FR



243886_25176_X_runtergerechnet.indd 7 11.05.26 18:05

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 4 Meeples de 4 couleurs
- 4 couronnes de 4 couleurs
- 4 tuiles de départ (dos foncé)
- 56 tuiles Terrain (dos clair)
- 32 tuiles Trésor (8 par couleur)
- 32 jetons Trésor
- 38 jetons Blason
- 1 carte Trésor et 1 carte Blason
- 12 cartes Mission
- 1 aide de jeu
- 1 règle

MISE EN PLACE

Voici tout le matériel dont vous aurez besoin pour la **règle de base**. Après quelques parties, vous pourrez tester la règle avancée, page 11.
Vous trouverez les règles solo pages 11 et 12. Elles constituent un bon tutoriel pour assimiler les règles.

1 Installez le **plateau de jeu** au milieu de la table.
Mélangez les **56 tuiles Terrain** (dos clair), face cachée. Placez-en **16 au hasard**, face visible, dans les espaces libres du plateau.

Remarque : *Chaque tuile sur le plateau peut être orientée dans n'importe quel sens : les éléments représentés ne doivent pas nécessairement correspondre dans le labyrinthe.*

2 Prenez 10 tuiles par joueur* (voir tableau) parmi les tuiles Terrain restantes **(dos clair)** et empilez-les, face cachée, à côté du plateau pour former la réserve commune. C'est la **pioche**.
Rangez les éventuelles tuiles Terrain excédentaires dans la boîte, sans les consulter.

Joueurs	Tuiles
1	10
2	20
3	30
4	40

3 Choisissez chacun une **couleur** et placez le **Meeple** correspondant sur la tuile Dragon, au **centre** du plateau.

Suivez ensuite, chacun, **toutes** les étapes suivantes :

4 Mélangez les **8 tuiles Trésor de votre couleur** et formez une pile, face cachée, devant vous : c'est votre **pile de tuiles Trésor**.

5 Placez la **couronne** de votre couleur à côté : elle sert de support de tuile. Piochez la première tuile Trésor de votre pile et placez-la dessus de manière à ce que **vous seul** puissiez voir le trésor que vous recherchez.

6 Prenez une **tuile de départ** (dos foncé) et placez-la, face visible devant vous. Elle constitue le point de départ de votre paysage.

Vous trouverez ici :
- la **vidéo-règle**
- les règles d'une mini-extension pour **Carcassonne** utilisant les tuiles de Labyrinthe

7 Placez la **carte Blason** à côté du plateau et tous les **jetons Blason** dessus. Faites la même chose à côté avec la **carte Trésor** et tous les **jetons Trésor**. Ils constituent les **réserves** respectives.

8 Cherchez la Mission Royale **Le plus de blasons (1A)** parmi les *cartes Mission*. Placez-la à côté des autres cartes, face 2-4 visible. Pour finir, gardez **l'aide de jeu** à portée de main.



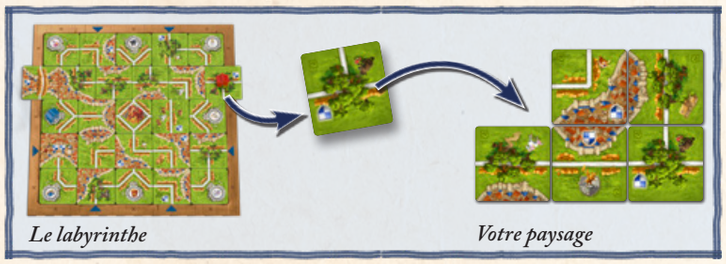
Mise en place à 3 joueurs

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

243886_25176_X_runtergerechnet.indd 8 11.05.26 18:05

BUT DU JEU

Vous devez faire coulisser astucieusement les tuiles pour déplacer votre Meeple à travers le labyrinthe et ainsi atteindre les trésors qui s'y cachent. En parallèle, vous créez votre propre paysage : les tuiles expulsées du labyrinthe et chaque trésor atteint vous permettent de construire des villes et des routes. Si vous les complétez, vous obtenez de précieux blasons. À la fin de la partie, celui qui obtiendra la plus haute tour, en empilant ses tuiles, ses trésors et ses blasons l'emportera !



Le labyrinthe *Votre paysage*

DÉROULEMENT DE LA PARTIE 2-4



Le dernier joueur à s'être perdu commence. La partie se poursuit en sens horaire.

À votre tour de jeu, commencez par regarder quel trésor est représenté sur la tuile Trésor, sur votre couronne ; c'est le **trésor que vous recherchez**.

