

LABYRINTH

TEAM EDITION



Spielidee: Max J. Kobbert · Autor: Brett J. Gilbert
Design: Chiara Bellavite, KniffDesign (Spielanleitung)
Illustration: Naiade, Pilot Studio, Paper Pirates
Redaktion: André Maack, Valentin Köberlein



**Schließt euch zusammen
und findet alle Schätze, bevor eure
Zeit abläuft.**

Für 2–4 Abenteuerlustige ab 8 Jahren

Inhalt

- ① 1 Spielplan
- ② 34 Gängeplättchen
- ③ 24 Schatzkarten
- ④ 24 *Daedalus*-Karten
- ⑤ 1 Kartenhalter (Buch von *Daedalus*)
- ⑥ 4 Spielfiguren
- ⑦ 4 Schatztafeln
- ⑧ 12 Zauberspruch-Plättchen:
 - 4× Schieben-Zauber
 - 4× Drehen-Zauber
 - 4× Basis-Zaubersprüche:
 - 1× Tauschen-Zauber,
 - 1× Durchqueren-Zauber,
 - 1× Ausbrechen-Zauber,
 - 1× Teleportieren-Zauber



Vor dem ersten Spiel:

Löst die Gängeplättchen und alle Karten vorsichtig aus den Stanztafeln.
Baut das Buch von *Daedalus* wie auf der Stanztafel abgebildet zusammen.



Vorbereitung

1. Legt den Spielplan ① vor euch aus. Mischt die 34 Gängeplättchen ② und legt sie offen auf die freien Felder des Spielplans, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. 1 Gängeplättchen bleibt übrig. Es wird zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt und offen neben den Spielplan gelegt.
2. Mischt die 24 Schatzkarten ③ und legt sie als verdeckten Nachziehstapel mit der Schatzseite nach unten neben den Spielplan.
3. Mischt auch die 24 *Daedalus*-Karten ④ und legt sie verdeckt auf die rechte Seite des Kartenhalters (Buch von *Daedalus*) ⑤.
4. Wählt nun alle je 1 Spielfigur ⑥ und die passende Schatztafel ⑦. Legt das überzählige Material zurück in die Schachtel. Stellt eure Spielfigur auf das gleichfarbige Startfeld in eine der Spielplanecken und legt die Schatztafel vor euch ab.
5. Anschließend erhaltet ihr je 2 Zauberspruch-Plättchen ⑧: 1× Schieben und 1× Drehen. Legt diese offen neben eurer Schatztafel ab.
Die 4 Basis-Sprüche (Tauschen, Durchqueren, Ausbrechen und Teleportieren) benötigt ihr nur für das Basis- und Expertenspiel.
Wenn ihr zunächst das Einführungsspiel spielt, legt sie zurück in die Schachtel.
6. Nun erhaltet ihr alle je 2 Schatzkarten vom Nachziehstapel ③. Legt diese sichtbar (also mit der Schatzseite nach oben) auf die dafür vorgesehenen Plätze ⑨ eurer Schatztafel ⑦.
7. Entscheidet, wer anfängt.
Wenn du beginnst, erhältst du das Buch von *Daedalus* ⑤ und stellst es vor dir ab.

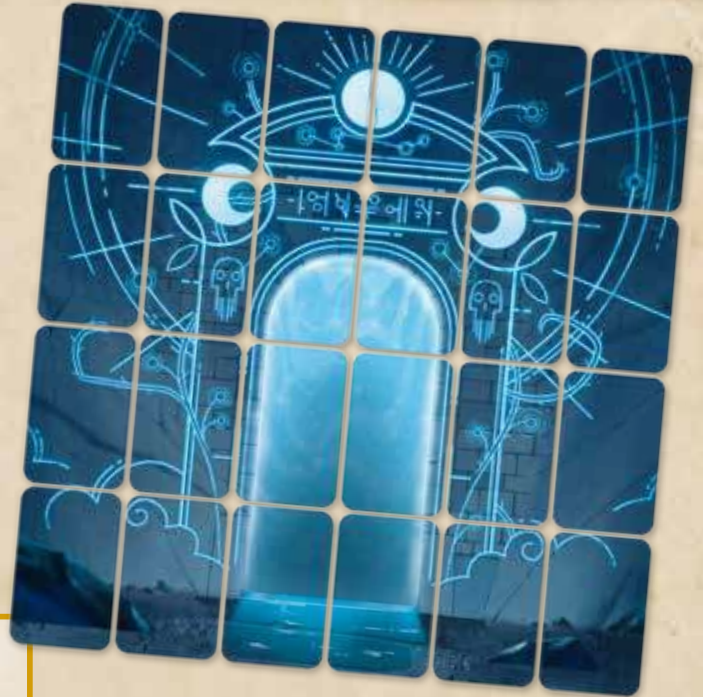


Ziel des Spiels

Daedalus, der Geist des Labyrinths, hat euch in seinem verwunschenen Irrgarten eingeschlossen. Zu eurem Glück gibt es einen geheimen Ausgang: Ein Portal, das ihr mit Hilfe von 24 magischen Schätzen ausfindig machen könnt. Nur so kann es euch gelingen, aus dem Labyrinth zu entkommen. Arbeitet zusammen und sammelt gemeinsam alle Schätze ein, bevor euch die Zeit ausgeht!

Beginnt jede Runde, indem ihr im alten Buch von *Daedalus* eine weitere Seite aufdeckt. Diese erzählt euch, was *Daedalus* als nächstes gegen euch im Schilde führt. Er will verhindern, dass ihr entkommt und wird versuchen, euch zu verlangsamen, indem er Gänge verschiebt und blockiert, Schätze versteckt und euch im Labyrinth hin und her teleportiert.

Schafft ihr es, alle Schätze einzusammeln und das geheime Portal zu finden, bevor es im Buch von *Daedalus* keine Seite mehr umzublättern gibt? Denn sonst bleibt ihr für immer im Labyrinth gefangen!



Diese Regeln erklären euch das **Einführungsspiel**.

Wenn ihr euch bereit für eine größere Herausforderung fühlt, lest zusätzlich die Regeln am Ende, die euch das **Basis-** oder **Expertenspiel** erklären.

Die Schätze



Pilz



Elefant



Sichel



Fächer



Kerze



Schlüssel



Urne



Amulett



Zauberhut



Drachenzahn



Kessel



Dolch



Totenkopf



Chochin-Obake



Zauberbesen



Papyrus



Flügel Schuhe



Runenstein



Trank



Zauberstab



Daruma



Alraune



Magischer Kristall



Muschel

Ablauf

Wenn du das Buch von *Daedalus* vor dir hast, bist du am Zug. Anschließend spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn und gebt dafür auch das Buch weiter. Jeder Zug besteht aus den 3 folgenden Aktionen:

1. Lese im Buch von *Daedalus*

Blättere die nächste Seite im Buch von *Daedalus* von rechts nach links um. So findet ihr heraus, was *Daedalus* unternimmt, um eure Pläne zu durchkreuzen.

