

Max J. Kobbert
Jan Truchanowicz

LABYRINTH CHRONICLES

LIVRET DE RÈGLES

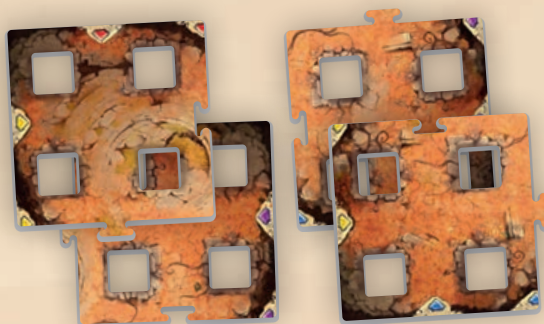


Ravensburger

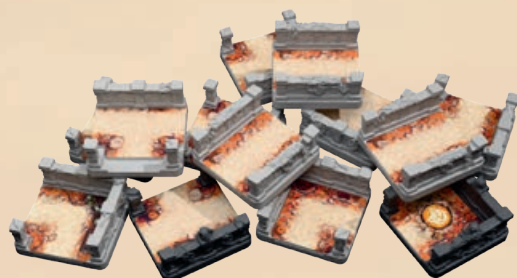
Table des Matières

Matériel	2
Première partie	4
Mise en place de la première partie	4
Structure de la première partie	6
Fin de la première partie	7
Mise en place de la campagne	8
Règles complètes	9
Fiche de campagne	9
Chapitres	9
Boutique	9
Bâtiments	9
Piste Gobelin	9
Parchemins	9
Scripts	9
Mise en place complète	10
Structure d'une partie complète	12
Tour de personnage	12
Timing des Effets	12
Récupérer des objets	13
Fin de la partie	13
Glossaire	14
Boîtes de bâtiment	14
Boîte des Chroniques	14
Magnets	14
Cartes Quête	14
Ensembles d'objets	14
Cartes Village	15
Compétences	15
Objectifs	16
Événements	16
Peuple Fée	16
Défausser des cartes	16
Ennemis	17
Capacité des tuiles	17
Score de campagne	17
Altérations	17
Livre des scripts	18
Crédits	22
Enveloppe de feuillets d'instructions	23
Résumé des règles	24

Éléments de base



4 pièces de puzzles de plateau principal



50 tuiles Labyrinthe
(supports plastiques combinés avec des tuiles en carton)
4 tuiles en L fixes gris foncé, comprenant les points de départ
12 tuiles en T fixes gris foncé
15 tuiles en L mobiles gris clair
(dotées de deux illustrations différentes)
13 tuiles en I mobiles gris clair
6 tuiles en T mobiles gris clair



4 figurines de personnage



1 sac à pions

Éléments des Chroniques

ÉLÉMENTS EN PAPIER :



1 livret de règles



5 fiches de campagne
5 fiches de campagne NP+

CARTES :



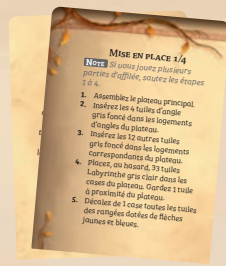
16 cartes Objet (petites)



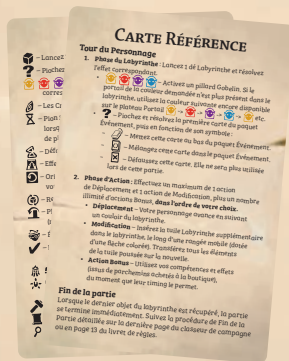
5 cartes Événement (petites)



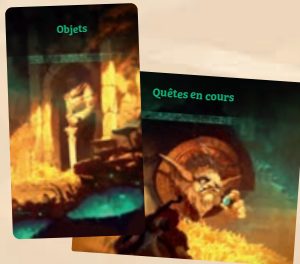
4 cartes Personnage
(standard)



4 cartes Mise en Place
(standard)
4 cartes Fin de Partie
(standard)



4 cartes Référence
(grandes)



4 séparateurs (petit)
1 séparateur (standard)

ÉLÉMENTS EN PLASTIQUE :



2 dés
Labyrinthe



36 pochettes
pour cartes
Objet



2 ensembles de
connecteurs en
plastique

PIONS :



20 petits pions
Cristal



10 grands pions
Cristal



32 pions
Sablier



15 pions Case
Cochée



16 pions Écho



8 pions
Parchemin
(4 variantes)

FIGURINES :



1 figurine
de dragon



4 figurines de portail



4 figurines
de pillard goblin



4 figurines
de gardien goblin

AUTRES :



1 plateau Portail



1 plateau Gobelin



1 classeur de campagne
avec 8 porte-cartes



11 boîtes de bâtiment
1 boîte des Chroniques
(chaque boîte contient une liste
des éléments qu'elle renferme)

Première partie

C'était une nuit terrible que nous autres, habitants du Val des Fées, n'oublierons jamais... Notre très cher ami, William le dragon, se réveilla dès les derniers rayons du soleil. C'était assez surprenant, car William était connu pour être un gros dormeur et, à cette heure-ci, il était généralement en train de ronfler dans son antre. Ce n'était hélas que le début des problèmes. Nous saluâmes le dragon, et certains lui demandèrent même en plaisantant s'il avait mal dormi. Pour toute réponse, William poussa un terrible rugissement avant d'attaquer le village ! Nul n'avait jamais entendu le dragon rugir auparavant. Paralysés par la surprise et la peur, nous vîmes, impuissants, William réduire l'auberge en miettes. Ce n'est qu'ensuite que Raimund, l'aubergiste, s'écria : « Le dragon a perdu l'esprit ! Fuyez ! Sauve qui peut ! » Ce fut la débâcle. Les bruits fracassants que nous entendîmes lors de notre fuite nous indiquèrent que William n'allait pas s'arrêter à l'auberge. Aucun bâtiment du village ne fut épargné et le dragon, une fois son œuvre de destruction achevée, se retira dans sa tanière. Par chance, personne ne fut blessé, mais ce fut malgré tout la nuit la plus glaciale de toute notre existence. Le matin venu, nous pûmes constater l'ampleur des dégâts. Toutefois, ces ravages avaient mis à jour un labyrinthe à proximité de notre village ! Scruplin, notre éclaireur, nous confia qu'il était probablement rempli de trésors ! Si nous parvenions à les récupérer, nous pourrions rebâtir le hameau. La reconstruction de l'auberge était notre but premier, car elle nous permettrait d'assurer le gîte et le couvert pour tout le Peuple Fée. C'était d'une importance capitale ! Le labyrinthe était occupé par un groupe de gobelins surnois, mais nous n'avions guère d'autre choix que de l'explorer. Pénétrer dans ce dédale est notre seule chance de salut. Aurez-vous suffisamment de courage pour le faire à notre place ?

Dans **Labyrinth : Chronicles**, vous allez vivre une campagne coopérative qui s'étend sur plusieurs parties. Lors de chaque partie, vous allez pénétrer dans le labyrinthe afin de récupérer des objets. Entre chaque session, vous pourrez dépenser les ressources ainsi amassées afin de reconstruire le village du Val des Fées. Les choix que vous effectuez lors de ces réparations vont influencer sur vos parties futures.



LES ASTUCES DE JANEK Les prochaines pages de ce livret (de 4 à 7) sont destinées à vous initier à **Labyrinth : Chronicles**.

Une fois cette lecture terminée, suivez les instructions de mise en place de la campagne (page 8).

Prévoyez entre 60 et 90 minutes pour la partie d'initiation et la mise en place de la campagne.

Pour vos parties suivantes, reportez-vous aux Règles Complètes (page 9).

Mise en place de la première partie

1.



Assemblez le plateau principal du labyrinthe. Assurez-vous de former 4 flèches de même couleur (rouge, violet, bleu et jaune) à chacune des jonctions du puzzle.

2.



Insérez les 4 tuiles de départ des personnages dans chacun des logements d'angle du plateau principal, en les orientant comme sur l'image de mise en place (vous pouvez choisir la position de départ de chaque joueur).

3.



Insérez les 12 autres tuiles gris foncé dans les logements restants du plateau principal. Orientez-les comme indiqué sur l'image de mise en place.

4.

Placez, au hasard, 33 tuiles Labyrinthe gris clair dans les logements restants du plateau principal. Gardez 1 tuile à proximité du plateau. Elle va servir à modifier le labyrinthe lors du tour de chaque joueur.

5.

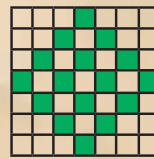
Décalez d'une case toutes les tuiles des 3 rangées dotées de flèches jaunes, ce qui va avoir pour effet de pousser 3 tuiles hors du labyrinthe. Remettez les tuiles ainsi poussées sur le côté opposé, en conservant leur orientation initiale. Répétez cette opération pour les rangées dotées de flèches bleues.



LES ASTUCES DE JANEK Le décalage de ces rangées sert à deux choses : elles permettent d'une part de vérifier si le labyrinthe est bien assemblé et qu'il fonctionne correctement, et d'autre part d'ajouter un aspect aléatoire.

6.

Mettez les 16 pions Écho dans le sac, puis placez-en un au hasard sur chacune des 16 tuiles indiquées sur l'image de mise en place.



7.

Disposez le plateau Portail à côté du labyrinthe et mettez 4 figurines de portail à proximité.

a. Prenez les 16 petites cartes Objet rangées derrière le séparateur des objets. Mélangez-les pour former le paquet Objet que vous mettez dans l'emplacement correspondant du plateau Portail.

b. Piochez 4 cartes Objet et placez-en une, face visible, sur chaque case Portail.

c. Placez chaque figurine de portail sur la tuile Labyrinthe dotée du pion Écho qui correspond à la carte Objet sur la case de portail.



d. Remettez ces 4 pions Écho dans le sac.



LES ASTUCES DE JANEK Les pions Écho éparpillés dans le labyrinthe ne représentent que des perspectives et des possibilités d'objets. Afin d'obtenir les véritables objets, vous devez les atteindre lors de l'ouverture des portails. Et ne traînez pas, car les gobelins vont tout faire pour s'en emparer avant vous !

8. Disposez le plateau Gobelin à proximité du labyrinthe et placez les 4 figurines de pillards gobelins autour du feu de camp.
9. Prenez les 5 petites cartes Événement rangées derrière le séparateur d'événements. Mélangez-les pour former le paquet Événement que vous mettez dans l'emplacement correspondant du plateau Gobelin.