Effectuez ensuite les 4 actions suivantes dans l'ordre :

1. Insérer une tuile Terrain (obligatoire)
2. Se déplacer et trouver un trésor (facultatif)
3. Agrandir son paysage (obligatoire)
4. Compléter des villes et des routes (facultatif)

C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.

1. Insérer une tuile Terrain.

Faites coulisser les tuiles du labyrinthe pour essayer de créer un chemin permettant à votre Meeple d'atteindre le trésor que vous recherchez.

Pour cela, vous **devez** piocher la première tuile de la réserve commune et l'insérer dans le labyrinthe à **l'endroit de votre choix**.

Avant d'insérer la tuile, vous pouvez la tourner dans n'importe quel sens. Les flèches au bord du plateau vous indiquent à quels endroits vous pouvez insérer la tuile. **Poussez-la jusqu'à ce qu'une tuile Terrain à l'opposé soit expulsée.**



Vous piochez une tuile et l'insérez dans cette rangée.

Si, en faisant coulisser les tuiles, vous expulsez votre **propre Meeple ou un Meeple adverse**, replacez-le immédiatement à l'opposé, sur une **route** de la tuile Terrain qui vient d'être introduite.

Remarque : *Ceci ne compte pas comme un déplacement (voir Action 2).*



Vous expulsez un Meeple du labyrinthe et le remettez sur la tuile à l'opposé.

Important : Vous êtes obligés d'introduire une nouvelle tuile Terrain, même si vous auriez pu atteindre votre trésor, sans modifier le labyrinthe.



Remarque pour les experts de Labyrinthe : Vous pouvez introduire la tuile Terrain à l'endroit d'où une tuile a été expulsée au tour de jeu précédent.

2. Se déplacer et trouver un trésor

Après avoir modifié le labyrinthe, vous **pouvez** vous déplacer sur les routes du labyrinthe. Vous pouvez passer par n'importe quelle tuile en suivant un **chemin ininterrompu**. Vous pouvez également **traverser des forêts** (aux croisements, par exemple). Vous ne pouvez cependant **pas** vous déplacer à travers ou sur les villes et les prés.



Route avec forêt

Vous pouvez vous déplacer aussi loin que vous voulez et même passer par-dessus d'autres Meeples. Vous pouvez vous arrêter sur la tuile de votre choix, qu'elle soit occupée ou non. Vous pouvez également choisir de ne pas vous déplacer.

Important : Une fois que vous vous êtes arrêtés, vous ne pouvez **plus** repartir ce tour-ci.

Trouver un trésor

À la fin de son déplacement, votre Meeple atteint le **trésor recherché** ? Super, vous l'avez trouvé !

Important : Vous ne trouvez un trésor que si vous vous arrêtez dessus.

En récompense, vous pouvez ajouter cette tuile Trésor à votre paysage (voir *Agrandir son paysage*). Retirez-la de votre couronne et placez-la devant vous, face visible.



Placez ensuite la **première tuile** de votre pile de tuiles Trésor sur votre couronne. Elle indique le prochain trésor que vous recherchez.





Vous ne pouvez vous déplacer que sur les routes.



Vous recherchez la clé. Après avoir astucieusement modifié le labyrinthe, vous pouvez l'atteindre avec votre Meeple.

243886_25176_X_runtergerechnet.indd 9 11.05.26 18:05

3. Agrandir son paysage

Vous **devez** maintenant ajouter à **votre paysage** la tuile Terrain que vous venez **d'expulser** du labyrinthe.

Si vous avez gagné en plus une **tuile Trésor**, ajoutez-la également. Vous êtes libre de choisir dans quel ordre vous placez ces tuiles

Important : Lorsque vous ajoutez une tuile à votre paysage, vous devez respecter les **règles** suivantes :

- Vous pouvez tourner la tuile dans n'importe quel sens.
- Elle doit **correspondre** à au moins **1 tuile déjà présente** sur votre paysage.
- Correspondre signifie que tous les **côtés adjacents** doivent prolonger la zone existante : route contre route, pré contre pré ou ville contre ville.



Vous ajoutez à votre paysage la tuile que vous venez d'expulser, en respectant les côtés adjacents. Comme vous avez trouvé un trésor ce tour-ci, vous ajoutez également votre tuile Trésor

Cas particulier : *Si vous ne pouvez ajouter votre tuile nulle part à votre paysage, remettez-la dans la boîte. Vous ne recevez aucune autre tuile en compensation.*

Remarque pour les experts de Carcassonne : Presque toutes les tuiles représentent une route. Pensez-y au moment de planifier votre paysage !

