

• Comment récupérer tes clés ? •

1ère CLÉ

Pour découvrir la 1^{ère} clé que tu dois récupérer, il faut te rendre sur la tuile SD, au centre du plateau. Une fois que tu as atteint cette tuile, pioche une carte Clé.

Note : positionne la carte Clé, face cachée devant toi (il n'y a que toi qui sait quelle clé tu dois aller récupérer).

Continue ta mission et dirige-toi vers le jeton Clé indiqué sur ta carte.

Exemple : tu pioches la carte Clé avec un fond violet, il faut que tu te diriges vers le jeton Clé de la même couleur.

Une fois atteint :

1. Retourne ta carte Clé pour montrer à l'ensemble des joueurs que tu as atteint la bonne clé et garde-la près de toi.

ET

2. Retourne le jeton Clé pour signaler que cette clé a bien été récupérée.

Note : tu ne peux pas piocher ta 2^{ème} carte Clé tant que tu n'as pas atteint le jeton de ta 1^{ère} clé.

2ème CLÉ

Il faut retourner sur la tuile SD, au centre du plateau pour piocher ta 2^{ème} carte Clé. Ensuite, tu devras comme pour ta 1^{ère} clé de diriger vers le jeton Clé de la même couleur que ta carte Clé.

• Comment gagner ? •

Pour gagner, il faut être le 1^{er} joueur à avoir récupéré ses 2 clés et avoir rejoint sa tuile Départ. Tu es libéré(e) de ce monstrueux labyrinthe !

Variante à 2 joueurs : aller chercher chacun 4 clés au lieu de 2 pour un peu plus de défi !

Attention !  0-3 Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.



REF. 75188

 SCOOBY-DOO and all related characters and elements © & ™ Hanna-Barbera. WB SHIELD. © & ™ WBEI. (s23)

Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr

SCOOBY-DOO!

LE LABYRINTHE DES MONSTRES

RÈGLES DU JEU

Le Scooby-Gang est enfermé dans une mystérieuse maison, hantée par de terrifiants monstres où les couloirs s'entremêlent !

Incarne Scooby-Doo et Sammy, Véra, Daphné ou Fred et fraye-toi un chemin dans cette demeure aux allures de labyrinthe, pour récupérer les clés et ainsi déverrouiller les portes qui te mèneront vers la liberté.



CONTENU :

- 49 Tuiles Labyrinthe :
- 42 Tuiles Chemin (dont 2 Tuiles avec un symbole « os »)
- 2 Tuiles Monstre
- 4 Tuiles Départ
- 1 Tuile SD
- 20 Cartes Action
- 12 Cartes Clés
- 12 Jetons Clés
- 1 Poster-plateau
- 4 Pions



MISE EN PLACE DU JEU

Avant la première partie, détache soigneusement les tuiles Labyrinthe, les jetons Clés et les pions des planches prédécoupées.

1. Place le poster-plateau au centre de la table, il t'aidera à bien placer les tuiles.
2. Positionne les tuiles Départ et la tuile SD comme indiqué sur le poster-plateau.

Note : pour les tuiles Départ, il n'y a pas d'emplacement précis pour chaque couleur.

3. Mélange les tuiles restantes et place-les aléatoirement.
4. Place les jetons Clés, face clé comme indiqué en page 1 (peu importe le positionnement de chaque couleur).



5. Répartie et mélange les cartes Clés et les cartes Action en 2 pioches distinctes et place-les face cachée sur la table. Chaque joueur pioche 3 cartes Action et devra toujours les garder à l'abri des regards jusqu'à ce qu'elles soient jouées.



6. Insère les pions à l'intérieur des socles transparents (voir visuel ci-dessous) et place-les sur les tuiles Départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau :



BUT DU JEU

Être le premier joueur à récupérer 2 clés et à retourner sur sa tuile Départ pour se libérer de ce monstrueux labyrinthe !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur choisit un pion.

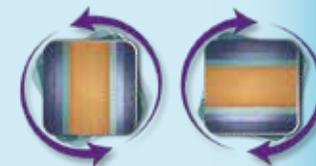
◦ Qui commence ? ◦

Le joueur qui fait la plus belle grimace commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

◦ Comment se déplacer dans le labyrinthe ? ◦

Pour se déplacer, à son tour, le joueur pourra :

1. Tourner une tuile Chemin dans le sens de son choix et se déplacer d'1 ou 2 tuiles.
OU
2. Utiliser une carte Action puis tourner une tuile Chemin dans le sens de son choix pour se déplacer d'1 ou 2 tuiles.



Note : si tu n'as pas besoin de tourner de tuile Chemin pour avancer, tu peux si tu le souhaites tourner celle de ton choix (pour ralentir tes adversaires) et ensuite te déplacer (d'1 ou 2 tuiles).

TUILES SPÉCIFIQUES :

Tuiles Chemin avec symbole « os »

Si tu passes par l'une de ces tuiles, pioche une carte Action supplémentaire.



Tuiles Monstre

Tu ne peux pas aller sur les tuiles Monstre. Il faut absolument les contourner car le Scooby-Gang a très très peur d'eux !



CARTES ACTION :

Rappel : Les cartes Action sont uniquement jouées au début de ton tour de jeu.

Lorsque qu'un joueur joue une carte Action, il faut immédiatement réaliser l'action demandée.

Exception : Si le joueur a en sa possession une carte Action « NON », il peut refuser la carte Action imposée par un autre joueur.

Une fois la carte Action jouée, replace-la face cachée sous la pile des cartes Action.

Remarques :

- Il ne peut pas y avoir 2 pions sur une même tuile, mais tu peux passer par un chemin où il y a déjà un pion.
- Tu as le droit de tourner la tuile où un pion se situe (y compris le tien).
- Tu as le droit de passer par les tuiles Départ lors de la partie.
- Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur la tuile « SD ».