10. Chaque joueur choisit 1 carte Personnage (taille standard) qu'il dispose devant lui. Si vous jouez à moins de quatre participants, remettez les personnages non utilisés dans la boîte. Placez les figurines des personnages choisis sur leurs points de départ respectifs.

Roger –

Démétris –

Ollie –

Miranda –

11. Chaque joueur prend une carte Référence (grand format), qui contient un résumé du tour de jeu. Lors de votre première partie, vous n'aurez pas accès aux actions Bonus, mais ce n'est que temporaire.
12. Mettez les 2 dés Labyrinthe à côté du plateau principal.
13. La personne ayant lu les règles devient le premier joueur.

Les pages qui suivent sont destinées à vous guider lors de votre partie d'initiation.

Structure de la première partie

Lors de la partie, les joueurs vont effectuer des tours dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les objets aient été récupérés dans les portails. Le but du jeu est de récupérer le maximum d'objets !

Tour de personnage

Chaque tour commence par la phase du labyrinthe, lors de laquelle se produisent divers effets aléatoires. Ensuite, lors de la phase d'Action, le joueur actif va avoir l'occasion de récupérer des objets et de modifier le labyrinthe. Lorsqu'un joueur a terminé son tour, celui du joueur suivant commence.

1. Phase du labyrinthe :

Lancez 1 dé Labyrinthe et résolvez l'effet correspondant :

-  – Piochez et résolvez la première carte du paquet Événement, puis, en fonction de son symbole :
 -  – Mettez-la au bas du paquet Événement.
 -  – Mélangez-la dans le paquet Événement.
-     – Activez un pillard gobelin.

Activer un pillard gobelin

Lorsque vous devez activer un pillard gobelin, placez 1 figurine de pillard gobelin sur la tuile dotée du portail de la couleur indiquée par le dé ou la carte Événement.

Si la tuile contient déjà un pillard gobelin, celui-ci récupère l'objet situé de l'autre côté du portail avant de retourner au feu de camp.

Si le portail de la couleur demandée n'est plus présent dans le labyrinthe (quand il reste moins de 4 objets en jeu), utilisez la couleur suivante encore disponible sur le plateau Portail ( ->  ->  ->  ->  etc.).

2. Phase d'Action : Vous pouvez effectuer un maximum de 1 action de Déplacement et 1 action de Modification, dans l'ordre de votre choix :

- **Déplacement** – Votre personnage avance du nombre de tuiles de son choix en suivant un couloir du labyrinthe. Toutes les tuiles reliées partageant un bord ouvert forment un couloir.
 - **Si vous terminez votre déplacement sur une tuile contenant un portail**, récupérez l'objet correspondant sur le plateau Portail.
 - **Si vous terminez votre déplacement sur une tuile contenant un pillard gobelin**, éliminez-le (renvoyez-le au feu de camp), puis récupérez l'objet.
 - Les personnages, échos, portails et pillards gobelins ne bloquent pas le déplacement d'un personnage. Vous pouvez librement traverser des tuiles occupées par ces éléments ou terminer un déplacement sur leurs tuiles.
- **Modification** – Prenez la tuile Labyrinthe se trouvant à l'extérieur du plateau principal et insérez-la dans le labyrinthe (en l'orientant à votre guise) le long de n'importe quelle rangée mobile (indiquées par une flèche colorée). Insérer une nouvelle tuile va en pousser une autre hors du labyrinthe. Transférez tous les éléments présents sur la tuile ainsi poussée sur celle qui vient d'être ajoutée.



LES ASTUCES DE JANEK Pendant votre tour, vous pouvez soit :

- Déplacer votre personnage
- Modifier le labyrinthe
- Vous déplacer, puis modifier
- Modifier, puis vous déplacer
- Ne rien faire (mais ce n'est pas conseillé)

Lorsque vous modifiez le labyrinthe, vous pouvez insérer la tuile dans la rangée d'où elle a préalablement été poussée (ce qui constitue un changement par rapport aux règles de Labyrinth : Classic).

Récupérer des objets

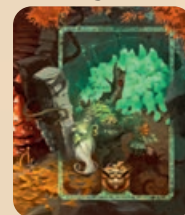
Les personnages récupèrent des objets lorsqu'ils terminent leur déplacement sur une tuile contenant un portail ou quand un portail apparaît sur une tuile abritant un personnage.

Les pillards gobelins récupèrent les objets lorsqu'ils sont activés alors qu'ils se trouvent sur une tuile contenant un portail.

Lorsqu'un objet est récupéré, résolvez immédiatement les étapes suivantes :

1. Selon qui a récupéré l'objet :

- S'il s'agit d'un personnage, prenez la carte Objet correspondante sur le plateau Portail et mettez-la à côté de la carte du personnage.
- S'il s'agit d'un gobelin, prenez la carte Objet correspondante sur le plateau Portail et mettez-la dans la case objets Pillés du plateau Gobelin avant de renvoyer le pillard gobelin au feu de camp.



2. Piochez une nouvelle carte

- Objet et placez-la dans une case disponible du plateau Portail.
 - Si le paquet Objet est vide, placez la figurine du portail sur le plateau Portail. Il ne se passe rien de plus.
 - Si l'objet récupéré était le dernier du labyrinthe, la partie se termine immédiatement.
- ### 3. Placez la figurine du portail sur la tuile dotée du pion Écho correspondant à la carte Objet piochée.
- ### 4. Remettez ce pion Écho dans le sac.



LES ASTUCES DE JANEK Si vous ne parvenez pas à rejoindre un portail, il est judicieux de terminer votre déplacement sur une tuile contenant un pion Écho. Il existe toujours une chance que le portail suivant s'ouvre dans cette tuile. Dans un tel cas, vous récupérez immédiatement l'objet !

Vous êtes prêt à commencer, mais il est conseillé de lire l'exemple en page suivante.

Essayez de récupérer autant d'objets que possible.

Une fois le dernier objet récupéré, lisez le paragraphe « Fin de la première partie », page suivante.

Commencez à jouer !



LES ASTUCES DE JANEK Visualiser tous les couloirs possibles du labyrinthe est une tâche difficile, même pour les joueurs les plus aguerris. Avant de valider une modification du labyrinthe, n'hésitez pas à vérifier les conséquences possibles de celle-ci.

Exemple de phase d'Action



Miranda se trouve sur le couloir surligné. Elle peut atteindre n'importe laquelle de ces tuiles avec une action de Déplacement. Par exemple, elle peut se déplacer vers le haut et récupérer l'objet du portail bleu. Elle ne peut malheureusement pas rejoindre le portail rouge, qui contient un gobelin, car aucun couloir ne permet de s'y rendre.



Les actions pouvant être effectuées dans n'importe quel ordre, elle peut effectuer sa modification avant son déplacement. Elle décide de modifier la rangée centrale dotée d'une flèche jaune, ce qui a pour effet de pousser la tuile contenant le portail rouge et le gobelin hors du plateau. Les deux éléments présents sur la tuile éjectée sont transférés sur celle nouvellement ajoutée. **Miranda** peut désormais, en un seul déplacement, récupérer l'objet du portail rouge et éliminer le gobelin.



LES ASTUCES DE JANEK Il est souvent plus rentable de se concentrer sur les objets situés dans des zones isolées ou difficiles à atteindre. Ne vous contentez pas de vous précipiter sur l'objet le plus proche. Discutez avec les autres joueurs afin d'établir une stratégie. Dès qu'un gobelin montre le bout de son nez, ne lui laissez aucun répit ! Maximisez les profits et minimisez les pertes.

Fin de la première partie

Félicitations ! Vous avez terminé votre première partie de **Labyrinthe : Chronicles**.

- Faites la somme des objets récupérés par l'ensemble des joueurs (chaque objet vaut 1 Cristal). Prenez le nombre correspondant de Cristaux dans la réserve, puis mettez-les dans le . Les Cristaux présents dans l'emplacement  peuvent être dépensés entre les parties tout au long de la campagne.

NOTE : Si vous avez obtenu moins de 10 Cristaux lors de votre première partie, prenez-en suffisamment dans la réserve pour arriver à 10, car vous aurez besoin de ce montant lors de la mise en place de la campagne.

- Lors de la partie d'initiation, les objets récupérés par les gobelins n'entraînaient pas de pénalité. Désormais vous allez devoir veiller à ne pas trop en perdre.
- Remettez toutes les cartes dans leurs paquets d'origine.
- Retirez toutes les figurines du labyrinthe.

Maintenant que vous connaissez les bases de **Labyrinthe : Chronicles**, vous êtes prêts à vous lancer dans la campagne.

Lisez le script suivant :

SCRIPT 1

Après votre expédition couronnée de succès dans le labyrinthe, vous échangez les objets récupérés contre des matériaux de construction afin de commencer à rebâtir l'auberge, le lieu central de toute la communauté du Val des Fées. Pour le moment, vous profitez d'un repos bien mérité. Rassemblés autour du grand feu du campement temporaire, mais néanmoins confortable, qui sert de refuge au Peuple Fée, vous savourez les délicieux gâteaux de Raimund tout en discutant de l'avenir. Sans surprise, le comportement erratique du dragon alimente toutes les conversations.

« Je connais ce vieux Willy depuis des lustres, commence Odimus le hibou. C'est quelqu'un de bien ! Quelle mouche a bien pu le piquer ? »

« Une rage de dents, peut-être ? rétorque Morty le crâne. Quelqu'un a-t-il déjà vu un dragon se brosser les dents ? »

Bien entendu, nul n'a jamais été témoin d'un tel spectacle. C'est avec un visage soucieux qu'Elissa l'enchanteresse prend ensuite la parole.

« William est un ami. S'il était souffrant, il nous aurait demandé de l'aide. Si vous voulez mon avis, il se pourrait bien qu'il soit victime d'une malédiction. »

Le silence se fait dans l'assemblée.

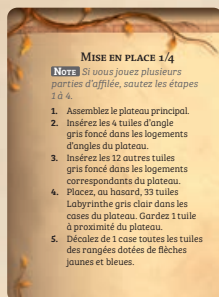
« Il a besoin de notre aide, conclut Mathilda, la mairesse. Mais pas maintenant. Dans l'immédiat, nous devons essayer de rebâtir le reste du village aussi vite que possible. Que tout le monde avale son thé. Nous avons du pain sur la planche ! »

Passez à la mise en place de la campagne, page suivante.