4. Compléter des villes et des routes

La pose de tuiles vous permet de compléter des villes et des routes de votre paysage.

Une **ville** est complétée lorsqu'elle est **entièrement entourée de remparts** et ne comporte aucun espace vide à l'intérieur.

Une **route** est complétée lorsque **toutes** ses **extrémités** aboutissent à une **ville ou une forêt**. Elle est également complétée, si elle forme une boucle fermée.



Cette ville et cette route sont complétées.

Jetons Blason et Trésor

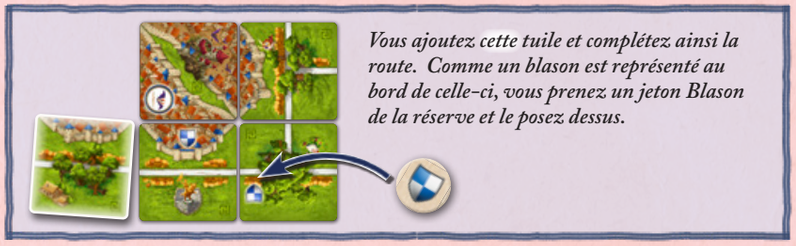


Dès que vous avez **complété** une ville ou une route, vérifiez si **des trésors et/ou des blasons** y sont représentés.

Sur **chaque blason** dans la ville ou au bord de la route, placez **1 jeton Blason** de la réserve. Sur **chaque trésor**, placez le **jeton Trésor** correspondant.

Il est possible de compléter plusieurs villes ou routes durant le même tour de jeu.

Remarque : *Il ne peut y avoir qu'un seul jeton correspondant sur chaque blason ou trésor représenté.*



Vous ajoutez cette tuile et complétez ainsi la route. Comme un blason est représenté au bord de celle-ci, vous prenez un jeton Blason de la réserve et le posez dessus.



Plus tard dans la partie, vous ajoutez cette tuile et complétez ainsi 2 villes.

Dans l'une des villes est représenté un trésor. Vous prenez un jeton Trésor correspondant et le posez dessus. De plus, vous posez un jeton Blason sur le blason représenté.



La tuile représente 2 zones de ville distinctes.



La route n'est pas un rempart. Le blason appartient à la ville.



Le blason appartient à la section de route complétée de droite.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin à l'issue du tour de jeu où la **pioche est vidée**. Vous aurez alors effectué chacun 10 tours de jeu.

Il est temps de désigner le vainqueur. Suivez les étapes ci-dessous :

1 Mission Royale

Commencez par compter qui possède le plus de **jetons Blason** sur son paysage. Ceci accorde une récompense. Voir ci-dessous… 3 .



Vous avez 4 jetons Blason.

2 Tour

Empilez chacun **toutes les tuiles et jetons** de votre paysage pour former une tour. Commencez par vos tuiles Départ, Terrain et Trésor, puis empilez les jetons Blason et Trésor gagnés au-dessus.

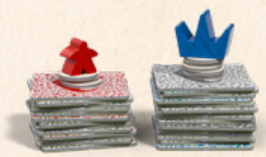
Écartez les tuiles des trésors non découverts de votre pile de tuiles Trésor, ainsi que celle sur votre couronne.

3 Placement de son Meeple ou de sa couronne

Pour finir, placez votre Meeple **au sommet de votre tour**.

Celui d'entre vous qui a gagné le plus de jetons Blason (1) et ainsi rempli la **Mission Royale** (gagne le droit de placer **sa couronne** au lieu de son Meeple au sommet de sa tour. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés peuvent le faire.

Comparez alors la **hauteur des tours**, Meeples ou couronnes compris. **Celui qui possède la tour la plus haute remporte la partie !** En cas d'égalité, tous les joueurs concernés se partagent la victoire.



Vous comparez vos tours. Bleu possède la tour la plus haute et remporte la partie !

243886_25176_X_runtergerechnet.indd 10 11.05.26 18:05

Vous avez lu les règles et souhaitez tester le jeu seul ? Alors suivez le tutoriel solo.

TUTORIEL SOLO 1

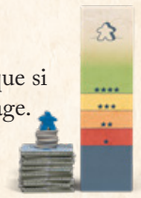
Les règles du jeu de base restent inchangées, aux exceptions suivantes :

Modifications lors de la mise en place :

À l'étape 8 de la mise en place, placez la **Mission Royale** *Le plus de blasons (1B)*, face **1** visible, à côté des autres cartes.

