



### **Introduction**

Des joueurs sont abandonnés dans un labyrinthe avec pour seul équipement une clef de couleur. Une course poursuite dans les couloirs pour trouver leur chemin ou des armes va alors s'engager entre eux. Ils savent qu'ils ont deux options pour s'en sortir : Etre le premier qui s'échappera du labyrinthe ou être celui qui parviendra à éliminer ces adversaires. Ils devront ainsi soit tuer des personnages adverses soit trouver le chemin le plus court pour atteindre la zone qui leur permettra de s'échapper.

### **But du jeu**

Un Joueur gagne la partie dès s'il parvient à éliminer tous ses adversaires ou s'il arrive à déplacer son pion sur une case de sa couleur. (Ces cases se trouvent sur la ligne opposée au point de départ du pion à une distance de 10 cases.)

### **Matériel**

Un Plateau de Jeu (double face car il existe 2 niveaux)

Chaque joueur aura 8 Murs, 8 Jetons Murs Virtuelles, 1 Porte et un Rocher ainsi qu'un Pion de sa couleur

2 épées, 4 arbalètes, 4 clefs

## Début de Partie

Pour débiter une partie, les joueurs prennent possession de leurs pièces en fonction de leur couleur et positionnent leur Pion au milieu de la ligne opposée à leur couleur.