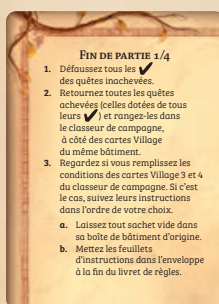
Mise en place de la campagne

NOTE : Si vous n'avez pas encore joué la partie d'initiation, faites-le maintenant, en suivant la Mise en place de la première partie, page 4.

1. Trouvez les 4 cartes Mise en Place et les 4 cartes Fin de Partie (format standard).
- a. Insérez les 4 cartes Mise en Place dans la première page du classeur de campagne. Ces cartes contiennent un résumé des instructions de mise en place.



- b. Insérez les 4 cartes Fin de Partie dans la dernière page du classeur de campagne. Ces cartes contiennent un résumé des instructions de l'après-partie.



2. Prenez une fiche de campagne vierge. Elle vous servira à noter votre progression (ainsi que celle des gobelins) tout au long de la campagne. Vous allez progresser en réparant des bâtiments et en terminant des chapitres (qui requièrent de récupérer un montant donné de Cristaux en une seule partie). Les gobelins progressent en récupérant des objets.

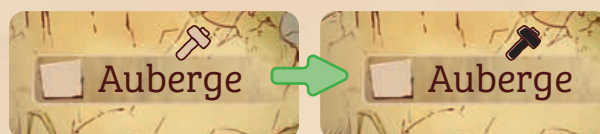


NOTE : Assurez-vous de prendre la bonne fiche de campagne (celle dont tous les emplacements contiennent un nom de bâtiment). L'autre, la fiche de campagne NP+ (nouvelle partie), fait appel à une variante un peu plus complexe que nous vous conseillons d'essayer qu'après avoir terminé la campagne au moins une fois.

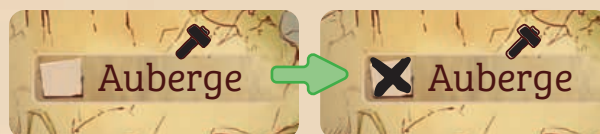
3. Sur la fiche de campagne, vous trouverez une boutique dans laquelle vous pourrez vous rendre entre chaque partie afin de dépenser vos Cristaux durement gagnés.



- a. Dépensez maintenant 10 Cristaux (remettez-les dans la réserve) pour acheter 1 afin de colorier le situé au-dessus de l'emplacement du bâtiment de l'Auberge.



- b. Les cristaux non dépensés restent dans l'emplacement – vous pourrez les dépenser ultérieurement dans la boutique.
- c. Chaque fois que le dernier situé au-dessus d'un cadre est colorié, choisissez un (et un seul) bâtiment dans le cadre que vous allez construire. Le premier emplacement ne contenant que l'Auberge, cochez-la.



4. Cocher un bâtiment indique que vous l'avez réparé. Trouvez la boîte de bâtiment de l'Auberge et ouvrez-la.



Vous y trouverez un feuillet d'instructions de bâtiment, ainsi que trois sachets remplis d'éléments divers (ne les ouvrez pas pour le moment). Dépliez le feuillet d'instructions et suivez les différentes étapes.

5. **Félicitations !** Vous avez terminé la préparation de la campagne de **Labyrinth : Chronicles**. Pendant la campagne, vous allez reconstruire le village et découvrir pourquoi William l'a attaqué. Vous allez également déverrouiller de nombreuses choses (telles que la capacité *Hôte* de la boîte de l'Auberge). Par conséquent, lors de vos futures parties, reportez au chapitre Règles Complètes, pages 9 à 17 de ce livret. Que souhaitez-vous faire à présent ?

Jouer la partie suivante – Pour préparer la partie suivante, suivez les instructions de mise en place de la page 10. Une fois votre partie terminée, suivez les instructions de Fin de la Partie, en page 13.

Reprendre plus tard – Si vous préférez faire une pause, suivez les règles de Sauvegarde de campagne, page 13 (point 10.b.).

Règles complètes

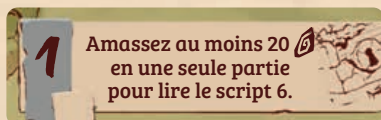
Fiche de campagne

La fiche de campagne vous permet de suivre votre progression (et celle des gobelins).

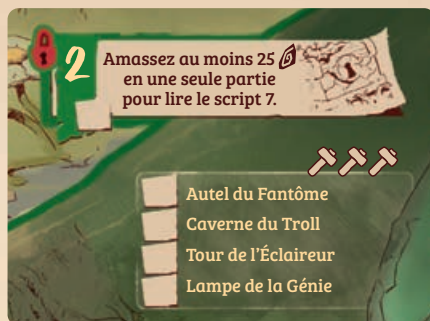
Chapitres

Les chapitres sont achevés en récupérant le nombre requis de Cristaux en une seule partie.

Chaque fois que vous terminez un chapitre, lisez le script correspondant.



Trois emplacements de bâtiment ne sont pas accessibles (vous ne pouvez pas colorier de  pour ceux-ci) avant d'avoir terminé le deuxième chapitre. Pour mémo, la zone comportant ces trois emplacements de bâtiments est entourée d'une bordure verte.



Boutique

Entre chaque partie, vous pouvez dépenser des Cristaux dans la boutique pour acheter les  requis pour réparer les bâtiments et les pions Parchemin qui se révéleront utiles lors de vos expéditions dans le labyrinthe.

Bâtiments

Chaque fois que vous achetez un , coloriez 1 symbole  à côté de l'emplacement de bâtiment choisi. Lorsque le dernier  situé à côté d'un emplacement de bâtiment est colorié, une reconstruction est achevée !

Choisissez un des bâtiments encore à reconstruire de cet emplacement, cochez-le, et ouvrez la boîte correspondante.



Vous pouvez examiner les boîtes de bâtiment et lire leurs descriptions avant de décider lequel vous allez réparer, mais ne les ouvrez pas sous peine de vous gâcher le plaisir de la découverte.

NOTE : Une seule campagne ne se révélera pas suffisante pour ouvrir toutes les boîtes !

Piste Gobelins

Les gobelins progressent sur leur piste chaque fois qu'ils parviennent à voler des objets dans le labyrinthe. Après votre partie, pour chaque objet récupéré par les gobelins, cochez 1 case sur la piste Gobelins. Cela entraînera parfois une perte de Cristaux ou la lecture d'un script. Les objets volés par les gobelins vont affecter votre score de campagne.



Parchemins

Vous pouvez acheter des parchemins dans la boutique au prix de 2 Cristaux l'unité. Quand vous achetez un parchemin, placez 1 pion Parchemin de votre choix à côté du plateau Portail.

Les parchemins permettent de bénéficier d'effets à usage unique, à la suite desquels ils retournent dans la boutique, où ils pourront être de nouveau achetés.

Les parchemins non utilisés sont conservés d'une partie sur l'autre.

On distingue quatre types de parchemins, et vous pouvez acheter un maximum de 2 pions de chaque type.



À tout moment : Défaussez 1 pion Sablier d'une carte de votre choix.



À tout moment : Faites pivoter une tuile Labyrinthe mobile qui contient votre personnage.



À tout moment : Relancez un nombre de dés de votre choix.



Lors de la phase d'Action de n'importe quel personnage : Modifiez le labyrinthe.

Scripts

Lorsqu'il vous est demandé de lire un script, trouvez-le dans le livret de règle, pages 18 à 21. Lisez-le, puis résolvez l'intégralité de ses instructions. Chaque script se termine par le signe de séparation suivant :

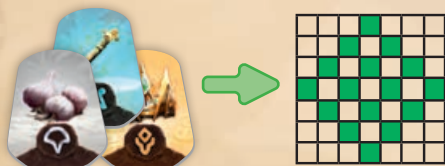
—————

Mise en place complète

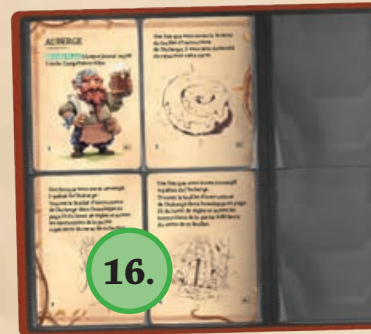
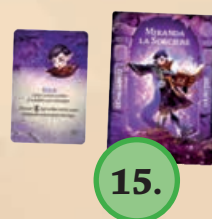
NOTE : Un résumé des instructions de Mise en Place peut être trouvé en première page du classeur de campagne.

NOTE : Si vous jouez plusieurs parties d'affilée, sautez les étapes 1 à 4.

1.  Assemblez le plateau principal du labyrinthe. Assurez-vous de former 4 flèches de même couleur (rouge, violet, bleu et jaune) à chacune des jonctions du puzzle.
2. Insérez les 4 tuiles de départ des personnages dans chacun des logements d'angle du plateau principal, en les orientant comme sur l'image de mise en place (vous pouvez choisir la position de départ de chaque joueur).
3. Insérez les 12 autres tuiles gris foncé dans les logements restants du plateau principal. Orientez-les comme indiqué sur l'image de mise en place.
4. Placez, au hasard, 33 tuiles Labyrinthe gris clair dans les logements restants du plateau principal. Gardez 1 tuile à proximité du plateau. Elle va servir à modifier le labyrinthe lors du tour de chaque joueur.
5. Décalez d'une case toutes les tuiles des 3 rangées dotées de flèches jaunes, ce qui va avoir pour effet de pousser 3 tuiles hors du labyrinthe. Remettez les tuiles ainsi poussées sur le côté opposé, en conservant leur orientation initiale. Répétez cette opération pour les rangées dotées de flèches bleues.
6. Mettez les 16 pions Écho dans le sac, puis placez-en un au hasard sur chacune des 16 tuiles indiquées sur l'image de mise en place.



7. Disposez le plateau Portail à côté du labyrinthe et mettez 4 figurines de portail à proximité.
 - a. Prenez les 16 petites cartes Objet rangées derrière le séparateur des objets. Mélangez-les pour former le paquet Objet que vous mettez dans l'emplacement correspondant du plateau Portail.
 - b. Piochez 4 cartes Objet et placez-en une, face visible, sur chaque case Portail.
 - c. Placez chaque figurine de portail sur la tuile Labyrinthe dotée du pion Écho qui correspond à la carte Objet sur la case de ce portail.
 - d. Remettez ces 4 pions Écho dans le sac.



Structure d'une partie complète

Lors de chaque partie, en commençant par le premier joueur, les joueurs vont effectuer leur tour dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les objets du labyrinthe aient été récupérés.

