Karak LABYRINTH

Scannez le QR code pour découvrir une vidéo d'explication (en anglais)

RÈGLES DU JEU

LE REDOUTABLE CHÂTEAU DE KARAK… Vous connaissez le labyrinthe qui s'étend dans ses catacombes comme votre poche. Chaque couloir, chaque piège, chaque coffre. Mais quelque chose a changé aujourd'hui. La terre tremble, les murs s'effondrent, et si vous ne voulez pas être enterré vivant ici avec ces monstres, vous devez vous dépêcher. Attrapez ce que vous pouvez en route, et filez avant qu'il ne soit trop tard !


1

Attention : Si c'est votre première partie de *Karak: Labyrinth*, ou si vous voulez l'enseigner à de nouveaux joueurs, veuillez suivre les *instructions que vous* trouverez dans le livre du Tutoriel.

2



MATÉRIEL

1. **4 fiches Labyrinthe**
2. **8 jetons Vitesse ***
3. **49 cartes Objectif** *(1 tutoriel ; 8 faciles ; 18 moyens ; 22 difficiles)*
4. **56 tuiles Minijeu** *(4+4 par type et difficulté)*
5. **4 feutres effaçables**
6. **1 sablier de 30s**
7. **4 cartes de référence**

3



4



5



6



7



* **Pourquoi 8 ?**

Avec une deuxième boîte de *Karak : Labyrinth*, vous pouvez jouer jusqu'à 8 et faire bon usage de ces jetons.

COMMENT BIEN NETTOYER LES FICHES LABYRINTHE ?

Dans *Karak: Labyrinth*, vous utilisez des feutres pour tracer votre chemin sur votre fiche Labyrinthe, et pour résoudre des minijeux. Nous vous recommandons vivement d'effacer tout ce que vous avez tracé dès la fin de la partie, après décompte des points. Même en procédant ainsi, un usage répété peut conduire à ce que les feutres laissent des traces au fil du temps. Vous pouvez utiliser une solution à base d'alcool ou du nettoyant pour tableau blanc afin d'obtenir un meilleur résultat.

S'il vous manque des éléments, ou s'ils sont endommagés, veuillez contacter le service clients à l'adresse info@albi.cz.

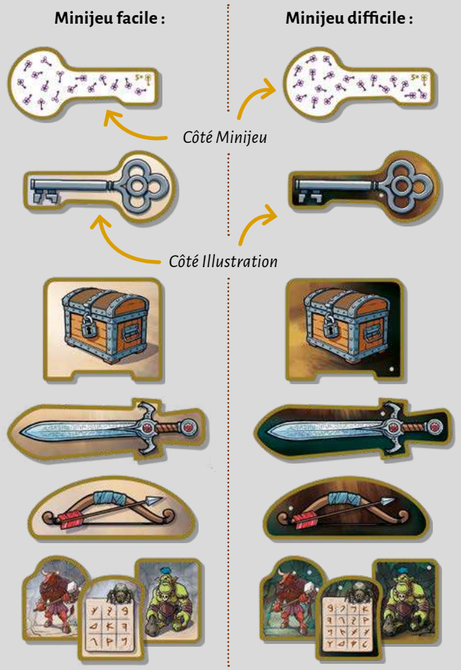
PRINCIPE ET BUT DU JEU

Karak: Labyrinth est un jeu à cocher en temps réel. Chaque joueur cherche à sortir de son labyrinthe avant les autres, en récoltant autant de gemmes et de coffres que possible, et en évitant les pièges et triomphant des ennemis qui les défendent, afin de marquer des points de victoire selon la carte Objectif révélée en début de partie.

MISE EN PLACE

Avant votre première partie, retirez les tuiles et jetons des planches de pions.

Tuiles Minijeu



1. Chaque joueur reçoit une fiche Labyrinthe et un feutre effaçable. Les joueurs choisissent conjointement s'ils veulent utiliser le côté A ou B de la fiche Labyrinthe, et placent leur fiche devant eux.



A B

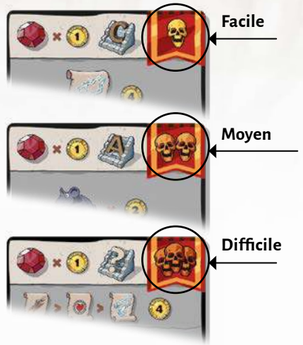
Remarque : Le côté B est plus grand et rapporte plus de points, mais il est aussi plus difficile (car la pression du temps est plus forte) ! Nous recommandons aux débutants de commencer du côté A.

2. Chaque joueur prend aussi un set complet de tuiles Minijeu (une de chaque parmi : *clé*, *coffre*, *épée*, *arc*, *minotaure*, *araignée*, *troll*) et le place près de sa fiche Labyrinthe, côté illustration visible.