2. Benutze Zauberspruch-Plättchen und bewege deine Spielfigur

Verwende deine Zauberspruch-Plättchen und bewege dich durch das Labyrinth. So kannst du die Schätze erreichen, die durch die offenliegenden Schatzkarten auf deiner Schatztafel vorgegeben sind.

3. Ende des Zugs

Wenn du in deinem Zug einen oder beide Schätze erreicht hast, ziehe entsprechend neue Schatzkarten vom Nachziehstapel. Drehe deine verwendeten Zauberspruch-Plättchen zurück auf die Vorderseite. Gib dann das Buch von *Daedalus* im Uhrzeigersinn eine Position weiter.

1. Lese im Buch von *Daedalus*

Zu Beginn deines Zuges wird *Daedalus* versuchen, deine Pläne zu durchkreuzen. Drehe die nächste verdeckt liegende *Daedalus*-Karte um und lege sie offen auf die linke Seite des Buchs von *Daedalus*, so als ob du eine Seite umblättern würdest.

Befolge dann die Anweisungen auf dieser Karte.



Drehe das neben dem Spielplan liegende Gängeplättchen um, so dass seine **Rückseite** zu sehen ist.

Schiebe dieses dann an der angezeigten Position in das Labyrinth ein. Schiebe es so weit ein, bis auf der anderen Seite des Labyrinths ein anderes Gängeplättchen herausfällt. Lege das herausgefallene Gängeplättchen neben den Spielplan. Es kann nun für weitere Schiebe-Aktionen genutzt werden.

Wenn das durch *Daedalus* herausfallende Gängeplättchen ein umgedrehtes Gängeplättchen ist, wird es zurück auf seine Vorderseite gedreht und offen neben den Spielplan gelegt.

Wenn durch *Daedalus* ein Gängeplättchen herausgeschoben wird, auf dem eine Spielfigur steht, wird diese Spielfigur auf ihr jeweiliges Startfeld zurückgestellt.



Sucht die beiden Gängeplättchen mit den abgebildeten Schätzen bzw. Symbolen. Liegen sie im Labyrinth, dann dreht sie um, so dass ihre **Rückseite** zu sehen ist. Belässt sie jedoch an ihrer Position. Falls ein Plättchen schon umgedreht ist, bleibt es umgedreht liegen.

Wenn durch *Daedalus* ein Gängeplättchen umgedreht wird, auf dem eine Spielfigur steht, wird diese Spielfigur auf ihr farblich passendes Startfeld zurückgestellt.



Stellt die beiden auf der *Daedalus*-Karte angezeigten Spielfiguren auf das gleiche, angezeigte Startfeld. Ignoriert Spielfiguren, die nicht im Spiel sind.



Beispiel: Schiebe das Gängeplättchen mit der Rückseite nach oben in die markierte Pfeilreihe zwischen der gelben und der roten Startposition.

Wenn durch *Daedalus* ein Gängeplättchen umgedreht wird, auf dem eine Spielfigur steht, wird diese Spielfigur auf ihr farblich passendes Startfeld zurückgestellt.



Vorher



Nachher



Vorher



Nachher



2. Benutze Zauberspruch-Plättchen und bewege deine Spielfigur

Nun ist es an der Zeit, dass du deine Zaubersprüche einsetzt. Beeinflusse das Labyrinth und bewege deine Spielfigur so durch die Gänge, dass du einen oder beide Schätze deiner Schatztafel einsammeln kannst.

Während deines Zugs kannst du folgende Aktionen jeweils 1× und in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- Benutze deinen Schieben-Zauber
- Benutze deinen Drehen-Zauber
- Bewege deine Spielfigur



Benutze deinen Schieben-Zauber

Bevor oder nachdem du deine Spielfigur bewegst, kannst du einmalig den Schieben-Zauber anwenden: Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile.

Sie markieren die Reihen, in welche du das freie, neben dem Spielplan liegende Gängeplättchen mit der Vorderseite nach oben einschieben kannst. Hast du dich für eine Reihe entschieden, schiebst du das Gängeplättchen soweit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder ein Gängeplättchen herausgeschoben wird.

Nachdem du deinen Schieben-Zauber angewendet hast, drehe dein entsprechendes Zauberspruch-Plättchen um. Du kannst diesen Zauber für diesen Zug nun nicht mehr nutzen.

Achtung! Du kannst den Schieben-Zauber nicht benutzen, um ein umgedrehtes Gängeplättchen aus dem Labyrinth zu schieben!

Wird beim Verschieben deine eigene oder eine andere Spielfigur aus dem Labyrinth herausgeschoben? Dann stelle sie sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf das neu eingeschobene Gängeplättchen. Diese Bewegung gilt nicht als Zug für die versetzte Spielfigur.



Benutze deinen Drehen-Zauber

Bevor oder nachdem du deine Spielfigur bewegst, kannst du einmalig den Drehen-Zauber anwenden: Ändere dafür bei einem beliebigen Gängeplättchen im Labyrinth die Ausrichtung.

Nehme das Gängeplättchen dazu aus dem Labyrinth heraus, drehe es beliebig und lege es am gleichen Platz zurück ins Labyrinth. Wenn auf dem Gängeplättchen eine Spielfigur steht, bleibt diese auf dem Gängeplättchen stehen.

Nachdem du deinen Drehen-Zauber angewendet hast, drehe dein entsprechendes Zauberspruch-Plättchen um. Du kannst diesen Zauber in diesem Zug nicht mehr nutzen.



Vorher



Nachher

Bewege deine Spielfigur

Du darfst deine Spielfigur einmal auf ein Feld ziehen, das du durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kannst. Dies gilt auch, wenn dort bereits eine andere Spielfigur steht. Du darfst so weit ziehen, wie du möchtest und dabei auch an anderen Spielfiguren vorbeiziehen. Du kannst auch stehen bleiben.

Achtung! Umgedrehte Gängeplättchen **blockieren** deinen Weg, du kannst nicht durch sie hindurchziehen!



Einen Schatz einsammeln

Um einen Schatz einzusammeln, musst du dich durch die Gänge des Labyrinths bewegen und auf einem Gängeplättchen stehen bleiben, das einen deiner ausliegenden Schätze zeigt.

Du kannst keine Schätze im Vorbeiziehen einsammeln und auf einem anderen Gängeplättchen zum Stehen kommen.

Wenn es dir gelingt, auf einem zu deinen ausliegenden Schatzkarten passenden Schatz zum Stehen zu kommen, hast du ihn eingesammelt. Führe nun folgende Schritte aus:

- Lege die passende Schatzkarte von deiner Schatztafel mit der Rückseite nach oben neben dem Spielplan ab. Mit der Zeit entsteht so ein Bild des geheimen Portals, das euch aus dem Labyrinth entkommen lässt.

