

Dédale était l'architecte à qui avait été confiée la construction du labyrinthe de Crête où devait être enfermé le Minotaure. Maintenant, c'est vous qui vous retrouvez jetés dans le labyrinthe ; vous devez essayer d'en sortir avant que le terrible Minotaure ne vous attrape.

OBJECTIF

Votre objectif est d'être le premier à vous échapper du labyrinthe. Pour y parvenir, vous devez vous frayer un chemin depuis la case centrale jusqu'à une sortie tout en empêchant vos adversaires d'y arriver avant vous. Et bien entendu, éviter toute rencontre avec le redoutable Minotaure !

CONTENU

Le jeu se compose de :

- 6 pions de couleurs
- Un sac en tissu (pioche)
- 150 dalles :
 - 1 entrée
 - 4 sorties
 - 132 dalles labyrinthe (normales et portant une étoile)
 - 3 dalles effondrement
 - 4 dalles Minotaure rouges
 - 6 dalles Minotaure blanches
- 1 pion Minotaure
- règle du jeu



Entrée



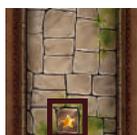
Sortie



Effondrement



Dalles normales



Dalles spéciales avec étoiles



minotaure blanc



minotaure rouge

COMMENT JOUER

PRÉPARATION

- Placer la dalle entrée au centre de la table.
- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la dalle entrée.
- Poser les sorties correspondant au nombre de joueurs à 6 dalles de distance en ligne droite de l'entrée, suivant le schéma correspondant (vous pouvez mesurer la distance EN PLAÇANT 5 DALLES FACE VERS LE BAS ENTRE L'ENTRÉE ET CHAQUE SORTIE).
- Remettre dans la boîte les sorties inutilisées et mélanger le reste des dalles dans le sac, à portée de main de tous les joueurs.
- Chaque joueur prend 3 dalles du sac et le joueur qui se trouve le plus loin de chez lui commence la partie. En cas d'ex-æquo, le joueur le plus âgé commence.

Joueurs	Sorties
3	2
4	3
5/6	4

DESCRIPTION D'UN TOUR

Lorsqu'arrive son tour, chaque joueur peut réaliser les actions suivantes :

- Mettre une dalle en jeu.
- Déplacer son pion d'1 case.
- Pousser un autre joueur sur une case adjacente.

Au total, chaque joueur doit réaliser 3 actions mais en aucun cas ce ne peut être 3 fois la même. C'est-à-dire qu'il peut poser deux dalles et se déplacer d'une case ou poser une dalle et se déplacer de deux cases, ou se déplacer, pousser et poser une dalle, par exemple. L'ordre des actions est indifférent.

Un joueur, lorsque son tour est arrivé, peut, comme alternative à ces actions, décider de ne faire qu'une unique action : se défaire des 3 dalles qu'il possède en main et en piocher 3 nouvelles.

À la fin de son tour, le joueur pioche dans le sac les dalles nécessaires pour en avoir à nouveau 3 en main. C'est ensuite au joueur suivant de jouer, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

DESCRIPTION DES ACTIONS

1. Mettre une dalle en jeu

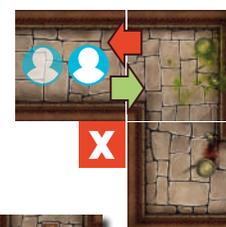
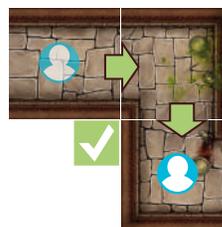
Pour cette action, vous devez mettre en jeu une des 3 dalles que vous avez en main. La dalle doit être posée à la suite de tout chemin déjà ouvert. Toute dalle posée peut continuer un chemin, en ouvrir de nouveaux ou en achever un car un seul des côtés doit coïncider avec un autre chemin ouvert et le reste peut s'achever contre un mur.



Certaines dalles portent un symbole . Ce sont des dalles spéciales qui peuvent être posées sur des dalles déjà jouées (et aussi pour continuer des chemins comme les dalles normales). Pour poser une dalle sur une dalle déjà construite, elle doit afficher un plus grand nombre d'étoiles et il faut continuer un chemin de la même façon que si elle était posée sur une case vide. De plus, la dalle sur laquelle vous allez en poser une nouvelle doit être vide ; ainsi, si un adversaire ou vous vous rencontrez sur cette dalle, vous ne pourrez pas la poser dessus.