Remarque: Il existe deux niveaux de difficulté pour chaque minijeu. *Les minijeux faciles* ont un fond clair, *les minijeux difficiles* un fond foncé. Nous recommandons à tous les joueurs d'utiliser le même niveau de difficulté au sein d'une même partie, sauf si vous jouez avec des enfants ou des débutants ; dans ce cas, les joueurs expérimentés peuvent jouer avec les tuiles difficiles, et les autres les tuiles faciles.

3. Placez le sablier au milieu de la table et placez le jeton Joueur de plus rapide (marqué du numéro 1) par-dessus. Placez les autres jetons Vitesse (marqués 2, 3 et 4) à proximité.

4. Choisissez la difficulté de la carte Objectif avec laquelle vous allez jouer. Il y a trois paquets de cartes Objectif (*Facile*, *Moyen* et *Difficile*), dentifiés par le nombre de crânes (un, deux ou trois) au verso.



Prenez un paquet de votre choix, piochez une carte au hasard et placez-la face cachée sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir lorsqu'elle sera révélée.

Remarque : Si vous voulez jouer avec un objectif pris complètement au hasard, mélangez les trois paquets et piochez une carte au hasard.

5. Une fois que tout le monde est prêt, révélez la carte Objectif et commencez !

COMMENT JOUER

Chaque joueur joue sur son propre labyrinthe. Tous les joueurs jouent en même temps. Pour marquer des points à la fin de la partie, un joueur doit tracer un chemin valide entre le point d'entrée et l'une des sorties de son labyrinthe. Vous devez toujours commencer à tracer votre chemin depuis le point d'entrée *escaliers* exigé par la carte Objectif (A, B ou C). Si aucune lettre n'est indiquée, vous pouvez commencer votre chemin depuis n'importe quel , mais vous ne pouvez pas changer d'avis une fois que vous avez commencé.

Escaliers

Tracer un chemin

Une case est considérée comme « visitée » dès lors que le chemin que vous tracez l'atteint ou la traverse. Vous ne pouvez jamais visiter deux fois la même case. Il est donc impossible que votre chemin revienne sur ses pas ou se croise. C'est la carte Objectif révélée en début de partie qui détermine les éléments qui vous rapportent des points en fin de partie.

Mur

Vous n'avez pas le droit de tracer un chemin qui traverserait un mur ; en dehors de cela, vous pouvez traverser à peu près n'importe quelle case, même si elles ne correspondent pas à l'objectif. La ligne que vous tracez doit être horizontale et/ou verticale (vous pouvez faire des virages) mais ne peut jamais aller en diagonale.

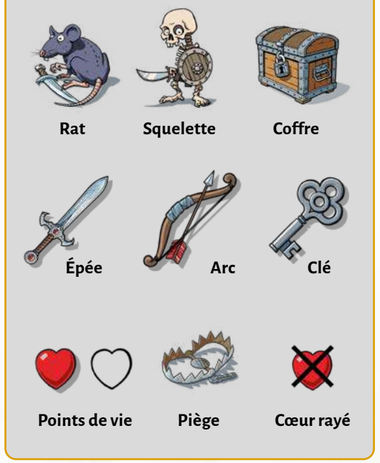
Vous pouvez effacer votre chemin si vous réalisez que vous vous êtes trompé, mais uniquement jusqu'au dernier symbole visité sur votre fiche.

Si vous gagnez un objet ou éliminez un monstre en visitant une case, entourez l'objet ou le monstre correspondant sur votre fiche Labyrinthe.

IMPORTANT: Si vous ne pouvez plus tracer votre chemin parce que toutes les cases où vous pourriez aller ont déjà été visitées, et que même revenir au symbole précédent ne vous aiderait pas à vous sortir d'une telle situation, vous vous êtes définitivement égaré dans le labyrinthe et ne marquez aucun point.

Prérequis

Vous marquez des points en visitant les symboles spécifiés sur la carte Objectif. Toutefois, certains symboles exigent des conditions supplémentaires pour rapporter des points de victoire à la fin de la partie.



Cela concerne surtout les *rats* , *squelettes* et *coffres* . Pour marquer des points pour ces éléments (s'ils apparaissent sur la carte Objectif) vous devez posséder l'élément qui leur est associé : *épée* pour rat, *arc* pour squelette ou la *clé* pour coffre en visitant la case appropriée.

Rappel : Vous pouvez traverser ces cases sans disposer des prérequis nécessaires, mais dans ce cas, ils ne seront pas vaincus et ne rapporteront pas de points (en plus de vous faire perdre des points de vie).

Points de vie

Chaque joueur dispose de 3 (*points de vie*) sur sa fiche Labyrinthe. Chaque fois que vous passez par un *piège* , un *rat* sans avoir récupéré une épée ou un *squelette* sans avoir récupéré un arc, vous **perdez 1 point de vie,** que vous **devez rayer sur votre fiche**.