– Dann –

- erhältst du eine **Bonusbewegung**. Du kannst nun versuchen, deine Spielfigur ein weiteres Mal entsprechend der Regeln durch die Gänge zu ziehen und einen weiteren Schatz einzusammeln oder dich geschickt zu positionieren.

Wenn du einen oder beide deiner Zaubersprüche noch nicht benutzt hast, kannst du diese **vor oder nach deiner Bonusbewegung** nutzen. (Vielleicht kannst du mit deinen ungenutzten Zaubern auch noch jemand anderem helfen?)

Keine Schätze mehr auf deiner Spielertafel?

Gegen Ende des Spiels, wenn der Nachziehstapel an Schatzkarten leer geworden ist und du somit keine Schatzkarten mehr auf deiner Spielertafel liegen hast, kannst du in deinem Zug auch den anderen helfen und deren Schätze einsammeln.



Beispiel: Einen zweiten Schatz einsammeln

Einen zweiten Schatz einsammeln

Wenn du eine Bonusbewegung erhalten hast, kannst du damit versuchen, den zweiten Schatz von deiner Schatztafel einzusammeln. Gelingt dir das, hast du beide Schätze in einem Zug gefunden!

Achtung! Nachdem du dadurch deinen zweiten Schatz eingesammelt hast, erhältst du **keine weitere Bonusbewegung!**



Die beiden Schätze auf deiner Spielertafel sind der Pilz und der Elefant.

Du benutzt deinen Drehen-Zauber **1**, um einen Weg zum Pilz zu ermöglichen.



Du benutzt deine Bewegung, um dich zum Pilz zu bewegen und diesen einzusammeln **2**. Da du deinen ersten Schatz in diesem Zug eingesammelt hast, erhältst du eine Bonusbewegung.

Vor deiner Bonusbewegung nutzt du deinen Schieben-Zauber **3**, um das Labyrinth zu verändern.



Dadurch ist es dir möglich, auch den Elefant zu erreichen und damit den zweiten Schatz in diesem Zug einzusammeln **4**.

Du erhältst dadurch keine weitere Bonusbewegung mehr. Du hast deine beiden Zauber benutzt und dein Zug endet nun.

Umgedreht liegende Gängeplättchen zurückdrehen

Du kannst deine Spielfigur **nicht durch** umgedreht liegende Gängeplättchen ziehen. Du kannst **aber auf** ein umgedreht liegendes Gängeplättchen ziehen. Dafür muss ein offener Weg zu diesem umgedrehten Gängeplättchen führen und deine Spielfigur auf dem umgedrehten Gängeplättchen **zum Stehen kommen**.

Tust du das, kannst du das Gängeplättchen wieder zurück auf seine Vorderseite drehen! Nimm das Gängeplättchen dazu aus dem Labyrinth heraus, drehe es in **beliebiger Ausrichtung** auf die Vorderseite und lege es am gleichen Platz zurück ins Labyrinth. Stelle deine Spielfigur anschließend wieder auf das nun offenliegende Gängeplättchen zurück. Das wieder eingelegte Gängeplättchen muss keine Verbindung zu dem vorher von dir benutzten Weg bilden.

Du kannst deine Spielfigur **bei deiner nächsten Bewegung** wie gewohnt vom Gängeplättchen wegbewegen.

Nachsehen verboten!

Ihr dürft euch die umgedrehten Gängeplättchen nicht ansehen, ohne sie durch einen Zug umzudrehen. Merkt euch also am besten, wo welcher Schatz liegt.

3. Ende des Zugs

Am Ende deines Zugs machst du Folgendes:

- Hast du Schätze gefunden? Dann ziehe nun entsprechend neue Schätze vom Nachziehstapel nach. Wenn dieser leer ist, überspringe diese Aktion.
- Hast du Zaubersprüche benutzt? Dann drehe nun alle benutzten Zauberspruchplättchen zurück auf ihre Vorderseite, damit du sie in deinem nächsten Zug wieder zur Verfügung hast.
- Gib dann das Buch von *Daedalus* im Uhrzeigersinn weiter. Nun startet diese Person ihren Zug.

Spielende

Ihr **gewinnt** gemeinsam, wenn es euch gelingt, alle 24 Schätze einzusammeln, bevor es im Buch von *Daedalus* keine Seite mehr zum Umblättern gibt. Die Rückseiten der 24 Schatzkarten ergeben zusammen das Bild des geheimen Portals, das euch aus dem Labyrinth entkommen lässt.

Ihr **verliert** gemeinsam, wenn es keine Seite mehr zum Umblättern gibt, bevor ihr alle Schätze eingesammelt habt und das Portal somit noch nicht vollständig ist.



Vorher



Nachher

Daedalus wird oft Gängeplättchen mit Schätzen umdrehen. Daher kann es nötig sein, dass ihr euch auf diese Plättchen bewegt, um sie umzudrehen, bevor ihr den Schatz einsammeln könnt. Wenn es dir gelingt, durch Umdrehen einen Schatz wieder offenzulegen, der auf deiner Schatztafel zu sehen ist, hast du den Schatz eingesammelt. Lege deine passende Schatzkarte wie gewohnt ab.

Beachte: Du erhältst eine Bonusbewegung, wenn du den ersten Schatz in deinem Zug einsammelst, nicht aber, wenn es der zweite Schatz in deinem Zug ist.

Zur Erinnerung

- Du musst deine Zaubersprüche nicht nutzen. Wenn du noch Zaubersprüche übrig hast, kannst du sie jedoch verwenden, um den anderen zu helfen. Allerdings darfst du sie nur in deinem eigenen Zug verwenden.
- Du kannst deine Zaubersprüche nur einmal pro Zug verwenden. Du kannst sie allerdings vor oder nach deiner Bewegung durch das Labyrinth anwenden.
- Du darfst mit deinem Schieben-Zauber niemals ein umgedrehtes Gängeplättchen aus dem Labyrinth schieben.
- Du darfst deinen Schieben-Zauber verwenden, um jede Reihe zu verschieben. Auch um ein vorheriges Verschieben (außer von *Daedalus*) rückgängig zu machen.
- Wenn du den ersten Schatz in deinem Zug einsammelst, erhältst du eine Bonusbewegung. Wenn du den zweiten Schatz in deinem Zug einsammelst, erhältst du keine Bonusbewegung mehr. Du kannst daher maximal 2 Schätze pro Zug einsammeln.
- Ihr gewinnt das Spiel direkt, wenn ihr den letzten Schatz eingesammelt und damit das geheime Portal des Labyrinths zusammengesetzt habt. Ihr müsst nicht zurück auf eure Startfelder ziehen.

Basisspiel

Das Basisspiel funktioniert genauso wie das Einführungsspiel. Es gibt allerdings **4 neue Zaubersprüche** für euch zur Auswahl.