Partie

Une partie représente une expédition dans le labyrinthe. De nombreux effets se rapportent à des choses s'étant produites en cours de partie. Dans un tel cas, il s'agit toujours d'une seule partie du jeu, et non de toute la campagne.

Tour de personnage

Chaque tour commence par la phase du labyrinthe, lors de laquelle vous déterminez ce qui se produit dans les couloirs du dédale. Le plus souvent, il s'agira de gobelins, attirés par les objets brillants qui apparaissent de l'autre côté des portails, mais parfois le labyrinthe va évoluer de lui-même.

Ensuite, lors de la phase d'Action, chaque joueur va avoir l'occasion de récupérer des objets et de modifier le labyrinthe.

Lorsqu'un joueur a terminé son tour, celui du joueur suivant commence.

1. Phase du labyrinthe :

Lancez 1 dé Labyrinthe et résolvez l'effet correspondant :

-  – Piochez et résolvez la première carte du paquet Événement, puis, en fonction de son symbole :
 -  – Mettez-la au bas du paquet Événement.
 -  – Mélangez-la dans le paquet Événement.
 -  – Défaussez cette carte. Elle ne sera plus utilisée lors de cette partie.
-     – Activez un pillard gobelin.

Activer un pillard gobelin

Lorsque vous devez activer un pillard gobelin, placez 1 figurine de pillard gobelin sur la tuile dotée du portail de la couleur indiquée par le dé ou la carte Événement.

Si la tuile contient déjà un pillard gobelin, celui-ci récupère l'objet situé de l'autre côté du portail avant de retourner au feu de camp.

Si le portail de la couleur demandée n'est plus présent dans le labyrinthe (quand il reste moins de 4 objets en jeu), utilisez la couleur suivante encore disponible sur le plateau Portail ( ->  ->  ->  ->  etc.).

2. Phase d'Action :

Vous pouvez effectuer un maximum de 1 action de Déplacement et 1 action de Modification, plus un nombre illimité d'actions Bonus, **dans l'ordre de votre choix** :

- **Déplacement** – Votre personnage avance en suivant un couloir du labyrinthe.
- **Modification** – Prenez la tuile Labyrinthe se trouvant à l'extérieur du plateau principal et insérez-la dans le labyrinthe (en l'orientant à votre guise) le long de n'importe quelle rangée mobile (indiquées par une flèche colorée). Insérer une nouvelle tuile va en pousser une autre hors du labyrinthe. Transférez tous les éléments présents sur la tuile ainsi poussée sur celle qui vient d'être ajoutée.
- **Action Bonus** – Les personnages peuvent utiliser des compétences ou des effets si le timing le permet.

Règles de déplacement

- Votre personnage avance du nombre de tuiles de son choix en suivant le couloir du labyrinthe.
- Toutes les tuiles reliées partageant un bord ouvert forment un couloir.
- Les personnages, pillards gobelins, portails, échos et autres pions ne bloquent pas le déplacement d'un personnage.
- Si vous **terminez** votre déplacement sur une tuile contenant un portail, vous récupérez l'objet correspondant sur le plateau Portail.
- Si vous **terminez** votre déplacement sur une tuile contenant un gobelin, éliminez-le et renvoyez-le sur le plateau Gobelin.
- Certaines compétences ou certains effets peuvent être utilisés pendant un déplacement. Lorsque vous utilisez un tel effet, arrêtez votre personnage sur une tuile, résolvez totalement l'effet, puis reprenez votre déplacement.
- Certains effets se déclenchent lorsque vous entrez sur une tuile. Appliquez ces effets dès que votre personnage pose un pied sur la tuile. Ces effets ne mettent pas fin au déplacement du personnage.
- Commencer un déplacement sur une tuile ne compte pas comme entrer sur celle-ci.

Timing des Effets

Les compétences, le Peuple Fée et les effets de parchemin ont des restrictions de timing spécifiques :

- **Lors de votre phase d'Action** – Ces effets peuvent être utilisés à tout moment lorsque vous effectuez une action, soit avant celle-ci, soit après, mais jamais pendant sa résolution.
- **Lors de la phase d'Action de n'importe quel personnage** – Ces effets peuvent être utilisés à tout moment lorsqu'un personnage (qui peut être le vôtre) effectue une action, soit avant celle-ci, soit après, mais jamais pendant sa résolution.
- **Lors de votre déplacement** – Ces effets peuvent être utilisés à tout moment lors de votre déplacement, arrêtant momentanément celui-ci.
- **À tout moment** – Ces effets peuvent être utilisés quand vous le souhaitez, y compris en interrompant une action, arrêtant momentanément celle-ci.

Récupérer des objets

La récupération d'objets constitue l'élément le plus important du jeu.



Les personnages récupèrent des objets lorsqu'ils terminent leur déplacement sur une tuile contenant un portail, quand un portail apparaît sur une tuile abritant un personnage, ou lorsqu'un effet permet à un personnage de récupérer un objet.

Les pillards gobelins récupèrent les objets lorsqu'ils sont activés alors qu'ils se trouvent sur une tuile contenant un portail, ou lorsqu'un effet indique qu'un goblin récupère un objet.

Lorsqu'un objet est récupéré, résolvez immédiatement les étapes suivantes :

1. Selon qui a récupéré l'objet :
 - S'il s'agit d'un personnage, prenez la carte Objet correspondante sur le plateau Portail et mettez-la à côté de la carte du personnage. Si un goblin est présent à ce portail, il est éliminé (renvoyez-le au feu de camp).
 - S'il s'agit d'un goblin, prenez la carte Objet correspondante sur le plateau Portail et mettez-la sur le plateau Gobelin avant de renvoyer le pillard goblin au feu de camp du plateau Gobelin.
2. Piochez une nouvelle carte Objet et placez-la dans une case disponible du plateau Portail.
 - Si le paquet Objet est vide, placez la figurine du portail sur le plateau Portail. Il ne se passe rien de plus.
 - Si l'objet récupéré était le dernier du labyrinthe, la partie se termine immédiatement.
3. Placez la figurine du portail sur la tuile dotée du pion Écho correspondant à la carte Objet piochée.
4. Remettez ce pion Écho dans le sac.

Fin de la partie

NOTE : Un résumé des instructions de Fin de la Partie peut être trouvé en dernière page du classeur de campagne.

Lorsque le dernier objet du labyrinthe est récupéré (que ce soit par un personnage ou un goblin), la partie se termine immédiatement et vous rentrez au village. Résolvez les étapes suivantes :

1. Défaussez tous les pions Case Cochée des quêtes inachevées. Vous pourrez tenter de les accomplir à nouveau lors de vos prochaines parties.
2. Retournez toutes les quêtes achevées (en défaussant leurs pions Case Cochée) et rangez-les dans le classeur de campagne, à côté des cartes Village du même bâtiment.

3. Regardez si vous remplissez les conditions des cartes Village 3 et 4 du classeur de campagne. Si c'est le cas, suivez leurs instructions dans l'ordre de votre choix. Après avoir résolu toutes les cartes Village 3-4 requises :

- a. Laissez tout sachet vide dans sa boîte de bâtiment d'origine.
- b. Mettez les feuillets d'instructions des bâtiments dans l'enveloppe de la page 23 du livret de règles.

4. Prenez la fiche de campagne.

5. Recevez 1 Cristal par objet récupéré par les joueurs.

6. Comptez les Cristaux que vous avez reçus lors de cette partie. Regardez si vous remplissez les conditions pour terminer un chapitre. Si c'est le cas, lisez le script correspondant.

7. Mettez tous les Cristaux obtenus lors de cette partie dans l'emplacement .

8. Sur la piste Gobelin, cochez un nombre de cases égal à la quantité d'objets récupérés par les gobelins au cours de cette partie. Si vous cochez des cases spéciales, résolvez immédiatement l'effet associé (perte de Cristaux ou lecture d'un script).

9. Vous pouvez maintenant dépenser vos Cristaux dans la boutique. Votre but principal est de reconstruire de nouveaux bâtiments en achetant des  (voir Bâtiments, page 9).

- a. Chaque fois que vous achetez un , coloriez 1  à côté de l'emplacement de bâtiment choisi. Lorsque le dernier  situé à côté d'un emplacement de bâtiment est colorié, une reconstruction est achevée !

10. Étapes suivantes :

- a. Continuez à jouer.
 - Retirez tous les éléments du plateau principal.
 - Remettez toutes les cartes dans leurs paquets d'origine.
 - Passez à la mise en place de la partie suivante, en sautant les étapes 1 à 4.

OU

b. Sauvegardez votre campagne.

- Rangez les cartes Événement, Objet, Objectif et Quête inachevée derrière leurs séparateurs respectifs.
- Rangez les cartes Référence et personnage dans la boîte de jeu.
- Rangez tous les pions Parchemin acquis et les Cristaux que vous possédez dans le grand emplacement doté du symbole .
- Rangez tous les pions déverrouillés dans le grand emplacement doté du symbole .
- Rangez tous les éléments restants dans leurs emplacements respectifs.

Glossaire

Règles d'or

- **Les cartes avant le livret de règles** – Lorsque le texte d'une carte contredit directement les règles de ce livret, c'est le texte de la carte qui prévaut.
- **Limitations du matériel** – Les pions Sablier, Cristal et Case Cochée ne sont pas limités. Si vous venez à en manquer, utilisez un substitut de votre choix. Tous les autres éléments sont limités.

Boîtes de Bâtiment



Chaque boîte de bâtiment contient le matériel suivant :

- Un feuillet d'instructions de construction, qui vous indiquera comment utiliser la boîte.
- Un étui **XX1** qui contient : le magnet unique du bâtiment, 4 cartes Village, 3 cartes Quête et des éléments supplémentaires (comme des compétences) qui vous seront utiles lors de vos futures parties.
- Un étui **XX2** qui contient : des objectifs qui procurent des sources de Cristaux supplémentaires lors de vos futures parties, et 1 carte Quête liée à ces objectifs.
- Un étui **XX3** qui contient : le magnet unique du villageois et sa carte Peuple Fée, qui peut permettre à ce villageois d'apparaître lors de vos futures parties pour vous proposer son aide.

Boîte des Chroniques

La boîte des Chroniques est un peu différente des boîtes de bâtiment. Elle contient plusieurs étuis qui sont ouverts au fur et à mesure de votre progression dans la campagne.