Modifications à la fin de la partie

Vous ne pouvez placer votre couronne au sommet de votre tour que si vous avez récupéré **au minimum 7 jetons Blason** sur votre paysage.



Après avoir empilé vos tuiles et jetons, placez la **règle** à côté de votre tour, côté face. L'échelle vous indique votre score !

RÈGLE AVANCÉE 2-4

Les règles du jeu de base (2-4) restent inchangées, aux exceptions suivantes :

Modifications lors de la mise en place

Dans la règle avancée, vous disposez de différentes Missions et Missions Royales. Commencez par choisir un scénario dans le tableau, puis commencez :

Scénario	Mission Royale	Missions
1. Villes et routes	1A : Le plus de blasons	4A + 5B
2. Juste milieu	2A : Le plus de villes	4B + 6A + 7A
3. Longues routes	3A : Le plus de routes	7B + 8A + 9A
4. La quadrature du cercle	1A : Le plus de blasons	6B + 9B + 10A

Remarque : *Vous trouverez un descriptif détaillé de chaque carte Mission page 12.*

8 Placez la **Mission Royale** du scénario choisi à côté des autres cartes, face 2-4 visible.

9 Selon le scénario, ajoutez **2 à 3 Missions** à côté des autres cartes.

Scénario libre

Testez également les autres Missions et combinez-les comme vous voulez !

Sélectionnez pour cela **1 Mission Royale** et **3 Missions au choix** ou piochez-les au hasard.



10 Placez des jetons Blason de la réserve sur les cases de chaque carte Mission, en respectant le nombre de jetons indiqué par case.





Modifications dans le déroulement de la partie

Dans la règle avancée, une nouvelle action vient s'ajouter aux 4 existantes :

5. Remplir des Missions (facultatif)

5. Remplir des Missions

Vérifiez si vous avez rempli une ou plusieurs Missions lors de votre tour de jeu. Si c'est le cas, récupérez **tous les jetons Blason** présents sur **une des cases** de la carte Mission remplie.

S'il y a un nombre différent de jetons Blason sur les cases de la carte Mission, videz celle qui en contient **le plus**. Placez ensuite ces jetons sur votre paysage, sur la **zone située sous la statue**, représentée sur votre **tuile de départ**.



Emplacement pour vos jetons Blason

Important : S'il ne reste aucun jeton Blason sur une carte Mission, vous ne récupérez **aucun** jeton si vous la remplissez.



Vous placez ces deux tuiles. Vous complétez ainsi une ville et une route de 4 tuiles chacune.

Vous remplissez ainsi la Mission (4B) "Ville de 4 tuiles et (5B) "Route de 4 tuiles". Vous récupérez tous les jetons Blason de l'une des cases de chaque mission que vous placez sur votre tuile de départ.

Vous pouvez remplir une même Mission **plusieurs fois**. Vous devez cependant pour cela réunir de nouveau toutes les conditions nécessaires. Vous ne pouvez **pas** utiliser plusieurs fois la même route ou la même ville pour la même Mission.

Remarque : *Si une Mission nécessite 5 villes complètes, par exemple, vous devez compléter 10 villes au total pour remplir cette Mission deux fois.*

Pour remplir de nouveau les missions 9A, 9B et 10B (voir page 12), vous ne pouvez donc pas utiliser deux fois une même tuile.

Dans la règle avancée, il peut arriver que la réserve de jetons Blason soit vide. Si vous complétez une ville ou une route affichant un blason, vous pouvez à la place récupérer un jeton Blason de n'importe quelle case au choix d'une carte Mission.

Remarque : *Ne récupérez pas toute la pile de jetons, mais seulement le nombre que vous octroie la ville ou la route complétée.*

Modifications à la fin de la partie

Si vous jouez avec la Mission Royale *Le plus de villes (2A)* ou *Le plus de routes (2B)*, la couronne est attribuée à une **autre majorité** que le nombre de jetons Blason. **Avant de former vos tours** à la fin de la partie, vérifiez qui la gagne. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés peuvent placer leur couronne au sommet de leur tour.



243886_25176_X_runtergerechnet.indd 11 11.05.26 18:06

RÈGLE SOLO AVANCÉE 1

Les règles avancées restent inchangées, aux exceptions suivantes :

Modifications lors de la mise en place :

À l'étape 8 de la mise en place, placez la **Mission Royale** choisie, face 1 visible, à côté des autres cartes.