Während des Spielaufbaus bekommt ihr alle wie gewohnt einen Schieben-Zauber. Nehmt dann 1× Drehen-Zauber sowie die 4 Basis-Zaubersprüche (1× Tauschen-Zauber, 1× Durchqueren-Zauber, 1× Teleportieren-Zauber und 1× Ausbrechen-Zauber). Legt die 3 verbleibenden Drehen-Zauber zurück in die Schachtel. Gebt jedem von euch eines der 5 Zauberspruch-Plättchen. Entweder sucht ihr sie euch aus oder zieht sie zufällig. Legt alle nicht verwendeten Zauberspruch-Plättchen zurück in die Schachtel.



Ihr wisst bereits, wie der Schieben- und Drehen-Zauber funktioniert. Die anderen Zaubersprüche werden hier erklärt:



Tauschen

Bevor oder nachdem du deine Spielfigur bewegt, kannst du einmalig den Tauschen-Zauber anwenden.

Tausche dafür die Position von zwei orthogonal benachbart (nicht diagonal) angrenzenden Gängeplättchen. Sie können auch umgedreht sein. Du darfst die Gängeplättchen dabei weder drehen noch offenlegen. Spielfiguren, die sich auf ihnen befinden, bewegen sich mit den getauschten Plättchen.



Vorher



Nachher



Durchqueren

Wenn du den Durchqueren-Zauber anwendest, kannst du mit deiner Spielfigur einmalig ein umgedrehtes Gängeplättchen zu einem offenen, angrenzenden Gang hin durchqueren. Es wird nicht auf seine Vorderseite zurückgedreht.



Teleportieren

Wenn du den Teleportieren-Zauber anwendest und du irgendein Startfeld erreichst, kannst du dich von dort einmalig zu einem anderen Startfeld (deines oder ein anderes) teleportieren und von dort deine Bewegung fortsetzen.



Ausbrechen

Wenn du den Ausbrechen-Zauber anwendest, kannst du das Labyrinth einmalig über einen offenen Gang, der zum Rand des Spielplans führt, verlassen und über einen beliebigen anderen offenen Gang am Spielplanrand wieder betreten. Dort kannst du deine Bewegung wie gewohnt fortsetzen. Du darfst deine Bewegung nicht außerhalb des Spielplans beenden. Du kannst das Labyrinth auch über ein umgedrehtes Gängeplättchen wieder betreten. Du drehst dieses dann auf die Vorderseite und **beendest** dort deine Bewegung.



Expertenspiel

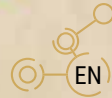
Das Expertenspiel folgt den Regeln des Basisspiels. Allerdings musst du deine Schätze in Reihenfolge, von links nach rechts, so wie sie auf deiner Schatztafel liegen, einsammeln. Nachdem du den linken Schatz eingesammelt hast, schiebe den rechts liegenden Schatz auf den freigewordenen, linken Platz deiner Schatztafel.

Ziehe am Ende deines Zuges einen neue Schatz nach dem anderen nach und lege sie von links nach rechts auf die Plätze deiner Schatztafel. Wenn du keine Schätze mehr auf deiner Schatztafel hast, kannst du weiterhin helfen, die Schätze der anderen einzusammeln. Allerdings immer nur den Schatz, der auf den Schatztafeln links liegt.



LABYRINTH

TEAM EDITION



Original Concept: Max J. Kobbert · Game Design: Brett J. Gilbert
 Graphic Design: Chiara Bellavite, KniffDesign (Instruction)
 Illustration: Naiade, Pilot Studio, Paper Pirates
 Game Development: André Maack, Valentin Köberlein



Team up to find all the treasures before time runs out!

For 2-4 adventurous players, Ages 8+

Contents

- ① 1 game board
- ② 34 path tiles
- ③ 24 treasure cards
- ④ 24 *Daedalus* cards
- ⑤ 1 Book of *Daedalus* card holder
- ⑥ 4 playing pieces
- ⑦ 4 player boards
- ⑧ 12 Zauberspruch-Plättchen:
 4x Push
 4x Rotate
 4x Standard spells:
 1x Switch,
 1x Traverse,
 1x Escape,
 1x Teleport



Before playing for the first time:
 Remove all the pieces from the stamped board and build the Book of *Daedalus* by slotting the pieces together as shown.



Preparation

1. Lay the **game board** ① between the players. Mix the 34 **path tiles** ②, and fill the board at random with the pathways face up. Place the remaining spare tile face up beside the board.
2. Shuffle the 24 **treasure cards** ③ and place them face down beside the board.
3. Shuffle the 24 **Daedalus cards** ④ and place them face down into the right-hand side of the Book of *Daedalus* card holder ⑤.
4. Each player chooses a **playing piece** ⑥ and takes the matching **player board** ⑦. Put your piece on the matching home corner space. Keep your player board in front of yourself.
5. Give each player **two spell tiles** ⑧: a Push and a Rotate. Keep your two spell tiles face up in front of you beside your player board. *The four Standard spell tiles are only for use in the Standard and Expert games. When playing the Introductory game, put them back in the box.*
6. Each player draws **2 treasure cards** from the deck ③. Place your cards face up on the spaces on your player board ⑨.
7. Choose a start player and give them the **Book of Daedalus** ⑩.

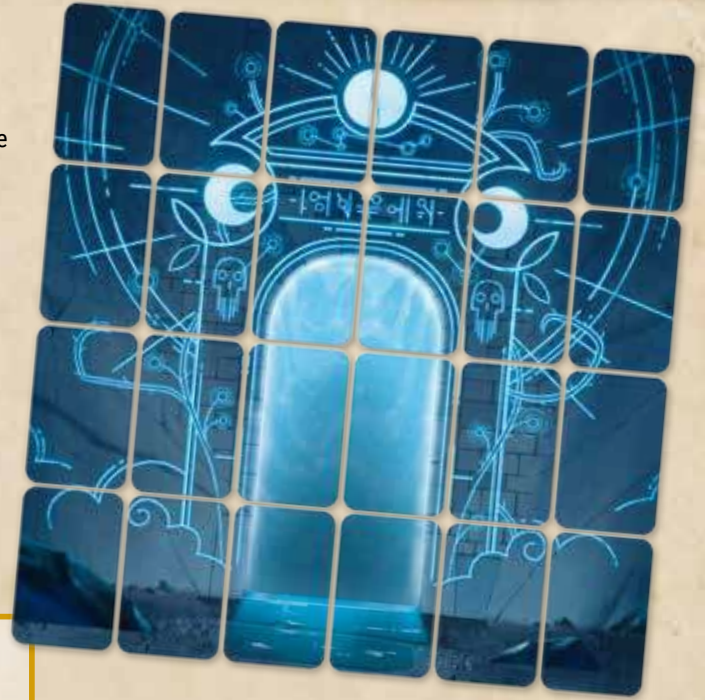


Goal of the game

Daedalus, the mischievous spirit of the labyrinth, has trapped you in his enchanted maze. Fortunately there is a secret portal, the one way out of the labyrinth. But you can only open it with the help of 24 magical treasures. Work together to collect all the treasures before you run out of time!