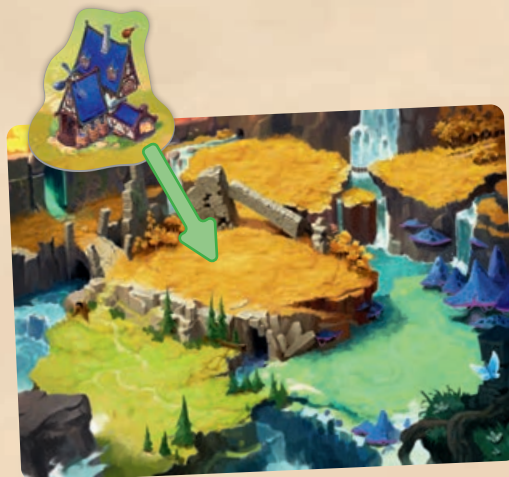
- Les étuis **CH1**, **CH2**, **CH3** ne doivent être ouverts qu'une fois le chapitre correspondant achevé.
- L'étui **GO** doit être ouvert dès que vous atteignez une case Script sur la piste Gobelin.
- L'étui **DR** doit être ouvert lorsque vous terminez le dernier chapitre de la fiche de campagne.

NOTE : Toutes ces informations vous seront rappelées quand vous atteindrez les scripts correspondants.



Magnets

Tout au long de la campagne, lorsque vous réparez des bâtiments et accomplissez des quêtes, vous gagnez des magnets pour représenter vos exploits. Placez les magnets déverrouillés à l'intérieur du couvercle de la boîte. Avec chaque habitant et bâtiment que vous allez ajouter, le village deviendra de plus en plus animé.



Cartes Quêtes

Les quêtes doivent être accomplies en cours de partie afin de déverrouiller les **XX2** et **XX3** de la boîte de bâtiment. Conservez-les à côté du labyrinthe lors de vos parties.

Chaque fois qu'un joueur remplit les conditions d'une quête, indiquez-le à l'aide d'un pion Case Cochée. À la fin de la partie, toutes les quêtes achevées sont retournées et rangées dans le classeur de campagne, et peuvent éventuellement permettre de déverrouiller de nouveaux éléments de la boîte de bâtiment. Les quêtes qui n'ont pas été achevées se voient remises à zéro et pourront être retentées lors de parties ultérieures.



Ensembles d'objets

Certains effets et quêtes peuvent renvoyer à des ensembles d'objets. Chaque ensemble d'objets est constitué de 4 objets et peut se reconnaître grâce à sa couleur et à son symbole distinctif.

Ingrédients – **Créatures** – **Instruments** – **Trésors** – **Maudits** – **Draconique** –

NOTE : Les ensembles Maudits et Draconique ne sont pas disponibles au début de la campagne.

Cartes Village

Les cartes Village représentent les interactions avec les habitants du Val des Fées. Chaque bâtiment comporte un total de 4 cartes Village qui, une fois combinées avec 4 cartes Quête achevées, couvriront deux pages adjacentes du classeur de campagne. Le recto de chaque carte Village affiche un numéro dans son coin inférieur gauche.



- La première carte dépeint le villageois associé au bâtiment réparé. Elle contient également des règles de **MISE EN PLACE** des éléments déverrouillés grâce à ce bâtiment. Rangez cette carte dans le coin supérieur gauche de la page de gauche.
- La deuxième carte contient le début de l'histoire de l'occupant du bâtiment. Lisez-la une fois que vous avez terminé la première page du feuillet d'instructions. Rangez cette carte dans le coin supérieur droit de la page de gauche.
- Les troisième et quatrième cartes détaillent les conditions requises pour ouvrir les étuis **XX 2** et **XX 3** du bâtiment, ainsi que la suite de l'histoire de l'occupant (au verso). Rangez ces cartes au bas de la page de gauche.

Compétences

Au cours de la campagne, vos personnages pourront apprendre de nombreuses compétences utiles (comme *Hâte*, débloquée avec l'Auberge). Les compétences permettent généralement d'effectuer des actions supplémentaires ou d'influer d'une façon ou d'une autre sur le labyrinthe. La plupart des compétences requièrent le placement de pions Sablier sur leur carte lorsqu'elles sont utilisées. Une compétence qui contient un pion Sablier ne peut pas être utilisée.

Les compétences s'utilisent à des moments différents, indiqués sur leur carte, le plus souvent avant ou après une autre action.

Les compétences sont soit personnelles, soit globales.

Les compétences personnelles sont de la couleur du personnage associé et comportent son portrait. Elles sont conservées à gauche de la carte Personnage.

Les compétences globales arborent le portrait d'un villageois. Elles sont conservées à côté du plateau Portail.

MISE EN PLACE Assurez-vous de distribuer correctement toute compétence déverrouillée. Leurs instructions de mise en place se trouvent sur les cartes Village, dans le classeur de campagne.



EXEMPLE DE CARTE COMPÉTENCE :

1. **Nom**
2. **Personnage** – Indique le personnage associé à la compétence, ou s'il s'agit d'une compétence globale.
3. **Timing** – Indique quand la compétence peut être utilisée.
4. **Effet** – Chaque compétence comporte une action supplémentaire ou un effet spécial.
5. **Code de boîte de bâtiment** – Indique le bâtiment associé à cette compétence. Les compétences se trouvent toujours dans le premier étui de chaque boîte de bâtiment.



Objectifs

Au cours de la campagne, les personnages vont découvrir de nouveaux objectifs. Chaque objectif rempli permet de gagner des Cristaux supplémentaires en cours de partie.

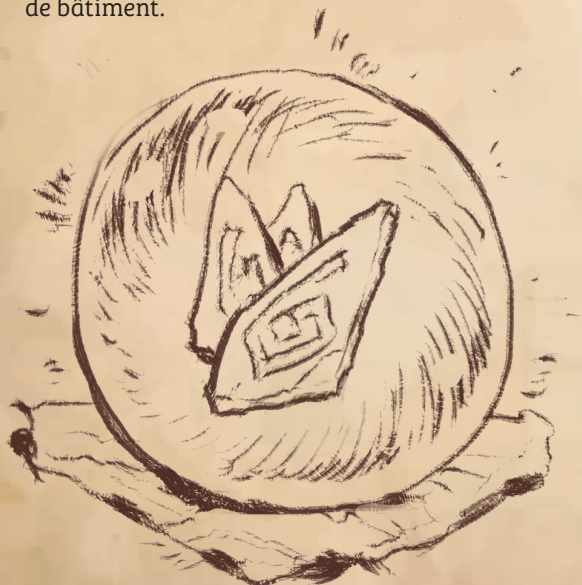
Les objectifs se présentent sous diverses formes. Certains sont distribués aux joueurs lors de la mise en place de la partie, d'autres sont soit globaux, soit personnels, tandis que quelques-uns affectent directement les objets. D'autres encore apparaissent plus tardivement dans la campagne.

MISE EN PLACE Assurez-vous de bien ajouter tous les objectifs déverrouillés. Leurs instructions de mise en place se trouvent sur les cartes Village, dans le classeur de campagne.

Exemple de carte Objectif :



1. **Nom**
2. **Type** – Les objectifs sont dotés de dos différents afin de les identifier plus facilement.
3. **Condition** – Chaque objectif comporte une condition qui rapporte des Cristaux une fois remplie. Certains objectifs sont attribués à un seul personnage et ne peuvent être remplis que par lui. Conservez-les à la droite de la carte de ce personnage.
4. **Code de boîte de bâtiment** – Indique le bâtiment associé à cet objectif. Les objectifs se trouvent toujours dans le deuxième étui de chaque boîte de bâtiment.



Événements

Les cartes Événement représentent divers incidents qui se produisent dans le labyrinthe. Lorsque vous obtenez ? sur un dé Labyrinthe, piochez et résolvez la première carte du paquet Événement. Une fois la carte résolue, en fonction de son symbole :

- – Mettez-la au bas du paquet Événement.
- – Mélangez-la dans le paquet Événement.
- – Défaussez cette carte. Elle ne sera plus utilisée lors de cette partie.

Peuple Fée

Une fois toutes les quêtes d'une boîte de bâtiment accomplies, vous obtenez une carte qui représente son occupant. Les cartes Peuple Fée sont ajoutées au paquet Événement et apparaîtront éventuellement en cours de partie pour procurer des effets bénéfiques à usage unique que les joueurs pourront activer au moment opportun.

Exemple de carte Peuple Fée :



1. **Nom**
2. **Effet immédiat** – Cet effet doit être résolu immédiatement après avoir pioché la carte. Tous les membres du Peuple Fée disposent de cet effet.
3. **Timing** – Indique le moment où la carte Peuple Fée peut être utilisée.
4. **Effet** – Chaque membre du Peuple Fée procure une action supplémentaire ou un effet spécial.
5. **Code de boîte de bâtiment** – Indique le bâtiment associé à cette carte. Les cartes Peuple Fée se trouvent toujours dans le troisième étui de chaque boîte de bâtiment.

Défausser des cartes

Certaines cartes sont défaussées au cours de la partie. Lorsqu'une carte est défaussée, mettez-la de côté (elle ne sera plus utilisée de la partie). Une fois la partie terminée, remettez toutes les cartes défaussées dans leurs paquets respectifs.

Ennemis

Tout au long de la campagne, vous allez faire face à trois types d'adversaires dans le labyrinthe :

Pillards gobelins – Il s'agit des ennemis les plus communs, et ils vous empoisonneront l'existence dès le début de la campagne. Le but est de récupérer des objets dans le labyrinthe.

Gardiens gobelins – Ils apparaissent ultérieurement dans la campagne. Ils ne récupèrent pas d'objets, mais se débarrasser d'eux ou les contourner peut se révéler problématique.

William le dragon – L'adversaire majeur de la campagne. Vous l'affronterez lors de la toute dernière partie. Vous aurez parfois l'occasion d'éliminer un ennemi (par exemple en entrant sur une tuile contenant un goblin). Les gobelins qui sont éliminés retournent sur le plateau Gobelin. Le dragon est géré par des règles qui lui sont propres que vous découvrirez lorsque vous le rencontrerez enfin.

Un effet qui se rapporte au nom complet d'un type d'ennemi est restreint à ce dernier. Un effet qui renvoie aux gobelins affecte à la fois les pillards et les gardiens.

Capacité des tuiles

Une tuile peut être occupée par un nombre quelconque de personnages et de gobelins, mais ne peut abriter qu'un seul portail ou pion Écho. Si un effet autorise le déplacement d'un portail ou d'un pion Écho, vous ne pouvez pas déplacer ce portail ou cet Écho sur une tuile qui contient un élément de même nature. Cette règle ne peut être outrepassée par les cartes (il s'agit d'une exception à la règle d'or).

