

NL Spelregels

LABYRINTIX



8-99 jaar



2 tot 4 spelers



15 min

INHOUD: 4 TOTEMS, 32 KAARTEN

DOOLHOFZIJD



ACHTERZIJD (UITGANG)

Totem



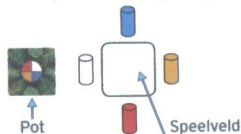
Kleurrand



DOEL VAN HET SPEL: ALS EERSTE 7 KAARTEN WINNEN.

Vorbereiding van het spel:

Schud de kaarten en leg ze op een stapeltje met de achterzijde (uitgang) naar boven op tafel. Zet de 4 totems ernaast, rondom een speelveld dat groot genoeg is voor een kaart.



Verloop van het spel:

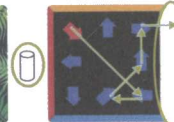
De jongste speler draait de eerste kaart van de pot om en legt deze met de doolhofzijde naar boven tussen de 4 totems. Alle spelers spelen tegelijkertijd.

De spelers volgen zo snel mogelijk de route die de pijlen aangeven. Ze beginnen met de rode pijl en volgen de route tot aan de pijl die de uitgang aanwijst. De eerste speler die de uitgang heeft gevonden, pakt de bijbehorende totem. Welke totem de spelers moeten pakken, hangt af van het symbool dat op de achterkant van de eerste kaart staat.



Kleurrand

De speler pakt de totem die dezelfde kleur heeft als de rand waar de pijl naar wijst.

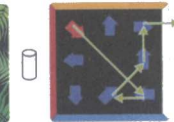


Pak de witte totem



Totem

De speler pakt de totem waar de uitgangspijl naar wijst.



Pak de gele totem



De speler die als eerste de juiste totem pakt, wint de doolhofkaart en legt deze voor zich neer. Een kaart is 1 punt waard.

Bijzondere situaties: bij 3 kaarten is er geen uitgang. In dit geval wint de eerste speler die Totem! roept de doolhofkaart.

Als een speler zich vergist (door de verkeerde totem te pakken of aan te raken) verliest hij een eerder gewonnen kaart. Deze kaart wordt uit het spel gehaald.

Daarna draait de volgende speler een nieuwe kaart van de pot om en legt deze tussen de 4 totems in. En het spel gaat verder...

Einde van het spel:

De speler die als eerste 7 kaarten heeft verzameld, is de winnaar.

Een spel van Cédric Martinez

F

Règles du jeu

LABYRINTIX

De 8 à 99 ans 2-4 joueurs 15 min

CONTENU: 4 TOTEMS, 32 CARTES

FACES
"LABYRINTHE"

DOS "SORTIE"

Totem

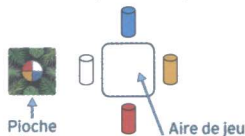
Bordure de couleur



BUT DU JEU: ÊTRE LE PREMIER À GAGNER 7 CARTES.

Préparation du jeu:

Mélangez les cartes posez les en pile (faces dos visibles) sur la table.
Disposez à côté les 4 totems autour d'un emplacement pouvant accueillir une carte.

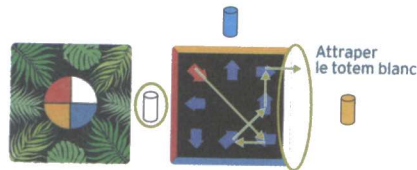


Déroulement du jeu :

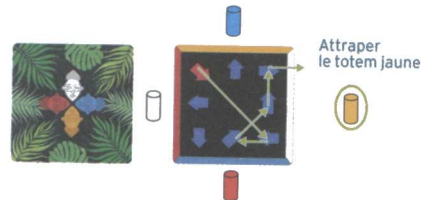
Le plus jeune joueur retourne la première carte de la pioche et la positionne face labyrinthe visible au milieu des 4 totems. Tous les joueurs jouent en même temps. Le plus rapidement possible tous les joueurs suivent des yeux le parcours des flèches, en démarrant par celle entourée de rouge et jusqu'à la flèche indiquant la sortie. Le premier joueur à avoir repéré la sortie attrape le totem correspondant. En fonction du symbole affiché au dos de la première carte de la pioche, le totem à saisir ne sera pas le même.

La sortie en mode
bordure de couleur

Le joueur attrape le totem correspondant à la couleur de la bordure indiquée par la flèche.

La sortie
en mode totem

Le joueur attrape le totem se trouvant face à la flèche.



Le joueur qui attrape le bon totem en premier gagne la carte labyrinthe qu'il place devant lui comme point gagné.

Cas particulier: 3 cartes n'ont pas de sortie possible.

Dans ce cas le premier joueur à crier « Totem » gagne la carte labyrinthe.

Si un joueur se trompe (il attrape ou touche un mauvais totem), il perd une carte précédemment gagnée. La carte est écartée du jeu.

Puis le joueur suivant retourne une nouvelle carte de la pioche qu'il place au centre des 4 totems. Une nouvelle manche démarre...

Fin de la partie:

Dès qu'un joueur gagne 7 cartes il remporte la partie.