Start each turn by revealing the next page of the ancient book of *Daedalus* to find out what *Daedalus* does next. He wants to stop you from opening the portal and will try to slow you down by shifting and blocking paths, hiding treasures and teleporting you back and forth across the maze.

Can you collect all the treasures and open the secret portal before the Book of *Daedalus* runs out of pages? If not, you and your teammates will be trapped in the labyrinth forever!



These rules explain how to play the **Introductory** game. When you're ready to increase the challenge, read the extra rules at the end of the rulebook to play the **Standard** or **Expert** game.

The treasures



How to play

The player with the Book of *Daedalus* goes first. Players then take turns clockwise and hand over the Book of *Daedalus* after each turn. Every turn has the following three steps:

1. Read the Book of *Daedalus*

Turn the next page of the Book from right to left to find out what *Daedalus* does to mess with everyone's plans.

2. Use your spells and move your playing piece

Use your spells and move through the maze to try and collect the treasures on your player board.

3. End of turn

If you collected one or both of your treasures, take new ones from the deck. Flip your used spell tiles face up again. Then pass the Book of *Daedalus* clockwise to the next player.

1. Read the Book of *Daedalus*

At the start of every turn, *Daedalus* will try to mess with your plans. Flip the next *Daedalus* card and place it face-up on the left-hand side of the card holder, as if turning the page of a book. You must follow the instructions on the card.



Flip the spare path tile face down, and push it into the maze at the position shown on the *Daedalus* card, until another path tile is pushed out of the maze on the other side. Place that tile beside the maze as the new spare tile.

Daedalus always pushes the tile, even if it pushes out an already face down tile. When this happens, flip the new spare tile face up. If *Daedalus* pushes out a tile with a playing piece on it, *Daedalus* teleports the piece to that player's home corner.



Example: Slide the path tile face down into row marked with an arrow between the yellow and the red starting position.



Look for the two path tiles showing the treasures or markings shown on the *Daedalus* card. If one or both of them are currently face up in the maze, flip them **face down**. If *Daedalus* flips a tile with a playing piece on it, *Daedalus* teleports the piece to that player's home corner.



Before



After



Teleport the two playing pieces shown on the *Daedalus* card to the indicated home corner. Ignore playing pieces that are not in play.



Before



After



2. Use your spells and move your playing piece

Now it's your turn to use your spells to manipulate the maze and move along open paths to try and collect one or both of the treasures on your player board.

On your turn you can do the following things ONCE EACH and in ANY ORDER.

- Use your Push spell
- Use your Rotate spell
- Move your playing piece



Using your Push spell

Before or after you move your playing piece, you can use your Push spell once to push the spare path tile face up into the maze, until another tile is pushed out of the maze on the opposite side. There are 12 arrows around the edge of the board. They mark the rows where you can push path tiles into the maze.

After using the spell, flip your Push spell tile face down. You can't use this spell again until your next turn.

Important! You **cannot** use your Push spell to push a face-down path tile out of the maze!

If you push out a path tile with a playing piece on it, move the piece to the opposite side of the board onto the path tile that you just placed. Moving this piece does not count as your turn.



Using your Rotate spell

Before or after you move your playing piece, you can use your Rotate spell once to rotate one tile anywhere in the maze. Lift up a tile, turn it to **any other orientation** and then put it back in the same space. If the tile has a playing piece on it, the piece stays on the tile.

After using the spell, flip your Rotate spell tile face down. You can't use this spell again until your next turn.



Before

After

Moving your playing piece

On your turn, you can move your piece once, as far as you like to any tile that you can reach directly along an open path. You can move past other playing pieces, and more than one playing piece can stop on the same tile. You can also choose not to move.

Important! Path tiles that have been flipped face down block the paths. You cannot move through them!



Collecting a treasure

To collect a treasure, you must move along an open path to the tile showing the treasure and stop on that path tile.

You can't collect a treasure just by moving over it and stopping on a different tile.

If you stop on a tile matching one of the treasure cards on your player board you have collected the treasure! Do the following:

- Take the matching treasure card from your player board and put it face down next to the game board. Each card shows a small part of the portal. Complete the picture to open the portal and escape the maze!
– then –
- You have earned a bonus move that you can use this turn to move for a second time along open paths, following all the usual rules and try to collect a second treasure or position yourself better for your next turn.

If you haven't used one or both of your spells yet, you can use your unused spells either before or after you make your bonus move. (Maybe you can even help one of your teammates.)

No treasures to collect?

Later in the game, when the Treasure deck has run out and you have no treasures on your own board to collect, you can instead use your turn to try to collect a treasure on any other players' boards. You can only do this when you have no treasures of your own to collect.



Example: Collecting a second treasure

Collecting a second treasure

If you earn a bonus move, can you use it to reach the other treasure on your player board? If so, you have found both your treasures in one turn!

Important! If you collect your second treasure, you do not earn another bonus move.



The two treasures on your player board are the "Mushroom" and the "Elephant". You use your Rotate spell **1**, to change the maze and make a path to the Mushroom.



You use your regular move to reach the Mushroom to collect it **2**. You have collected a treasure, so you earn a bonus move. Before you use your bonus move, you use your Push spell **3**, to change the maze again.



Finally, you use your bonus move to reach the Elephant and collect your second treasure **4**. You don't earn another bonus move. You have used both of your spells, so your turn is over.

Flipping face-down tiles face up again

You cannot move **through** a flipped path tile. But you can move **onto** a flipped tile, along an open path that leads to its edge, and then **stop**.

If you do this, you can flip the tile face up again! Flip it face up, and put it in **any orientation** you choose, with your playing piece on top. The orientation of the tile doesn't have to connect to the path along which you moved when you moved onto the tile.

You will be able to move off the tile as normal the next time you move.



Before



After

Daedalus will often flip tiles with treasures on them, so you may need to move onto a face-down tile and flip it face up to collect that treasure. If you find a treasure you were looking for on a face-down tile, put the treasure card face down beside the game board as normal.

Remember: You earn a bonus move the first time you collect a treasure each turn, but not if you collect a second treasure.

No peeking!

You cannot look at face-down tiles unless you stop on them and flip them face up, so you will need to try to remember where treasures are hidden.

3. End of turn

At the end of your turn, do the following:

- If you found any treasures, draw new treasure cards to replace them. When the treasure deck runs out, skip this step, but continue playing.
- If you used any of your spells, flip the tiles face up so that they are ready to be used in your next turn.
- Pass the Book of *Daedalus* card holder clockwise to the next player. They now start their turn by turning the next page of the Book.

End of the game

Everyone **WINS** together if you collect all 24 treasures before the Book of *Daedalus* runs out. Arrange the 24 treasure cards face down to complete the picture, open the secret portal and escape the labyrinth!