Score de campagne

Si terminer la campagne ne vous suffit pas, vous pouvez toujours tenter d'améliorer votre score. Une fois l'aventure terminée, notez votre score sur la fiche de campagne :

- Gagnez 100 points.
- Retirez 1 point pour chaque coche sur la piste Gobelin.
- Retirez 5 points pour chaque altération en mode Facile.
- Ajoutez 5 points pour chaque altération en mode Défi.



Altérations

Il existe plusieurs façons d'altérer vos parties de **Labyrinth : Chronicles**. N'hésitez pas à utiliser la combinaison qui vous sied le mieux.

NOTE : *Il est déconseillé d'utiliser des altérations lors de votre première campagne.*

MODE FACILE

Soldes en folie : Les pions Parchemin coûtent 1  pièce.

Manipulation temporelle : Vous ne jouez plus dans le sens horaire. Décidez qui va effectuer le prochain tour (il peut s'agir du personnage qui vient juste de terminer son tour).

Des gobelins pas si sournois : Ignorez les effets – 5  de la piste Gobelin.

Villageois opiniâtres : Lorsque vous piochez une carte Peuple Fée, ne piochez pas la carte Événement suivante.

MODE DÉFI

Marchands cupides : Les pions Parchemin coûtent 4  pièce.

Aventure éprouvante : Augmentez les conditions requises de chaque chapitre de 3  supplémentaires.

Gobelins coriaces : Vous ne pouvez plus traverser une tuile contenant un goblin (vous pouvez toujours terminer votre déplacement sur leur tuile afin de les éliminer).

Une chose à la fois : **MISE EN PLACE** Choisissez 1 bâtiment. Lors de la partie, vous ne pouvez effectuer que des quêtes de ce bâtiment.

Tout va si vite : Lorsque vous obtenez  sur un dé Labyrinthe, piochez et résolvez 2 cartes Événements au lieu d'une seule.

Parchemins limités : **MISE EN PLACE** Attribuez tous les pions Parchemin achetés aux personnages de votre choix. Les personnages peuvent uniquement utiliser les effets des parchemins qu'ils ont reçus.

Voies à sens unique : Vous ne pouvez pas entrer sur une même tuile plus d'une seule fois par déplacement.

NOUVELLE PARTIE +

Une fois que vous avez terminé la campagne au moins une fois, vous pouvez essayer la variante Nouvelle Partie+. Lors de la mise en place, assurez-vous de bien prendre la fiche de campagne NP+ au lieu de la fiche normale. Cette version vous permettra de réparer les bâtiments dans l'ordre de votre choix.



Quand le dernier  d'un emplacement de bâtiment est colorié, choisissez un bâtiment qui n'est pas encore réparé, écrivez son nom dans l'emplacement, cochez-le et ouvrez sa boîte.

Livre des scripts

SCRIPT 2

Aïe ! C'était quoi ça ? Une piqûre de guêpe ?

Aïe ! Encore ? Mais, ça fait mal ! Qu'est-ce qui se passe, à la fin ?

Vous scrutez les alentours en grattant les hématomes rouges et douloureux, et vous finissez par repérer un mouvement dans les buissons. Quelqu'un y serait-il caché ?

Une seconde plus tard, un gobelin arborant un sourire malicieux surgit de derrière un arbre. L'instant d'après, il arme sa fronde. Il y a un sifflement dans l'air et un petit caillou passe à un cheveu de votre tête !

Incroyable ! Fou de rage, vous levez le poing, mais le gobelin s'enfuit en ricanant, manifestement ravi de sa sinistre farce.

1. Ouvrez l'étui **GO** de la boîte des Chroniques.
 2. Ajoutez 1 carte Événement au hasard au paquet Événement.
 3. Laissez les cartes restantes dans l'étui et remettez celui-ci dans la boîte des Chroniques.
 4. Refermez la boîte des Chroniques et remettez-la dans la boîte de jeu.
-

SCRIPT 3

Soudain, vous entendez des bruits qui diffèrent des sons habituels du village. Vous tendez l'oreille et, au bout d'un moment, vous percevez les halètements rauques de plusieurs créatures. Des gobelins ?

Si c'est le cas, ils préparent sûrement un mauvais coup.

À pas de loup, vous vous approchez de la source du bruit. Il s'agit bien de gobelins, occupés à creuser le sol à l'aide de pelles, de bols, voire à mains nues. Il semble qu'ils soient en train de poser une sorte de piège pour quiconque s'approcherait de l'entrée du labyrinthe. Ils sont tellement concentrés sur leur tâche qu'aucun ne lève la tête à votre approche.

Parfait.

Vous bondissez en hurlant de toutes vos forces. Terrifiés, les gobelins lâchent leurs outils et s'enfuient. En vous approchant du trou, vous ne pouvez réprimer un éclat de rire. Il ne s'agit pas d'une fosse, mais de plusieurs petites cavités de faible profondeur. Les gobelins auraient pu réussir à tendre un piège digne de ce nom s'ils avaient tous plus ou moins creusé au même endroit.

Louées soient leurs cervelles de moineau !

1. Ouvrez l'étui **GO** de la boîte des Chroniques.
 2. Ajoutez 1 carte Événement au hasard au paquet Événement.
 3. Laissez les cartes restantes dans l'étui et remettez celui-ci dans la boîte des Chroniques.
 4. Refermez la boîte des Chroniques et remettez-la dans la boîte de jeu.
-

SCRIPT 4

L'aventure, ça creuse. Lorsque les gargouillis de votre estomac se font trop pressants, vous cherchez du regard le sac des provisions. Avec stupéfaction, vous constatez qu'il est en train de se faire la malle !

Vous bondissez à sa suite, mais il continue à vous échapper. Plus vous courez, plus la distance entre vous et le sac augmente.

Qu'est-ce qui se passe ? C'est un tour de magie ?

Non, en fait. Vous finissez par remarquer la corde tendue dans l'herbe. Quelqu'un a attaché un filin au sac et le hale à l'écart. Une seconde plus tard, vous entendez le rire nerveux et rauque des gobelins.

Ils osent voler votre nourriture ? C'est tout bonnement scandaleux !

Les plaintes de votre estomac se font plus pressantes et vous poussent à agir. D'un bond leste, vous attrapez le sac capricieux.

Vous déliez la corde et récupérez les provisions qui ont failli s'envoler sous votre nez. Toujours en tenant le sac d'une main ferme, vous observez les gobelins qui s'enfuient dans les buissons.

Les bougres deviennent de plus en plus hardis.

1. Ouvrez l'étui **GO** de la boîte des Chroniques.
 2. Ajoutez 1 carte Événement au hasard au paquet Événement.
 3. Laissez les cartes restantes dans l'étui et remettez celui-ci dans la boîte des Chroniques.
 4. Refermez la boîte des Chroniques et remettez-la dans la boîte de jeu.
-

SCRIPT 5

C'est enfin l'heure d'un repos bien mérité. La tête posée sur une couverture pliée qui fait office d'oreiller, vous fermez les yeux, et vous plongez doucement dans le sommeil, en rêvant d'un village reconstruit. Soudain, votre paisible sieste est interrompue par un rugissement terrible. Vous vous réveillez en sursaut. Le cœur battant la chamade, il vous faut un moment pour comprendre que vous avez été victime d'une mauvaise blague. Il n'y a ni lion ni dragon. Cette cacophonie était en fait le son discordant d'une trompette !

Plissant les yeux, vous scrutez les alentours et finissez par repérer les coupables. Au loin, vous distinguez un groupe de gobelins ricanants qui s'enfuit en brandissant une vieille trompette rouillée.

Ah ces gobelins... si seulement vous pouviez les enfermer dans le labyrinthe à tout jamais.

1. Ouvrez l'étui **GO** de la boîte des Chroniques.
 2. Ajoutez les 2 cartes Événement restantes au paquet Événement.
 3. Laissez l'étui vide dans la boîte des Chroniques.
 4. Refermez la boîte des Chroniques et remettez-la dans la boîte de jeu.
-

SCRIPT 6

D'après les légendes, il existerait un autre niveau du labyrinthe, dans lequel seraient entreposés de nombreux objets maudits.

Cela donne à réfléchir. Si ces objets sont effectivement maudits, il semble raisonnable d'admettre que William ait pu l'être également.

En route, alors. Allons chercher ces objets maudits et rapportons-les au village pour étude. Cependant, il faut rester prudent, car les gobelins ont bien retenu la leçon et travaillent désormais en binôme !

1. Cochez le chapitre 1 sur la fiche de campagne.
2. Ouvrez l'étui **CH 1** de la boîte des Chroniques.
3. Ajoutez l'ensemble d'objets **Maudits**  à la partie.
4. Mettez les cartes Objet sous pochettes.
5. Ajoutez la carte Objectif **Marchand** : *Chamane* aux autres cartes **Marchand** (si vous n'avez pas encore déverrouillé les **Marchands**, rangez cette carte derrière le séparateur des objectifs déverrouillés).
6. Ajoutez les 2 cartes *Double Peine* au paquet Événement.
7. Prenez la carte de résumé de Mise en Place et échangez-la contre la carte correspondante de la première page du classeur de campagne. Désormais, la mise en place des pions Écho se fait en fonction de cette nouvelle carte.
8. Laissez l'étui vide dans la boîte des Chroniques.
9. Refermez la boîte des Chroniques et remettez-la dans la boîte de jeu.

SCRIPT 7

Pendant que vous exploriez le labyrinthe, les habitants du Val des Fées ont déblayé une partie des décombres, ce qui permet d'ériger de nouveaux bâtiments. Hélas, ce ne sont pas les ruines qui manquent, et la reconstruction du village va encore prendre beaucoup de temps.

Afin de mener à bien cette tâche, vous allez devoir rapporter davantage d'objets et trouver plus de pierres magiques. Toutefois, le labyrinthe abrite désormais des nouveaux venus, les redoutables gardiens gobelins ! S'il est quasi impossible d'échapper à leur vigilance, ils sont fort heureusement aussi faciles à effrayer que leurs cousins pillards.

Vos expéditions risquent de devenir plus risquées, mais des aventuriers tels que vous ne vont pas se laisser arrêter pour si peu, n'est-ce pas ?