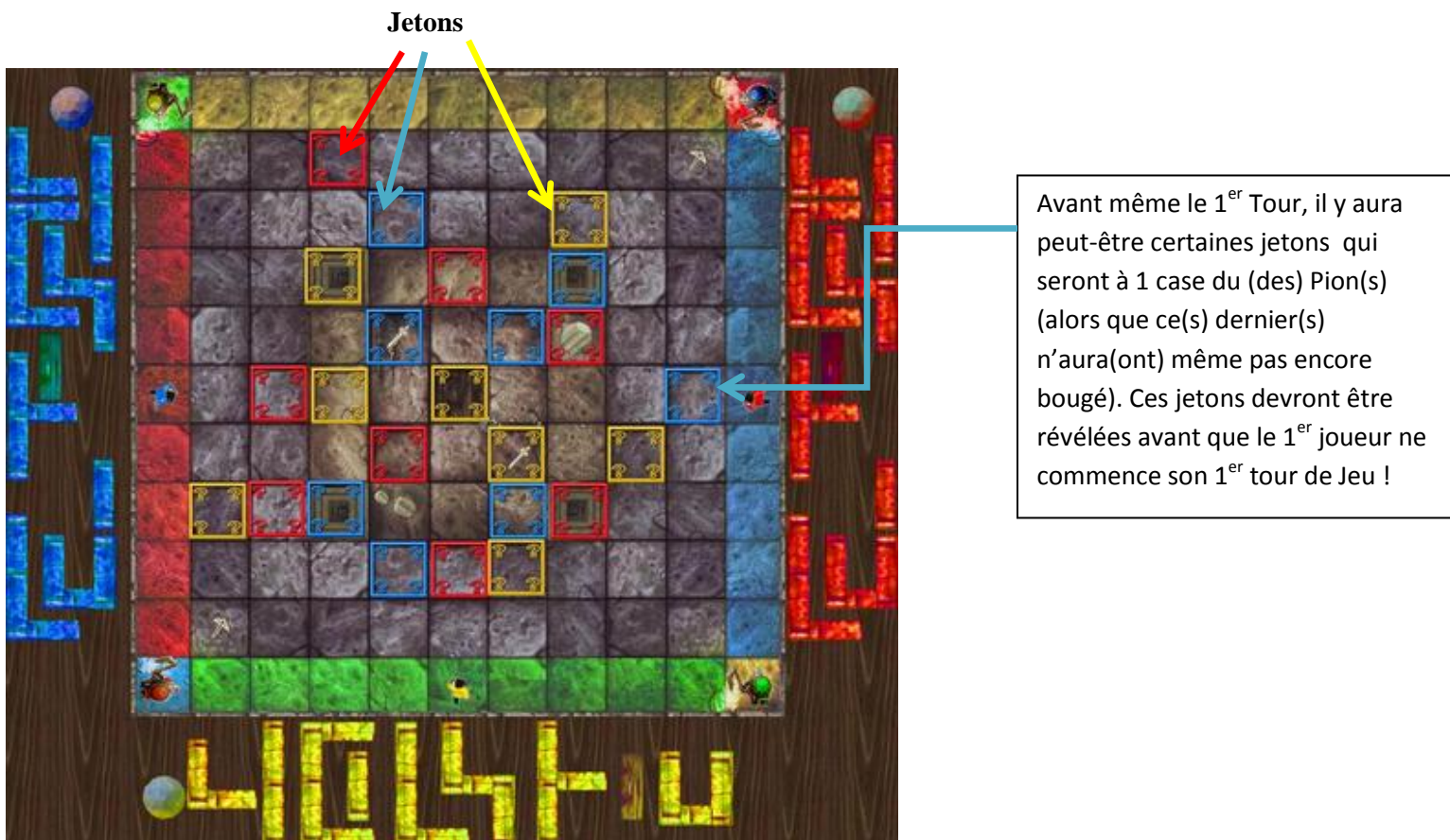
## Principe et Règles

La mise en place du Jeu se fait en disposant des Murs Virtuels (représentés par des jetons de couleurs). Cette phase de préparation du Jeu est une phase stratégique qui aura un impact très important sur la partie en elle-même. Elle permet de visualiser la position globale des murs qui vont être battis dans le labyrinthe.

**Note :** A 2 joueurs (Bleu contre Rouge) on ne peut pas utiliser les cases de couleur Jaune et Verte (elles sont hors-jeu).

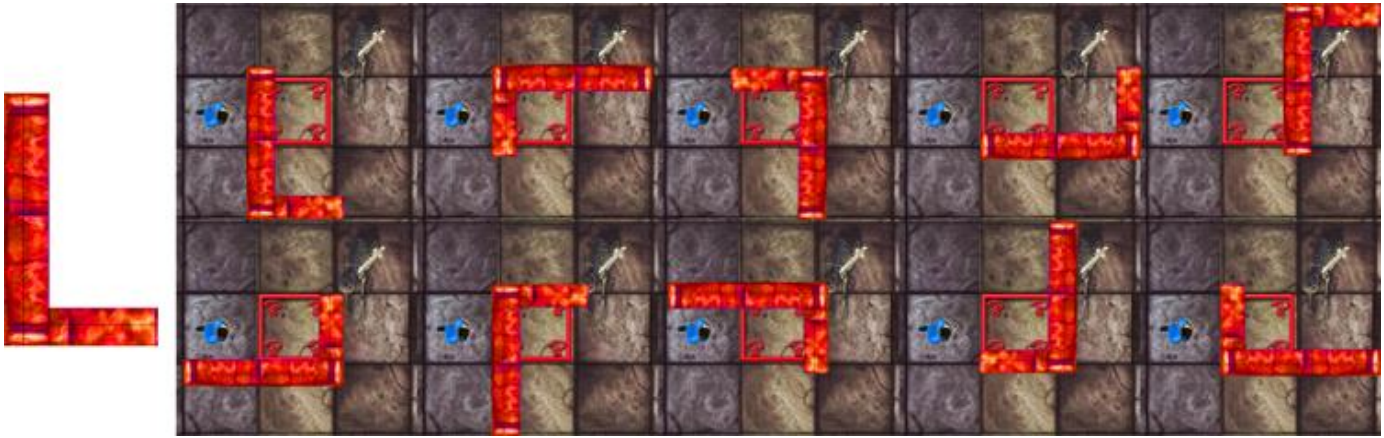
**Note :** A 2 et 3 joueurs chaque joueur posera 7 murs virtuels, à 4 joueurs on posera seulement 5 murs virtuels donc on ne pourra pas poser tous ses murs !

Les joueurs, durant cette phase de préparation du jeu, vont à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre poser un mur virtuel (un Jeton de Couleur) sur le plateau de Jeu. Jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de Jeton à poser. Ces jetons indiqueront l'endroit où se trouvera au moins une partie de Mur (sur l'arrête). Durant le Jeu, dès qu'un pion s'approchera d'un jeton (horizontalement verticalement ou en diagonale). Le joueur à qui appartient ce jeton devra poser en jeu un mur prêt de ce jeton et enlever le jeton une fois le mur posé. (Il faut s'imaginer un personnage qui avance avec une torche dans la main dans un labyrinthe et qui découvre à proximité les murs environnants).