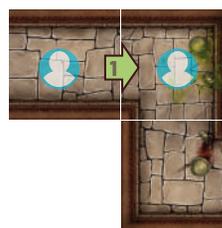
Il existe des dalles avec une, deux et même trois étoiles mais elles sont très rares et donc très précieuses.



2. Se déplacer

Avancez votre pion d'une case dans la direction de votre choix. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs qui peuvent se rencontrer sur une même dalle.

Si quand c'est votre tour vous réalisez deux fois cette action, vous ne pouvez pas terminer sur la même case que celle où vous étiez au début de votre tour, à moins de l'avoir remplacée par une autre dalle.



3 Empujer

Si vous allez sur une case où il y a un joueur ou plus ou si vous y

êtes déjà, vous pouvez utiliser une action pour pousser l'un d'entre eux. Si vous voulez pousser un adversaire, vous devez utiliser une action et vous ne pouvez pousser que deux joueurs maximum : n'oubliez pas, c'est la règle qui interdit de jouer trois fois la même action.

4. Se défaire d'une dalle

Si vous décidez d'utiliser cette action, ce doit être la seule que vous allez réaliser à votre tour.

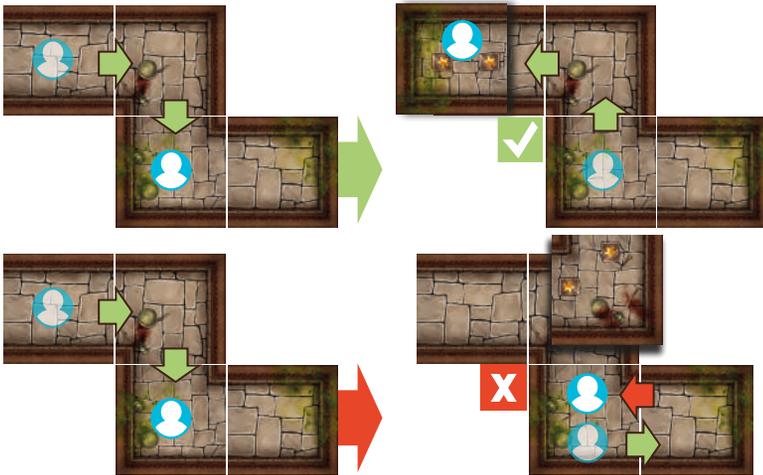
Le joueur qui utilise cette action doit se défaire de toutes les dalles qu'il possède. Il ne peut en conserver aucune. Les dalles ainsi rejetées sont retirées de la zone de jeu et ne sont plus disponibles pour jouer.

Cette action est parfois la seule possible pour un joueur s'il ne peut poser sur le jeu aucune des dalles qu'il possède.



5. Règle particulière : Rester enfermé dans le labyrinthe

En mettant une dalle en jeu, vous pouvez enfermer un adversaire ou vous enfermer vous-même dans un couloir. Toute dalle qui va enfermer un ou plusieurs joueurs dans le labyrinthe doit, au moment où elle est jouée, être posée de sorte que les joueurs en question puissent, au tour suivant, réaliser 2 actions de mouvement valides dans le couloir où ils vont être enfermés. Sinon, la dalle ne peut être posée à cet endroit.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsqu'un joueur arrive sur l'une des dalles de sortie à son tour. Dans ce cas, le joueur gagne la partie.

Si toutes les dalles du sac ont été piochées et qu'aucun joueur n'a réussi à s'échapper du labyrinthe, personne ne gagne. Dans ce cas, c'est le Minotaure qui gagne, puisqu'il va se régaler avec ce qu'il restera de vous tous cette nuit.

DALLES SPÉCIALES

En plus des dalles déjà indiquées, il existe deux types de dalles supplémentaires dans le jeu. Effondrement et Minotaure.



EFFONDREMENTS

Anéantissez LES ESPIRS DE VOS ADVERSAIRES EN FAISANT S'EFFONDRE LA SORTIE par laquelle ils étaient sur le point de s'échapper du labyrinthe ou priez pour qu'ils ne fassent pas s'effondrer la sortie que vous alliez emprunter pour vous échapper.

Ajoutez un nombre de dalles égal à la moitié des sorties en arrondissant vers le bas et mélangez-les au reste des dalles de la pioche dans le sac.

Si vous avez cette dalle en main, vous pouvez utiliser une de vos actions pour la mettre en jeu. Les effondrements ne servent pas à continuer un chemin en jeu mais doivent être posés sur une dalle sortie du labyrinthe. En posant une dalle effondrement sur une dalle sortie, celle-ci se retrouve bloquée et aucun joueur ne peut sortir du labyrinthe par cette dalle. Le joueur qui comptait sortir en passant par cette dalle doit faire demi-tour et trouver une autre sortie.