1. Cochez le chapitre 2 sur la fiche de campagne. Vous pouvez désormais réparer les bâtiments de la zone verte.
2. Ouvrez l'étui **CH 2** de la boîte des Chroniques.
3. Ajoutez 1 carte *Gardien repéré !* et 4 cartes *Patrouille de gardiens* au paquet Événement.
4. Prenez la carte de résumé de Mise en Place et échangez-la contre la carte correspondante de la première page du classeur de campagne.
5. Ajoutez les nouvelles cartes Référence à la partie. Elles détaillent la nouvelle structure du jeu.
6. Laissez l'étui vide dans la boîte des Chroniques.
7. Refermez la boîte des Chroniques et remettez-la dans la boîte de jeu.

Désormais, lors de la phase du labyrinthe, vous allez **lancer 2 dés**, et les gardiens gobelins vont faire leur apparition dans le labyrinthe.

Conservez les cartes Référence de base en tant que rappel pour les symboles.

Gardiens gobelins

Même s'ils ne sont pas aussi lestes que leurs congénères pillards, vous allez vite vous rendre compte que les gardiens gobelins peuvent être de vraies plaies. Le but de ces gardiens n'est pas de récupérer des objets, mais de vous empêcher de le faire. Les gardiens gobelins sont sujets à quelques nouvelles règles :

- Lors de votre déplacement, vous ne pouvez pas traverser les tuiles qui contiennent des gardiens gobelins.
- Toutefois, vous pouvez toujours les éliminer en terminant votre déplacement sur leur tuile (ou par tout autre moyen disponible).
- L'activité des gardiens est liée au paquet Événement. Ils sont généralement placés sur des tuiles fixes du labyrinthe et ne se déplacent qu'occasionnellement.
- Si vous avez à placer un 5^e gardien gobelin dans le labyrinthe, les personnages sont contraints de quitter le labyrinthe et la partie s'achève immédiatement.

SCRIPT 8

Votre expérience en tant qu'explorateurs du labyrinthe vous permet d'accéder à un nouveau niveau de fouille. Votre prochain défi consiste à localiser et à récupérer des objets d'origine draconique. William le dragon a sûrement laissé plusieurs choses derrière lui. Une écaille, un croc, voire une griffe, qui sait ?

Une fois que vous aurez trouvé ces reliques, votre tâche consiste à les rapporter au Val des Fées, où elles feront l'objet d'une étude approfondie. Il est fort probable que William soit victime d'une malédiction. Ces découvertes pourraient vous aider à en avoir le cœur net.

Vous êtes sur le point de découvrir ce qui a causé la rage de William. En route, aventuriers !

1. Cochez le chapitre 3 sur la fiche de campagne.
2. Ouvrez l'étui **CH 3** de la boîte des Chroniques.
3. Ajoutez l'ensemble d'objets **Draconique**  à la partie.
4. Mettez les cartes Objet sous pochettes.
5. Ajoutez la carte Objectif **Marchand** : *Collectionneur de curiosités* aux autres cartes **Marchand** (si vous n'avez pas encore déverrouillé les **Marchands**, rangez cette carte derrière le séparateur des objectifs déverrouillés).
6. Ajoutez les cartes *Jour du gobelin puant !*, *Frénésie de larcins !* et *Des gobelins partout !* au paquet Événement.
7. Prenez la carte de résumé de Mise en Place et échangez-la contre la carte correspondante de la première page du classeur de campagne. Désormais, la mise en place des pions Écho se fait en fonction de cette nouvelle carte.
8. Laissez l'étui vide dans la boîte des Chroniques.
9. Refermez la boîte des Chroniques et remettez-la dans la boîte de jeu.

SCRIPT 9

L'exploration du labyrinthe est à son point culminant. Vous et les membres du peuple Fée êtes décidés à tout mettre en œuvre pour lever la malédiction qui pèse sur ce bon vieux William le dragon. Qui plus est, vous savez plus ou moins comment vous allez vous y prendre.

Vous n'êtes pas certains du résultat, mais il n'y a qu'une façon de le savoir. Le sortilège maléfique doit être dissipé aussi vite que possible. En avant, aventuriers !

1. Cochez le chapitre 4 sur la fiche de campagne.
2. Ouvrez l'étui **DR** de la boîte des Chroniques.
3. Prenez la carte de résumé de Mise en Place et échangez-la contre la carte correspondante de la première page du classeur de campagne.
4. Parmi les cartes Rituel (taille standard), prenez les cartes portant les numéros 1 et 2, et ajoutez-les au classeur de campagne.
5. Parmi les cartes Rituel restantes, trouvez les 6 qui correspondent aux bâtiments que vous avez réparés au cours de la campagne et ajoutez-les au classeur de campagne.
6. Laissez les dernières cartes Rituel dans l'étui **DR**.

Si vous souhaitez jouer le final maintenant, prenez les 9 cartes Événement Dragon et la carte Référence *Purifier le dragon* (grand format) et disposez-les à côté du plateau principal, car vous en aurez besoin lors de la mise en place. Dans le cas contraire, laissez-les dans l'étui. Remettez l'étui dans la boîte des Chroniques et rangez celle-ci dans la boîte de jeu.

MISE EN PLACE Vous pouvez désormais soit jouer une partie normale (afin de terminer vos dernières quêtes), soit tenter de purifier le dragon.

Pour jouer le scénario *Purifier le dragon*, suivez les instructions normales de mise en place, mais appliquez les changements détaillés sur la carte Référence grand format *Purifier le dragon*.

Lors de la partie finale, vous allez devoir accomplir divers rituels suggérés par les villageois. Si vous réussissez à tous les accomplir avant la fin de la partie, vous remporterez la victoire. En cas d'échec, pas d'affolement : vous disposerez d'une seconde chance. N'oubliez pas, cependant, que les gobelins ne vont pas vous dérouler le tapis rouge.

S'ils parviennent à récupérer suffisamment d'objets, il se peut que vous perdiez la campagne.

—————

SCRIPT 10

William le dragon cligne des paupières et son regard s'éclaircit. Il vous observe avec un vif intérêt et vous demande :

« Qui êtes-vous ? Qu'est-ce qui m'est arrivé ? »

Puis, plissant les yeux, il ajoute : « J'ai comme un étrange souvenir, dans lequel je détruisais le village. J'ai vraiment fait ça ? Je n'ai jamais rien cassé de ma vie ! J'espère qu'il s'agissait d'un mauvais rêve... » Il bâille, découvrant ses grandes dents jaunies.

« Je suis si fatigué, murmure-t-il. Il faut absolument que je dorme, même si je dois de nouveau être hanté par mes cauchemars. »

Il ferme les paupières, comme si leur poids était trop lourd pour lui. Vous essayez de réveiller le dragon et, au bout d'un moment, il rouvre les yeux.

Son regard brille d'un feu maléfique, et vous regrettez immédiatement votre geste.

Des gobelins à l'air menaçant surgissent en ricanant.

« Vous pensiez vraiment pouvoir lever la malédiction aussi facilement ? », jubilent-ils.

Pris de terreur, vous vous enfuyez en compagnie du Peuple Fée. Une fois de retour au village, vous voyez que les gobelins se replient dans le labyrinthe, escortés par William dont les naseaux fument de rage.

« Les gobelins se sont montrés trop forts et trop malins », constate un villageois.

« Heureusement, ils n'ont rien démoli de plus », ajoute quelqu'un d'autre.

Les poings serrés, vous prenez une profonde inspiration. Certes, les gobelins ont remporté cette bataille, mais pas la guerre. Vous n'avez pas dit votre dernier mot.

Hélas, vous n'avez pas pu lever la malédiction qui pesait sur le dragon. Néanmoins, vous n'êtes pas un aventurier à la petite semaine, n'est-ce pas ? Vous n'êtes pas du genre à baisser les bras. Et on dirait bien que quelques-uns des rituels affectent encore le dragon.

1. Effectuez la procédure de Fin de Partie normale et réinitialisez le jeu, mais cochez 5 cases supplémentaires sur la piste Gobelin en plus de celles cochées pour les objets qu'ils ont récupérés.
2. Pour chaque case Script cochée sur la piste Gobelin, vous pouvez conserver 1 des rituels. Retournez tous les autres rituels sur leur recto, et défaussez tous les  sur les rituels.
3. Vous pouvez retenter de purifier le dragon ou accomplir plus de quêtes avant de revenir vers la créature.

Si vous ne jouez pas le final maintenant, séparez les cartes Événement Dragon des autres, et remettez-les, ainsi que la carte Référence *Purifier le Dragon*, dans l'étui **DR** de la boîte des Chroniques.

—————

SCRIPT 11

William le dragon cligne des paupières et son regard s'éclaircit. Il vous observe avec un vif intérêt et vous demande :

« Qui êtes-vous ? Qu'est-ce qui m'est arrivé ? »

Puis, plissant les yeux, il ajoute : « J'ai comme un étrange souvenir, dans lequel je détruisais le village. J'ai vraiment fait ça ? Je n'ai jamais rien cassé de ma vie ! J'espère qu'il s'agissait d'un mauvais rêve... »

Face à la mine désolée du dragon, vous ne pouvez vous résoudre à lui avouer qu'il est responsable de tous les ravages qu'a subis le village. Ce n'était pas de sa faute, après tout. Il était ensorcelé, alors, est-ce bien la peine de lui briser le cœur ?

« Oh non, répondez-vous d'un ton rassurant. Il s'agissait d'une tempête particulièrement violente. Quant à vous, vous avez dû manger quelque chose qui vous a donné des cauchemars. »

« Les tartes de Raimund, acquiesce le dragon. Je savais bien qu'il y avait trop de gingembre... Bon, comment va le village ? Qu'est-ce que je peux faire pour aider ? »

Vous refusez poliment et suggérez à William de rester sur place pour se reposer. Vous retournez ensuite au village. Le cœur léger, vous rejoignez le Peuple Fée. Maintenant que la malédiction qui pesait sur William est levée, vous pouvez vous octroyer une pause avant de retourner dans le labyrinthe. Certes, il faudra encore du temps avant que le Val des Fées ne retrouve sa splendeur passée, mais vous pouvez d'ores et déjà profiter de ses charmes et de sa magie.

Sans parler de ses tartes, bien entendu.

Félicitations ! Vous avez terminé la campagne de **Labyrinthe : Chronicles** ! Prenez le magnet de William dans l'étui  et ajoutez-le n'importe où dans la zone du village, à l'intérieur du couvercle de la boîte de jeu.

Calculez votre score de campagne en suivant les règles présentées en page 17 et notez-le sur votre fiche de campagne.