IMPORTANT: Si vous rayez vos trois cœurs, vous ne marquerez aucun point pour cette partie.

Le symbole qui vous demande de rayer un cœur est celui-ci : . En dehors des effets indiqués ci-dessus, certaines cartes Objectif peuvent vous infliger des sous certaines conditions.

Minijeux

Pour bénéficier de l'effet de certains éléments de votre fiche Labyrinthe, vous devrez résoudre le minijeu qui leur est associé au moment où vous atteignez la case où ils se trouvent. Il y a 7 minijeux dans Karak Labyrinth : *4 objets: épée* (1), *arc* (2), *clé* (3) et *coffre* (4) et *3 boss*: *minotaure* (5), *araignée* (6) et *troll* (7). Chacun des minijeux est décrit en détail dans le glossaire de ce livret, et dans le *livret d'initiation*.



Le minijeu doit être résolu dès que vous atteignez la case où se trouve l'élément concerné. Vous ne pouvez pas remettre cette tâche à plus tard, et ne pouvez pas continuer votre chemin tant que le minijeu n'est pas résolu (sauf si vous décidez de ne pas le résoudre). Une fois que vous avez résolu le minijeu, entourez l'objet ou le boss correspondant sur votre fiche Labyrinthe et reprenez votre tracé, le cas échéant.

Sorties



Pour marquer des points, vous devez tracer une ligne jusqu'à l'une des *sorties*. Si vous jouez avec une carte Objectif de niveau Facile ou Moyen, la sortie sera nécessairement l'un des trois boss (*minotaure*, *araignée* et *troll*). Vous devez résoudre le minijeu du boss de la case par laquelle vous sortez.



Minotaure



Araignée



Troll

Vous pouvez utiliser n'importe quelle case de sortie, quel que soit le boss, mais bien souvent, la carte Objectif récompense une sortie en particulier.

Certaines cartes Objectif définissent les escaliers comme case de sortie, en plus des cases gardées par les boss. Dans ce cas, les escaliers qui peuvent servir de sortie sont clairement indiqués sur la carte Objectif.

Fin de la partie et décompte des points

Le premier joueur à sortir du labyrinthe prend le *jeton Joueur le plus rapide* et retourne le sablier.

Pour marquer des points, les autres joueurs doivent alors sortir du labyrinthe. Dès qu'un joueur sort du labyrinthe, il prend le jeton Vitesse avec le plus petit numéro encore disponible.

Le joueur qui possède le jeton Joueur le plus rapide se charge d'annoncer aux autres que le temps est écoulé. Dès qu'il fait cette annonce, tout le monde doit poser son feutre.

Remarque : Par défaut, le jeton Joueur le plus rapide rapporte 1 au joueur qui s'en empare. Cette valeur est rappelée sur la carte Objectif.

Ensuite, passez au décompte des points.

IMPORTANT: Seuls les joueurs qui n'ont pas rayé tous leurs cœurs, et qui sont parvenus à sortir du labyrinthe à temps (en atteignant une sortie et en résolvant le minijeu du boss qui s'y trouvait), marquent des points.

Vérifiez également qu'aucun joueur n'a fait une erreur dans son tracé. Tout joueur qui a fait une erreur ne marque aucun point pour cette partie.

Lisez la carte Objectif de haut en bas pour attribuer les points à chaque joueur. En cas de besoin, référez-vous au *glossaire* de la fin de ces règles.

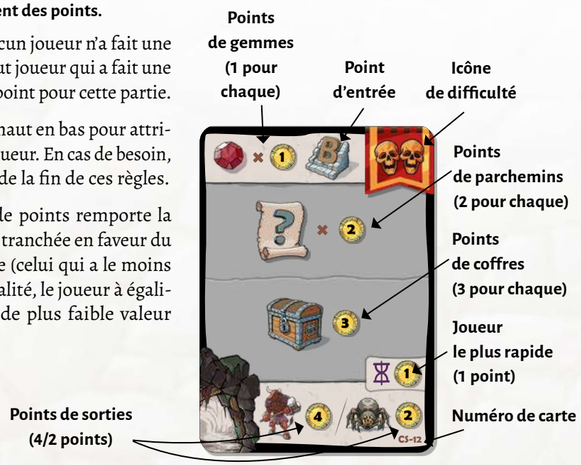
Le joueur qui a le plus de points remporte la victoire. Toute égalité est tranchée en faveur du joueur le mieux en forme (celui qui a le moins de). S'il y a encore égalité, le joueur à égalité avec le jeton Vitesse de plus faible valeur l'emporte.