Everyone **LOSES** together if the Book of *Daedalus* runs out and you have not collected all the treasures by the end of the final turn.

Things to remember

- You don't have to use your spells on your turn, but you cannot use them on another player's turn. Maybe you can use them on your turn to help your teammates?
- You can use each of your two spells once each turn, using each one either before or after you move your playing piece.
- You can never use your Push spell to push a face-down tile out of the maze.
- You may use your Push spell to push any other row of tiles, including pushing a row that reverses the push made by the previous player.
- When you collect a treasure you earn a bonus move. If you use the bonus move to collect a second treasure, you don't get another bonus move. This means you can only collect a maximum of two treasures in a single turn.
- The team wins the game immediately when you collect all the treasures. You don't need to move back to your home corners.



Standard game

The Standard game is the same as the Introductory game, but introduces four new spells.

During setup, give each player a Push spell tile as normal, then take 1 Rotate spell tile and the 4 Standard spell tiles (Switch, Traverse, Teleport and Escape). Don't use the other 3 Rotate spell tiles. Give each player one of these 5 spell tiles. You can let players choose, or shuffle the tiles and give one to each player at random. Put any unused spell tiles back in the box.

You already know how to use the Rotate spell. The other spells are explained below:

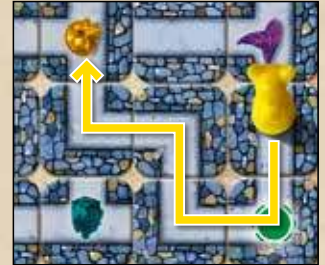


Switch

Before or after you move, you may switch the positions of two adjacent path tiles, including face-down tiles. You cannot rotate or flip the tiles when you do this. If either tile has a playing piece on it, the piece moves with the tile.



Before



After



Traverse

While moving, you may move through one flipped path tile, moving on and off of the tile along paths that run up to its edges, and leaving the tile face down. Do not flip the tile face up when you move through it.



Teleport

While moving, if you reach any home corner space (yours or another player's), you may teleport your playing piece once to any other corner space, and then continue your move.



Escape

While moving, you may leave and then re-enter the maze once using open passages that lead off the edge of the maze, and then continue your move.

You cannot end your movement outside of the maze. You may even re-enter the maze by moving onto a face-down tile on the edge of the maze, but you must then stop moving and flip the tile face up as normal.



Expert game

The Expert game is the same as the Standard game, but you must find the two treasures on your board in order, going left to right. After you find your first treasure, slide the second treasure over into the first treasure space. When you draw treasures cards, take them one by one, and fill the two spaces on your board from left to right. If you have no treasures remaining on your board, you can only look for one of the left-most treasures on another players' board.



LABYRINTH

TEAM EDITION



Associez vos forces et trouvez tous les trésors avant qu'il ne soit trop tard ...

Pour 2 à 4 aventuriers à partir de 8 ans

Contenu

- ① 1 plateau
- ② 34 plaques Couloir
- ③ 24 cartes Trésor
- ④ 24 cartes *Dédalus*
- ⑤ 1 pupitre (le grimoire de *Dédalus*)
- ⑥ 4 pions
- ⑦ 4 plateaux individuels
- ⑧ 12 jetons Sort :
 - 4x Poussée
 - 4x Rotation
 - 4x sorts de base :
 - 1x Permutation
 - 1x Traversée
 - 1x Évasion
 - 1x Téléportation



D'après une idée de : Max J. Kobbert · Auteur : Brett J. Gilbert
Design : Chiara Bellavite, KniffDesign (notice)
Illustrations : Naïade, Pilot Studio, Paper Pirates
Rédaction : André Maack, Valentin Köberlein



Avant la première partie :

Détachez soigneusement les plaques Couloir, ainsi que les cartes et jetons des planches prédécoupées. Assemblez le grimoire de *Dédalus* comme illustré.



Mise en place

1. Installez le plateau (1) au milieu de la table. Mélangez les 34 plaques Couloir (2), puis placez-les, face visible, sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque restante servira à faire coulisser les couloirs du labyrinthe au cours de la partie ; elle est placée à côté du plateau en attendant.
2. Mélangez les 24 cartes Trésor (3) et formez une pioche à côté du plateau, face Trésor cachée.
3. Mélangez également les 24 cartes *Dédalus* (4) et placez le paquet, face cachée, dans la partie droite du pupitre (5) pour constituer le grimoire de *Dédalus*.
4. Choisissez chacun un pion (6) et le plateau individuel de même couleur (7). Placez votre pion sur la case Départ de sa couleur, à l'un des coins du plateau, et votre plateau individuel devant vous.
5. Chacun d'entre vous reçoit ensuite 2 jetons Sort (8) : 1× Poussée et 1× Rotation. Placez-les, face visible, dans les encoches de part et d'autre de votre plateau individuel. Les 4 sorts de base (Permutation, Traversée, Évasion et Téléportation) ne sont utilisés que pour les règles Standard et Experts. Si vous commencez par la règle Découverte, remettez-les dans la boîte.
6. Piochez ensuite chacun 2 cartes Trésor (3). Placez-les face visible sur les deux espaces dédiés (9) en haut de votre plateau individuel (7).
7. Déterminez qui commence. Le Premier Joueur prend le grimoire de *Dédalus* (5) devant lui.



But du jeu

Dédalus, l'Esprit du Labyrinthe vous retient prisonniers dans son labyrinthe ensorcelé. Par chance, il existe une sortie secrète : un portail que vous ne pourrez révéler qu'après avoir réuni les 24 trésors magiques. C'est le seul moyen pour vous de vous échapper de ce labyrinthe. Coopérez et récupérez tous les trésors avant qu'il ne soit trop tard !

Au début de chaque tour, commencez par tourner une nouvelle page du vieux grimoire. Celle-ci vous révèle ce que *Dédalus* manigance. Il va tout faire pour vous empêcher de vous enfuir et essaiera de vous ralentir en faisant coulisser ou en bloquant les couloirs, en cachant les trésors et en vous envoyant à l'autre bout du labyrinthe.

Parviendrez-vous à récupérer tous les trésors et à faire apparaître le portail avant qu'il n'y ait plus de page à tourner dans le grimoire de *Dédalus* ? Si vous échouez vous resterez prisonniers du labyrinthe À TOUT JAMAIS !



Les règles qui suivent correspondent à une **partie Découverte**. Si vous vous sentez déjà prêts à affronter des défis encore plus exigeants, ajoutez les **règles Standard** ou **Experts**, expliquées à la fin de cette notice.

Les trésors



Déroulement de la partie

C'est au tour du joueur qui a le grimoire devant lui de jouer. Chacun jouera ensuite à tour de rôle dans le sens horaire et passera à chaque fois le grimoire à son voisin de gauche. Chaque tour de jeu se décompose en 3 étapes :

1. Lisez le grimoire de *Dédalus*

Feuilletez la page suivante du grimoire de *Dédalus* en passant la carte de droite vers la gauche. Vous découvrirez ainsi ce que manigance *Dédalus* pour ruiner vos plans.