Les joueurs devront donc révéler les murs concernés en commençant par le Joueur qui jouera en premier, puis en continuant par révéler mur après mur en suivant l'ordre des aiguilles d'une montre. Si deux murs de la même couleur sont à révéler c'est au joueur de cette couleur de choisir lequel il révélera en premier.

- **Poser un mur** : Les murs sont de forme variable. Un mur doit être posé entre les cases, sur les lignes noir libre (sans Mur). Le mur doit au minimum avoir une emprise sur l'un des côtés de la case où se situait le jeton Mur Virtuel et on ne peut pas superposer les murs entre eux.



**EX:** Pour ce mur en forme de L il y a encore plus de possibilités pour le placer que celles présentés ici!

La seule règle à retenir pour le placement d'un mur est la suivante:

**Le droit de passage** : Il faut toujours laisser au moins un passage pour que l'adversaire puisse atteindre une case de sa couleur (ce passage peut passer par les tunnels, par l'obtention d'une clef...). Ainsi, il est interdit de "murer" l'adversaire.

La Pose d'un (ou des) Mur(s) se fait pendant le cours du jeu après le déplacement d'un pion. S'il n'y a qu'un jeton (Mur Virtuel) concerné le joueur de la couleur du jeton devra obligatoirement poser un mur (s'il le peut).

(Si on ne peut pas poser son mur à cause du respect de la règle de droit de passage ou parce qu'aucune de nos pièces ne peut être posée prêt du Jeton car d'autres murs sont déjà présent autour alors on doit tout de même retirer le jeton. Mais si l'on peut poser un mur on est obligé de le faire.

### Règle de l'ordre de priorité de pose d'un Mur

Lorsqu'il y a plusieurs jetons (murs virtuels) révélés en même temps. Les joueurs concernés devront poser leur mur en respectant l'ordre de priorité et un seul mur à la fois. La priorité est donnée au Joueurs qui vient de faire son déplacement, puis la priorité se poursuit aux autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Tour de Jeu

Lors d'un tour de Jeu une seule action est possible chacun son tour, un joueur devra donc faire l'une des actions suivante :

- **Déplacer son pion d'une case**, verticalement ou horizontalement.

Il faut bien entendu qu'il n'y ait pas de mur entre la case de départ et d'arrivée.

- **Poser une Porte de sa couleur n'importe où sur le plateau de jeu.** (Seul le pion de cette couleur à la clef de cette porte et pourra donc la franchir). A moins qu'un adversaire n'ait trouvé la clef correspondante.

- **Poser un Rocher au centre d'une case n'importe où sur le plateau de jeu.**

Un Rocher bloc l'accès à cette case à un pion de couleur différente et révèle les murs virtuels autour de lui.



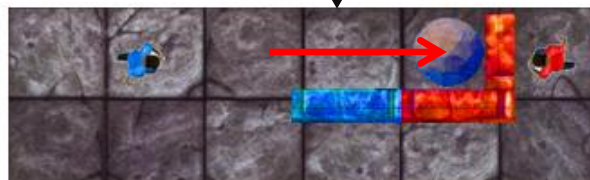
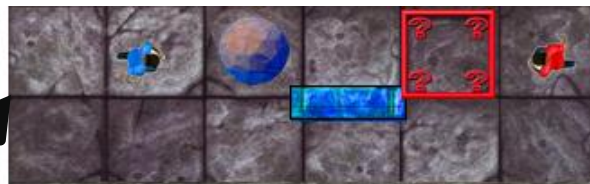
- **Pousser un Rocher de sa propre couleur.** Un Pion adjacent à un Rocher **de sa couleur**, en se déplaçant d'une case dans une direction peut pousser un Rocher avec lui, si le rocher n'a pas d'obstacle devant lui il continuera sa route en roulant jusqu'à rencontrer un Mur ou un jeton (qui révélera alors un ou des Murs).