MINOTAURE

Ces dalles apportent une tension supplémentaire à vos parties car elles mettent en jeu le Minotaure. Essayez de vous échapper du labyrinthe en évitant que le Minotaure ne vous attrape.

Mettez les dalles Minotaure rouges et blanches avec le reste des dalles du jeu à l'intérieur du sac de pioche. La seule différence entre les dalles rouges et blanches est que lorsque le Minotaure a attrapé un pion-joueur, les rouges retournent dans la pioche tandis que les blanches sont retirées du jeu.

Placez le pion MINOTAURE A COTE DE LA ZONE DE JEU A LA PORTEE DE TOUS LES JOUEURS.

Si au début de votre tour vous avez en main une ou plusieurs dalles Minotaure (peu importe la couleur), vous devez obligatoirement les mettre en jeu avant de réaliser toute autre action.

Placez la dalle face vers le haut près de la zone de jeu et le pion Minotaure à l'entrée du labyrinthe. Vous devez alors immédiatement choisir dans quelle direction vous allez déplacer le Minotaure et le faire avancer d'autant de cases que de dalles Minotaure mises en jeu.

Une fois le Minotaure mis en jeu et son mouvement achevé, piochez dans le sac autant de dalles que nécessaire pour en avoir à nouveau 3 en main et continuez à jouer normalement votre tour en réalisant les 3 actions du règlement de base.

1. Mouvement du Minotaure

À partir du moment où le Minotaure entre en jeu, au début de chaque tour chaque joueur doit le déplacer d'autant de cases que de dalles Minotaure mises en jeu. Le mouvement doit se faire dans la même direction et dans le même sens que le joueur précédent ; il ne peut changer de direction qu'en arrivant à une intersection. Lorsque le Minotaure arrive à une intersection, le joueur qui doit à ce moment-là déplacer le Minotaure peut décider de la direction à prendre, mais jamais retourner sur ses pas.



Outre les chemins du labyrinthe créés par les joueurs, le Minotaure connaît d'autres passages et donc la dalle entrée et les intersections dans 4 directions possèdent entre elles une série de passages que le Minotaure peut emprunter. Ainsi, si le Minotaure se trouve sur la dalle entrée ou à un croisement de 4 directions, un joueur peut décider, lorsque c'est son tour de jouer, de lui faire emprunter la direction du passage et de le déplacer vers une autre case de croisement et vice-versa. N'OUBLIEZ JAMAIS QUE LUI FAIRE D'EMPRUNTER UN PASSAGE COMPTE COMME MOUVEMENT.

Si un joueur a en main une dalle Minotaure lorsque celui-ci est déjà en jeu, il est obligé de la jouer avant de déplacer le monstre. En mettant une autre dalle Minotaure en jeu, le monstre se déplace d'une case de plus à chaque tour et le joueur qui a mis cette dalle en jeu peut changer la direction et le sens du déplacement.



2. Attaque du Minotaure

Le Minotaure se déplace jusqu'à rencontrer un joueur. À ce moment-là, le pion Minotaure et celui du joueur sont retirés du labyrinthe. De plus, le joueur que le Minotaure a attrapé doit remettre dans la pioche les dalles qu'il avait en main. Les dalles Minotaure de couleur rouge mises en jeu sont remises dans la pioche tandis que les autres sont mises de côté et ne servent plus à jouer.

À son tour suivant, le joueur que le Minotaure a attrapé remet son pion à l'entrée du labyrinthe et pioche 3 nouvelles dalles avant de passer son tour au joueur suivant.

Le Minotaure, comme tous les joueurs, peut aussi se retrouver enfermé dans les couloirs du labyrinthe. S'il n'y a aucun chemin disponible pour permettre au Minotaure d'atteindre un joueur pendant un tour de jeu complet, il retournera dans sa grotte et les dalles Minotaure mises en jeu sont remises dans la pioche.

CRÉDITS

Auteurs : Javier García y Ramón Rodríguez | **Illustrateur :** Daniel Guillén
Illustrateur couverture : Raúl Chuki | **Conception graphique :** Lorena Gestido
EAN: 8437018229437 - Fabriqué dans la Communauté européenne - Première édition 2021
Propriété et droits réservés à Átomo Games Editorial, S.L.
info@atomo-games.com