Modifications lors du déroulement de la partie

5. Remplir des Missions (facultatif)



Vous avez rempli une ou plusieurs **Missions** lors de votre tour de jeu ? Récupérez alors **tous les jetons Blason** de la case de la carte Mission remplie qui en comporte **le moins**. Commencez par choisir cette case. Si vous remplissez cette Mission une nouvelle fois, récupérez les jetons Blason de la case qui en compte désormais le moins. ***Remarque :*** *Vous devez donc remplir de nouveau cette Mission pour récupérer davantage de jetons Blason le cas échéant.*



Modifications à la fin de la partie

Pour la mission "le plus de blasons" (1B), vous devez avoir au moins 12 jetons. Après avoir empilé vos tuiles et jetons, placez la **règle** à côté de votre tour, tournée face. L'échelle vous indique votre score !

CARTES MISSION

Missions Royales

Toutes les Missions Royales se rapportent à des éléments **de votre paysage**. Lorsqu'il est fait référence à des villes ou des routes, celles-ci doivent toujours être **complétées**.

max.

Le plus de blasons (1A)
Vous possédez le plus de jetons Blason.

7+/12+

Solo : au moins 7/12 blasons (1B)
Vous possédez **au moins 7/12** jetons Blason.

max.

Le plus de villes (2A)
Vous possédez le plus de villes.

5+

Solo : au moins 5 villes (2B)
Vous possédez **au moins 5** villes.

max.

Le plus de routes (3A)
Vous possédez le plus de routes.

5+

Solo : au moins 5 routes (3B)
Vous possédez **au moins 5** routes.

Missions

3

Ville de 3 tuiles (4A)
Complétez une ville composée **exactement de 3 tuiles**.

4

Ville de 4 tuiles (4B)
Complétez une ville composée **exactement de 4 tuiles**.

3

Route de 3 tuiles (5A)
Complétez une route composée **exactement de 3 tuiles**.

4

Route de 4 tuiles (5B)
Complétez une route composée **exactement de 4 tuiles**.

Tuile de départ entourée (6A)
Entourez votre tuile de départ de 8 tuiles.



4x4

Carré de 4x4 (6B)
Formez un carré de 4x4 tuiles sur votre paysage, sans laisser d'espace vide.

Vol du dragon (7A) Déplacez votre Meeple de la tuile où il se trouve dans le labyrinthe sur la tuile centrale avec le dragon, sans aller plus loin.

Expulsion volontaire (7B) Expulsez votre propre Meeple du labyrinthe (voir page 8).

5+

Ville de 5 tuiles ou plus, sans trésor (8A) Complétez une ville d'au moins 5 tuiles. Elle ne doit comporter aucun trésor.

5+

Route de 5 tuiles ou plus, sans trésor (8B) Complétez une route d'au moins 5 tuiles. Elle ne doit être bordée d'aucun trésor.

4 / 4

4 tuiles avec blason alignées (9A) Réalisez une ligne de 4 tuiles, avec chacune un blason, sur votre paysage. Elle peut être verticale ou horizontale. Peu importe que des jetons Blason aient été placés dessus ou non.

Carré de 4 tuiles avec un blason (9B) Réalisez un carré de 4 tuiles, avec chacune un blason, sur votre paysage. Peu importe que des jetons Blason aient été placés dessus ou non.



Circuit fermé (10A) Réalisez un circuit fermé de routes. Il peut être interrompu par des forêts et comporter autant de tuiles que vous voulez.

6 / 6

6 tuiles alignées (10B) Réalisez une ligne de 6 tuiles, verticale ou horizontale.

5

5 villes (11A) Complétez au moins 5 villes sur votre paysage.

3

3 villes sans trésor (11B) Complétez au moins 3 villes sur votre paysage. Elles ne doivent comporter aucun trésor.

5

5 routes (12A) Complétez au moins 5 routes sur votre paysage.

3

3 routes sans trésor (11B) Complétez au moins 3 routes sur votre paysage. Elles ne doivent être bordées d'aucun trésor.

© 2026 Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Auteurs : Max J. Kobbert et Klaus-Jürgen Wrede
Illustrations : Marcel Gröber
Direction artistique & graphisme : Alena Rolinski et Sophie Wegwart
Rédaction : Lena Burkhardt, Willi Fabienke, Valentin Köberlein, Alena Rolinski, Elmar Quiring
Remerciements particuliers : à tous les testeurs et aux équipes de Hans im Glück et Ravensburger

Ravensburger

243886_25176_X_runtergerechnet.indd 12 11.05.26 18:07