**Note :** durant son parcours si un Rocher Roule sur un Pion celui-ci est Eliminé !!

**Ex:** le joueur Bleu pousse le Rocher



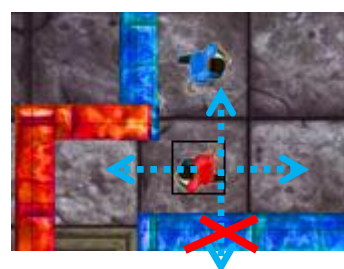
Le Joueur Bleu doit mettre un mur bleu



Maintenant le rocher va débuter son mouvement...

Le joueur rouge pose un mur Rouge

- **Pousser un Pion adverse.** Si deux personnages sont côte à côte on ne (saute pas le Pion) : on pousse le Pion sur une case adjacente (Droite Gauche Haut ou Bas) par rapport à la place que l'on vient de prendre. Si le pion adverse repousse le pion au même endroit alors ce dernier sera énervé et poussera l'adversaire à 2 cases !



- **Tuer un adversaire avec une Epée**

Un Pion qui prend possession de l'une des deux épées en poussant un adversaire le tuera. Donc pour Tuer il faudra que les pions soient côte à côte et que celui qui a l'Epée pousse le second.

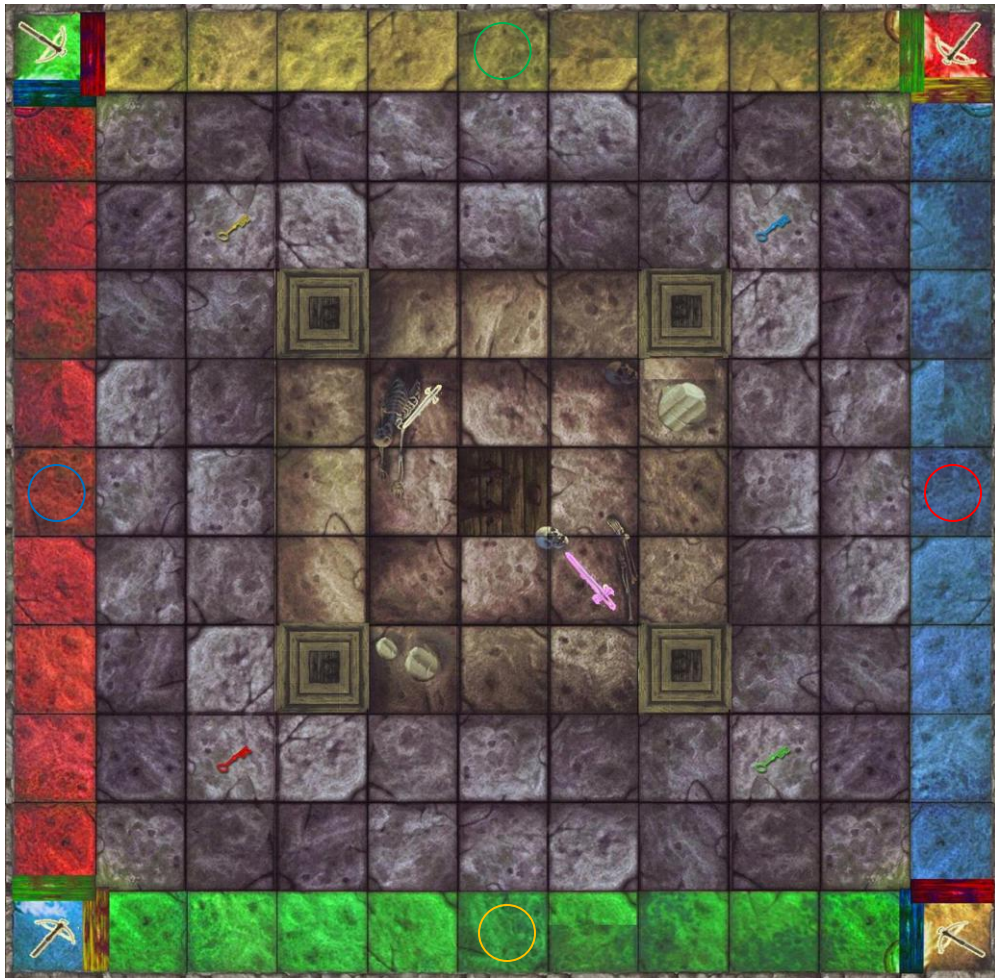
- **Tirer une Fleche** (si un pion a ramassé l'arc alors il pourra tirer une flèche horizontalement ou verticalement si sa cible se trouve au moins a 2 cases de distance, en corps à corps on ne peut pas tirer de flèche). La flèche est bloquée par les obstacles comme les murs portes et Rochers.