Vous avez terminé le jeu, mais vous êtes loin d'avoir tout vu. Que renferment les autres boîtes ? Quelles sont les combinaisons de bâtiment qui conviennent le mieux à votre style de jeu ? Quel agencement de magnets produit le plus beau village ? Nous vous encourageons à chercher les réponses à ces questions.

Pour réinitialiser la campagne, regroupez les éléments déverrouillés selon leur marquage de boîte ou d'étui, puis rangez-les dans leurs étuis respectifs. L'intérieur de chaque boîte de bâtiment détaille également le contenu de chaque étui.

Il est conseillé de laisser les magnets déverrouillés dans la zone du village afin de compléter celui-ci en obtenant les magnets manquants lors de vos nouvelles parties.

Pour commencer une nouvelle campagne, vous pouvez soit suivre la mise en place de la première partie, page 4, soit sauter cette étape, recevoir 16  et suivre la mise en place de la campagne, page 8.

Maintenant que vous avez une bonne maîtrise du jeu, vous pouvez essayer quelques-unes des altérations proposées en page 17.

SCRIPT 12

Une violente secousse vous fait soudain perdre l'équilibre. Surpris et inquiets, vous vous relevez pour constater qu'un épais nuage de poussière masque l'entrée du labyrinthe.

Vous vous approchez, sans vraiment en croire vos yeux : là où se trouvait l'entrée, se dresse désormais un immense tas de décombres.

Dans le silence de mort qui plane sur la scène, il vous semble entendre le ricanement des gobelins. Ils sont devenus trop forts. Vous auriez dû vous y attendre.

L'entrée du labyrinthe est scellée à tout jamais. Il est maintenant impossible d'y accéder.

À moins que...

Votre déception fait rapidement place à une vague d'espoir et d'enthousiasme. Attendez une minute, vous êtes des aventuriers ! Vous vous êtes rendus maintes fois dans le labyrinthe et vous avez affronté de nombreuses situations périlleuses. Vous n'allez pas abandonner maintenant !

De plus, tout le peuple du Val des Fées compte sur vous.

Certes, cette fois, vous avez échoué. Cela arrive à tout le monde. Vous restez malgré tout l'espoir du Val des Fées et ses habitants comptent sur vous.

Vous n'allez pas les décevoir, n'est-ce pas ?

Malheureusement, vous avez laissé bien trop longtemps le champ libre aux gobelins. Le labyrinthe s'est effondré, et avec lui vos espoirs de rebâtir le Val des Fées dans un avenir proche. Certes, vous avez échoué, mais vous n'êtes pas un aventurier à la petite semaine, non plus. Vous n'êtes pas du genre à baisser les bras.

Vous n'avez pas réussi à terminer la campagne de **Labyrinthe : Chronicles**, mais vous êtes loin d'avoir tout essayé. Que renferment les autres boîtes ? Certaines combinaisons de bâtiment conviendraient-elles mieux à votre style de jeu ? Nous vous encourageons à chercher les réponses à ces questions.

Pour réinitialiser la campagne, regroupez les éléments déverrouillés selon leur marquage de boîte ou d'étui, puis rangez-les dans leurs étuis respectifs. L'intérieur de chaque boîte de bâtiment détaille également le contenu de chaque étui.

Il est conseillé de laisser les magnets déverrouillés dans la zone du village afin de compléter celui-ci en obtenant les magnets manquants lors de vos nouvelles parties.

Pour commencer une nouvelle campagne, vous pouvez soit suivre la mise en place de la première partie, page 4, soit sauter cette étape, recevoir 16  et suivre la mise en place de la campagne, page 8.

Vous pouvez essayer quelques-unes des altérations proposées en page 17, qui peuvent contribuer à vous faciliter la vie.

Enveloppe de feuillets d'instructions

Chaque fois que vous ouvrez une nouvelle boîte de bâtiment, rangez son feuillet d'instructions page suivante afin qu'il reste facilement accessible.

NOTE : *N'hésitez pas à relire ces feuillets d'instructions afin d'obtenir des clarifications sur les règles.*

NOTE : *Le verso de chaque feuillet d'instructions ne doit être lu qu'après avoir accompli le nombre de quêtes requis.*

Crédits

Un Jeu de : Jan Truchanowicz, Max J. Kobbert

Chef de Produit : Marcin Świerkot, Michał Matłosz

Réalisation du Jeu : Jan Truchanowicz, Konrad Sulżycki

Règles de Labyrinth Classic et Master : Max J. Kobbert

Responsable du Développement : Konrad Sulżycki

Tests et Développement : Jan Truchanowicz,
Konrad Sulżycki

Tests en Interne : Wiktoria Ślusarczyk,
Filip Tomaszewski, Ania Lis-Wilkosz,
Wojciech Frelich, Andrzej Betkiewicz, Michał Ozon,
Jakub Golec, Dawid Kozłowski, Mikołaj Kaczmarczyk,
Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki,
Michał Bernat, Piotr Chmielewski, Wojciech Zieliński,
Nel Pietrzak, Sebastian Rabenda

Tests Supplémentaires : Katarzyna Adamska,
Krzysztof Adamski, Rafał Bar,
Filip Będziński, Staś Będziński, Oliwia Burda,
Bartek Dąbrowski, Maciej Dąbrowski,
Krzysztof Głoński, Michał Gołąb Gołębiowski,
Wera Gołębiowska, Wojciech Jadrowski,
Weronika Koronczok-Maczurek, Piotr Koruba,
Piotr Kot, Tomasz Kot, Mariolka Kowalska,
Ewa Kościak, Agnieszka Krawczyk,
Maksymilian Maczurek, Piotr Mularz,
Szymon Matłosz, Zosia Matłosz,
Mateusz Narbuntowicz, Patrycja Narbuntowicz,
Mariusz Nowak, Aleksandra Otremba,
Maria Pojmańska, Konrad Zaku Pojmański,
Wiktor Rauch, Kamil Rogowski, Cyprian Sala,
Sylwia Smolińska, Izabela Sokołowska-Kot,
Paula Supińska, Mikołaj Wolski, Marta Wolska,
Marta Zwolińska-Fogiel, Jan Sabiniarz,
Zuzanna Sabiniarz, Marianna Sabiniarz,
Kuba Baranowski, Michał Grud, Michał Kwaśnik,
Lena Burkhardt, Regina Meier, Valentin Köberlein,
Daniel Greiner, Stephanie Korupp,
Tristan Schwennsen, Kimberly Wichniarz,
Philipp Sprick

Livret de Règles et Instructions : Konrad Sulżycki

Conception Narrative : Jan Truchanowicz,
Marcin Mortka

Rédaction : Marcin Mortka

Relecture : Daniel Morley, Anna Merriman, Wiktoria
Ślusarczyk, Marcin Mortka, Jeremy Harrison

Direction Artistique : Jakub Dzikowski,
Patrik Jędraszek

Conception graphique : Bartosz Fąfrowicz,
Karolina Łaski-Getka, Aleksandra Fajlert-Kaluża,
Michał Lechowski, Jakub Dzikowski

Illustrations : Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska,
Krzysztof Piasek, Piotr Orleański,
Aleksander Brodziński, Małgorzata Kozłowska,
Mateusz Michalski, Marta Rysiecka,
Aleksandra Fajlert-Kaluża

Tests Supplémentaires : Pamela Łuniewska,
Jakub Dzikowski, Magdalena Cieplak, Jakub Witowski

Figurines 3D : Piotr Gacek, Marek Kondratowicz,
Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Mateusz Wajda,
Jędrzej Chomicz

PAO : Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec,
Aneta Koperkiewicz, Kinga Janik, Alicja Filip

Production : Jacek Szczypiński, Mateusz Wolski,
Michał Matłosz

Logistique : Katarzyna Grdeń,
Sebastian Nowakowski, Michał Kot,
Magdalena Kuzuń, Szymon Sobczak, Łukasz Puła

RP & Communication : Maciej Guzik-Pałys,
Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala

Service Clientèle : Katarzyna Dabiach,
Alicja Wojciechowska, Grzegorz Janusz,
Kalina Paśko, Monika Trojanowska

Direction du Projet : Jakub Golec,
Adrianna Kocięcka, Anna Czajka

Consultants : Andre Maack, Sam Dawson

Traduction Française : Hervé Daubet

Relecture Française : Olivier Prévot

PAO Française : Wojciech Cegłowski



Résumé des Règles

Labyrinth : Chronicles

Structure du tour

1. Phase du labyrinthe :

Lancez 1 dé Labyrinthe et résolvez l'effet correspondant :

-     Activez un pillard gobelin.
-  Piochez et résolvez la première carte du paquet Événement, puis, en fonction de son symbole :
 -  – Mettez-la au bas du paquet Événement.
 -  – Mélangez-la dans le paquet Événement.
 -  – Défaussez cette carte. Elle ne sera plus utilisée lors de cette partie.

2. Phase d'Action :

Effectuez un maximum de 1 action de Déplacement et 1 action de Modification, plus un nombre illimité d'actions Bonus, **dans l'ordre de votre choix** :

- **Déplacement** – Votre personnage avance en suivant un couloir du labyrinthe.
- **Modification** – Insérez la tuile Labyrinthe supplémentaire dans le labyrinthe, le long d'une rangée mobile.
- **Action Bonus** – Utilisez les effets de vos compétences et parchemins.



Récupérer des objets

Vous pouvez récupérer un objet quand vous terminez votre déplacement sur la tuile de celui-ci ou quand un portail apparaît sur votre tuile.

Activer un pillard gobelin

Lorsque vous devez activer un pillard gobelin, placez 1 figurine de pillard gobelin sur la tuile dotée du portail de la couleur indiquée par le dé ou la carte Événement.

Si la tuile contient déjà un pillard gobelin, celui-ci récupère l'objet situé de l'autre côté du portail avant de retourner au feu de camp.

Si le portail de la couleur demandée n'est plus présent dans le labyrinthe (quand il reste moins de 4 objets en jeu), utilisez la couleur suivante encore disponible sur le plateau Portail ( ->  ->  ->  ->  etc.).

Gobelins

Si vous terminez votre déplacement sur une tuile contenant un gobelin, éliminez-le (renvoyez-le sur le plateau Gobelin).

Quêtes

Pensez à vérifier vos quêtes en cours. Cochez leur réussite avec des pions Case Cochée.

Fin de la partie

Lorsque le dernier objet du labyrinthe est récupéré, la partie se termine immédiatement. Suivez la procédure de Fin de la Partie détaillée sur la dernière page du classeur de campagne ou en page 13 du livret de règles.