2. Utilisez les jetons Sort et déplacez votre pion

Utilisez vos jetons Sort et déplacez-vous à travers le labyrinthe. Vous pourrez ainsi atteindre les trésors indiqués sur les cartes en haut de votre plateau individuel.

3. Terminez votre tour

Si vous avez atteint 1 ou vos 2 trésors durant votre tour, piochez de nouvelles cartes Trésor et remettez vos jetons Sort face visible. Passez ensuite le grimoire à votre voisin de gauche.

1. Lisez le grimoire de *Daedalus*

Au début de chaque tour de jeu, *Dédalus* va essayer de ruiner vos plans. Quand vient votre tour, retournez la carte *Dédalus* suivante et placez-la dans la partie gauche du grimoire, comme si vous feuilletiez les pages.

Suivez ensuite les instructions de cette carte :



Retournez la plaque restée à côté du plateau de jeu, **face cachée** (= face Éboulis visible).

Insérez-la ensuite dans le

labyrinthe au niveau de la flèche indiquée sur la carte.

Poussez-la jusqu'à ce que la plaque à l'opposé soit expulsée du plateau. Celle-ci reste à côté jusqu'à

ce qu'elle soit utilisée pour pousser au tour suivant. Si la plaque expulsée par *Dédalus* est sur la face cachée, retournez-la et placez-la à côté du plateau, face visible.

Si un pion se trouve sur la plaque expulsée par *Dédalus*, renvoyez-le sur sa case Départ.



Exemple : Vous introduisez la plaque face cachée dans la rangée indiquée par la flèche, entre les cases Départ jaune et rouge.



Repérez les plaques avec les deux trésors ou symboles représentés dans le labyrinthe. S'ils sont visibles, retournez-les **face cachée**, sans modifier leur position. Si l'une de ces plaques est déjà face cachée, elle le reste. Si *Dédalus* retourne une plaque occupée par un pion, renvoyez-le sur sa case Départ.



Avant



Après



Déplacez les deux pions sur la même case Départ, comme indiqué sur la carte *Dédalus*. Ignorez les pions qui ne sont pas en jeu.



Avant



Après



2. Utilisez vos jetons Sort et déplacez votre pion

Il est temps d'utiliser vos sorts. Vous pouvez agir sur le labyrinthe et déplacer votre pion à travers ses couloirs afin de récupérer un ou les deux trésors indiqués sur les cartes de votre plateau individuel.

Durant votre tour de jeu, vous pouvez effectuer les actions suivantes 1 fois et dans n'importe quel ordre :

- Utiliser votre sort **Poussée** ;
- Utiliser votre sort **Rotation** ;
- Déplacer votre pion.



Utiliser votre sort Poussée

Avant ou après avoir déplacé votre pion, vous pouvez utiliser votre sort Poussée une seule fois : Tout autour du plateau figurent 12

flèches indiquant les rangées et colonnes dans lesquelles vous pouvez introduire la plaque restée à côté du plateau, après l'avoir retournée face visible. Une fois que vous avez choisi votre ligne, poussez la plaque vers l'intérieur du labyrinthe jusqu'à ce que celle à l'opposé soit expulsée du plateau.

Après avoir utilisé votre sort Poussée, retournez le jeton correspondant face cachée. Vous ne pourrez plus utiliser ce sort ce tour-ci.

Attention ! Il est interdit d'utiliser le sort Poussée pour expulser une tuile face cachée du labyrinthe !

Si votre pion ou celui d'un autre joueur, est expulsé du labyrinthe, remettez-le immédiatement à l'opposé sur la plaque qui vient d'être introduite. Ceci ne compte pas comme un déplacement.



Utiliser votre sort Rotation

Avant ou après avoir déplacé votre pion, vous pouvez utiliser votre sort Rotation une seule fois : Tournez une plaque au choix d'un quart ou d'un demi-tour. Pour cela, retirez la plaque choisie du labyrinthe, tournez-la dans n'importe quel sens, puis remettez-la au même endroit dans le labyrinthe. Si elle est occupée par un pion, celui-ci reste dessus. Après avoir utilisé votre sort Poussée, retournez le jeton correspondant face cachée. Vous ne pourrez plus utiliser ce sort ce tour-ci.



Avant



Après

Déplacer votre pion

Vous pouvez déplacer votre pion jusqu'à n'importe quelle case, occupée par un autre pion ou non, en suivant un passage ininterrompu dans le labyrinthe. Vous pouvez vous déplacer aussi loin que vous le voulez et sauter par-dessus d'autres pions. Vous pouvez également décider de ne pas bouger.

Attention ! Les plaques face cachée bloquent le passage (éboulis) ; il est interdit de les franchir !



Récupérer un trésor

Pour récupérer un trésor, vous devez vous déplacer à travers les couloirs du labyrinthe et terminer votre déplacement sur une plaque indiquant l'un des deux trésors figurant sur les cartes en haut de votre plateau.

Il n'est pas permis de récupérer un trésor au passage et de s'arrêter sur une autre plaque.

Si vous parvenez à vous arrêter sur l'un des trésors indiqués sur l'une de vos cartes, vous l'avez récupéré ; suivez les étapes ci-contre :

- Retirez la carte Trésor correspondante de votre plateau individuel et placez-la, face cachée, à côté du labyrinthe. Petit à petit apparaît une image du portail secret qui vous permettra de vous échapper du labyrinthe.
– puis –
- Vous gagnez un déplacement bonus : vous pouvez de nouveau déplacer votre pion selon les règles à travers les couloirs pour tenter de récupérer votre second trésor ou vous mettre en bonne position pour votre prochain tour.

S'il vous reste encore 1 ou vos 2 sorts, vous pouvez les utiliser **avant ou après votre déplacement bonus**. (Le sort non utilisée pourra éventuellement aider l'un de vos compagnons à récupérer l'un de ses trésors.)

Plus de trésors sur votre plateau individuel ?

Vers la fin de la partie, quand la pioche de cartes Trésor est épuisée et que vous n'en avez plus sur votre plateau individuel, vous pouvez encore, durant votre tour, aider les autres à récupérer leurs trésors.



Exemple : récupérer un second trésor

Récupérer un second trésor

Si vous avez gagné un déplacement bonus, vous pouvez l'utiliser pour essayer de récupérer le second trésor de votre plateau individuel. Si vous y parvenez, vous aurez découvert les deux trésors dans le même tour !

Attention ! Après avoir récupéré votre second trésor, vous ne gagnez **pas** de bonus de déplacement **supplémentaire** !



Les deux trésors sur votre plateau sont le champignon et l'éléphant. Vous utilisez votre sort Rotation 1 pour vous frayer un passage jusqu'au champignon.