- **Un Pion qui est au début de son Tour sur une case Petite Porte :** Peut emprunter le Tunnel qui mène à la case centrale (La Porte). On pose directement le pion sur la case centrale

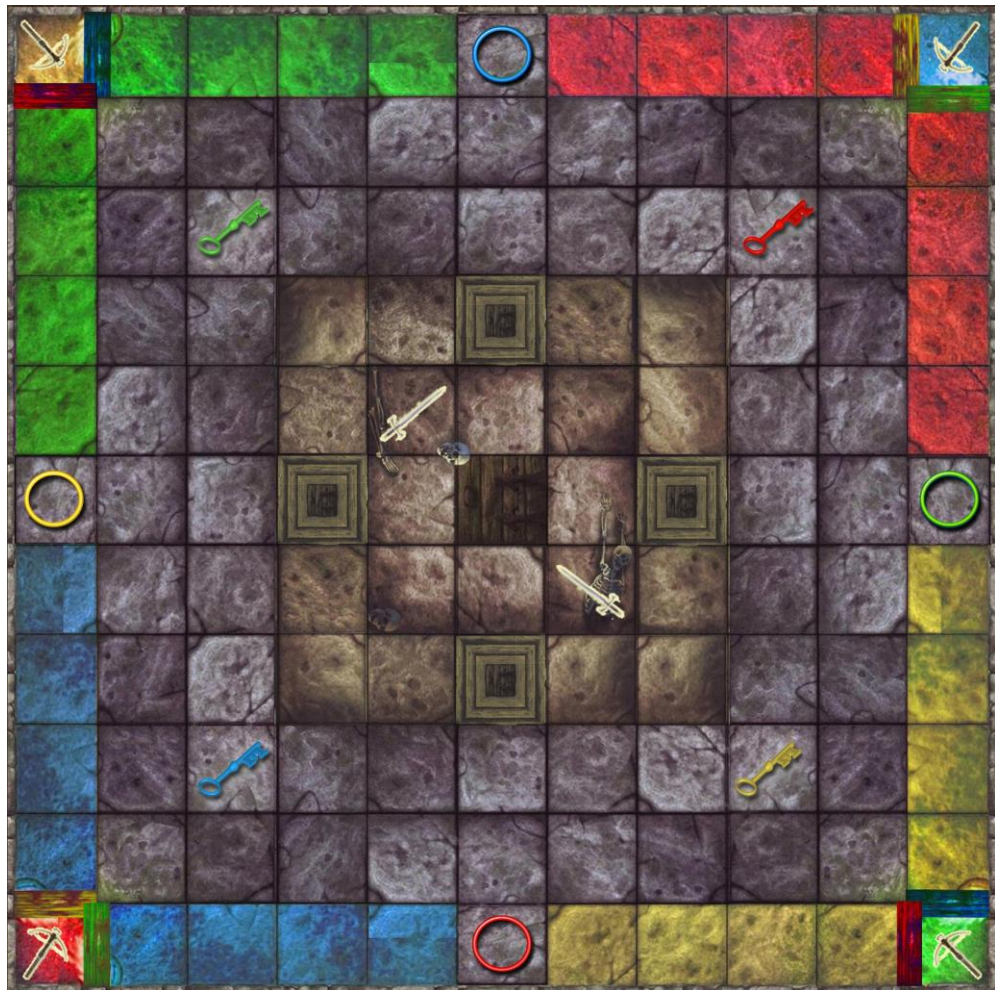


- **Un Pion qui est au début de son Tour est sur la case Centrale :**

Un Personnage qui est au début de son tour sur la Porte Centrale peut ressortir par une des 4 petites portes s'il le souhaite.



Level 1



Level 2

