. Il a utilisé ses 2 points, son tour est fini.



= 2 POINTS

Exemple 2 : un joueur obtient 4 au dé. Il choisit de poser une tuile par-dessus une autre (2 points utilisés) et déplacer son pion d'une case (1 point utilisé). Il n'utilise pas son dernier point.



= 3 POINTS

Combat avec le Minotaure !

Lors de son tour de jeu, un joueur qui possède une tuile Minotaure peut la jouer à l'encontre d'un autre joueur.

Le joueur qui reçoit cette carte doit combattre le Minotaure en duel immédiatement !

Il lance alors le dé :

- S'il fait 4, il a vaincu le Minotaure.
- S'il fait 1, 2 ou 3, il est vaincu par le Minotaure et doit rejoindre la case centrale.



Dans les deux cas, la carte « Minotaure » est défaussée et le jeu reprend son cours normal.