Vous utilisez votre déplacement pour atteindre le champignon 2. Comme vous avez récupéré votre premier trésor durant votre tour, vous bénéficiez d'un déplacement bonus. Avant cela, vous utilisez votre sort Poussée 3 pour modifier le labyrinthe.



Vous pouvez ainsi atteindre également l'éléphant et récupérer votre second trésor durant le même tour 4. Vous ne gagnez plus de nouveau déplacement bonus. Vous avez utilisé vos deux sorts et votre tour est terminé.

Remettre des plaques Couloir face visible

Un pion ne peut **pas franchir** une plaque face cachée, mais peut s'y arrêter. Un passage ininterrompu doit conduire jusqu'à cette plaque et vous devez vous **y arrêter**.

Dans ce cas, vous pouvez remettre la plaque face visible ! Retirez-la du labyrinthe, tournez-la **dans n'importe quel sens** puis remettez-la à la même place dans le labyrinthe. Replacez ensuite votre pion sur la plaque désormais visible. Le couloir sur la plaque remise ne doit pas nécessairement communiquer avec le passage ayant permis de l'atteindre.

Au prochain déplacement, votre pion pourra quitter la plaque normalement.

Interdit de tricher !

Vous ne pouvez pas consulter les plaques face cachée en dehors d'une action qui vous permet d'en retourner une. Mémorisez bien où se trouve chaque trésor.

3. Terminer votre tour

À la fin de votre tour, suivez les étapes ci-dessous :

- Si vous avez découvert des trésors, piochez autant de cartes Trésor et placez-les sur les espaces vides votre plateau. Si le paquet de cartes Trésor est épuisé, passez cette action.
- Si vous avez utilisé des sorts, remettez ces jetons face visible pour pouvoir les réutiliser à votre prochain tour.
- Pour finir, passez le grimoire de *Dédalus* à votre voisin de gauche, qui joue alors son tour.

Fin de la partie

Vous **l'emportez** tous ensemble si vous réussissez à récupérer les 24 trésors avant qu'il n'y ait plus de page à tourner dans le grimoire de *Dédalus*. Le verso des cartes Trésor permet de reconstituer l'image du portail secret qui vous aide à vous échapper du labyrinthe.

Vous **perdez** tous ensemble s'il ne reste plus de page à tourner au début de votre tour et que vous n'avez pas récupéré tous les trésors pour compléter le portail.



Avant



Après

Souvent, *Dédalus* retournera des plaques avec des trésors. Il sera donc nécessaire de vous y déplacer pour les retourner avant de pouvoir récupérer ce trésor. Si vous parvenez à faire réapparaître un trésor figurant sur votre plateau individuel, récupérez-le immédiatement et placez votre carte correspondante à côté du plateau, comme d'habitude.

Important : Vous gagnez un déplacement bonus au premier trésor récupéré durant votre tour, jamais au second.

Pour mémoire

- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos sorts. S'il vous en reste, vous pouvez cependant vous en servir pour aider les autres. Vous ne pouvez les utiliser que durant votre tour de jeu.
- Vous ne pouvez utiliser chaque sort qu'une seule fois par tour. Vous êtes cependant libre de les utiliser avant ou après votre déplacement à travers le labyrinthe.
- Il est interdit d'expulser une plaque face cachée en utilisant son sort Poussée.
- Vous pouvez utiliser le sort Poussée pour faire coulisser n'importe quelle ligne, y compris celle qui vient de l'être en sens inverse.
- Lorsque vous récupérez le premier trésor durant votre tour, vous gagnez un déplacement bonus. Lorsque vous récupérez votre second trésor, vous ne gagnez plus de déplacement bonus. Chaque joueur ne peut donc récupérer que 2 trésors maximum par tour.
- Vous l'emportez immédiatement si vous récupérez le dernier trésor et reconstituez ainsi le portail. Il n'est pas nécessaire de revenir sur sa case Départ.

Règle Standard

La règle Standard est identique à la règle Découverte à la différence que vous disposez désormais de **4 sorts supplémentaires**.

Lors de la mise en place, chacun de vous reçoit le jeton Poussée habituel. Prenez en plus 1 jeton Rotation, ainsi que les 4 sorts de base (1× Permutation, 1× Traversée, 1× Téléportation et 1× Évasion). Remettez les 3 autres jetons Rotation dans la boîte. Distribuez à chacun d'entre vous 1 de ces 5 jetons Sort. Vous pouvez soit le choisir, soit le piocher au hasard. Remettez tous les jetons Sort non utilisés dans la boîte.

Vous savez déjà comment fonctionnent les sorts Poussée et Rotation. Voici l'effet des autres :



Permutation

Avant ou après avoir déplacé votre pion, vous pouvez utiliser le sort Permutation une seule fois. Permutez deux plaques voisines orthogonalement (pas en diagonale), qu'elles soient face visible ou cachée, mais sans les tourner ni les retourner. Tout pion qui s'y trouve est déplacé avec la plaque.



Avant

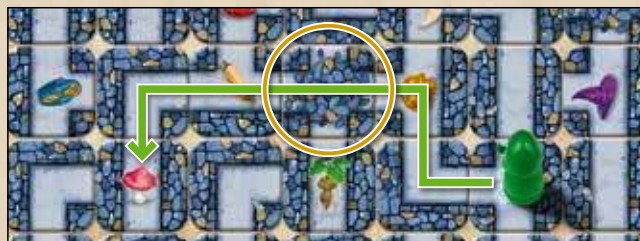


Après



Traversée

Le sort Traversée permet au pion de franchir une seule plaque face cachée bloquant un couloir. Elle n'est pas remise face visible au passage.



Téléportation

Le sort Téléportation permet de se déplacer sur n'importe quelle case Départ, une seule fois, et de continuer son déplacement à partir de là.



Évasion

Le sort Évasion permet de sortir du labyrinthe par un couloir ouvert vers l'extérieur du plateau avant de rentrer par un autre. Vous pouvez ensuite poursuivre votre déplacement à partir de là. Vous ne pouvez pas vous arrêter à l'extérieur du labyrinthe. Il est cependant permis de rentrer dans le labyrinthe par une plaque face cachée. Dans ce cas, vous devez vous y arrêter et pouvez alors la remettre face visible.



Règle Experts

La règle Experts suit la règle Standard. Chacun doit cependant récupérer ses trésors dans l'ordre, de gauche à droite, selon la position de ses cartes sur son tableau individuel. Après avoir récupéré votre trésor de gauche, glissez la carte Trésor de droite sur l'espace libre de gauche de votre plateau individuel.

Complétez votre tableau individuel de gauche à droite en piochant vos cartes Trésor l'une après l'autre. Lorsque vous n'avez plus de cartes sur votre plateau, vous pouvez continuer à aider les autres à récupérer leurs trésors, mais toujours en commençant par celui placé le plus à gauche de leur plateau.