Cartes Objectif difficiles

Les cartes *Objectif difficiles* amènent de nouveaux concepts au jeu. Certaines cartes rapportent des points si vous obtenez un objet spécifique (en réussissant le minijeu associé), même si vous ne combattez aucun ennemi. D'autres peuvent vous demander d'obtenir un objet spécifique (en réussissant le minijeu associé) pour être en mesure de marquer les points du boss de sortie.

Notez que certaines cartes Objectif difficiles rapportent plus de points pour les *gemmes* ou *pour le joueur le plus rapide*. Certaines infligent des points négatifs pour les gemmes ou les parchemins. Certaines rapportent des points pour chaque , traversé, mais même dans ce cas, vous devrez subir l'effet du piège en question.

Traverser une case d'escalier peut rapporter des points positifs ou négatifs (l'escalier de départ ne compte pas). Certains escaliers peuvent même être utilisés comme sortie, et rapporter des points positifs ou négatifs, le cas échéant (vous pouvez aussi sortir par une sortie gardée par un boss).



Glossaire des icônes et minijeux

Ce symbole apparaît sur certaines cartes Objectif, sur des parchemins ou des escaliers . Il indique alors que vous pouvez passer par n'importe quel parchemin ou escalier, respectivement, pour marquer des points (lisez-le comme « de votre choix »).

Araignée – L'un des trois boss du jeu.





Araignée (Minijeu) – Pour sortir du labyrinthe par la case de l'araignée, vous devez résoudre ce minijeu. Trouvez et entourez les symboles qui occupent la même position dans la grille de part et d'autre de la tuile.



Arc – l'objet requis pour vaincre les squelettes. Lorsque vous obtenez l'arc, entourez-le sur votre fiche Labyrinthe.

Arc (Minijeu) – Pour obtenir l'arc, vous devez vous rendre dans la case qui lui est associée et résoudre *le minijeu correspondant*. Pour résoudre ce minijeu, vous devez tracer une ligne dans le labyrinthe de manière à relier l'une des flèches au squelette.



Boss – un monstre qui garde une sortie. Il y a trois boss dans le jeu – le *minotaure*, l'*araignée* et le *troll*. Pour vaincre un boss, vous devez résoudre son minijeu : cela vous permet de quitter le labyrinthe et de marquer des points.

Carte Objectif – Une carte qui indique les éléments qui vont rapporter des points à la fin de la partie : cases visitées, objets gagnés, monstres et boss vaincus, etc. Toute carte Objectif indique aussi le point d'entrée dans le labyrinthe. Vous utilisez toujours une seule carte Objectif par partie, commune à tous les joueurs.

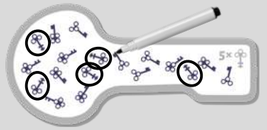
Carte Objectif (Difficulté) – Les cartes Objectif ont trois niveaux de difficulté, représenté par un nombre de crânes : *Facile*, *Moyen* et *Difficile*.

Case visitée – Toute case atteinte ou traversée par votre tracé.



Clé – L'objet requis pour gagner le coffre. Lorsque vous obtenez la clé, entourez-la sur votre fiche Labyrinthe.

Clé (Minijeu) – Pour obtenir la clé, vous devez vous rendre dans la case qui lui est associée et résoudre le minijeu correspondant. Pour le résoudre, vous devez identifier des clés d'une forme spécifique indiquée sur la tuile, et entourer autant de ces clés que demandé.





Cœur – Représente vos *points de vie*. Certains effets, comme visiter une case avec un *piège*, ou visiter une case avec un monstre sans être équipé de l'objet nécessaire, provoquent l'effet (rayez immédiatement un de vos cœurs. Si vous rayez **votre troisième et dernier cœur**, vous êtes éliminé et ne marquez pas de points lors du décompte final.



Coffre – Peut rapporter des , en fonction de la carte Objectif piochée en début de partie. Lorsque vous obtenez le coffre, entourez-le sur votre fiche Labyrinthe. Pour gagner les points d'un coffre, vous devez avoir visité une case *clé* au préalable.

Coffre (Minijeu) – Pour obtenir le coffre, vous devez vous rendre dans la case qui lui est associée et résoudre *le minijeu correspondant*. Pour cela, vous devez trouver le chemin qui relie la clé au coffre qui contient une gemme sur la tuile Minijeu, et tracer un trait sur ce chemin.



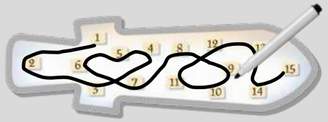


Escaliers – Point d'entrée dans le labyrinthe. La carte Objectif vous donne en général l'escalier que vous devez utiliser comme point d'entrée (A, B ou C). Lorsque vous jouez avec les cartes Objectif difficiles, il peut arriver qu'un escalier soit un point de sortie. Vous pouvez librement traverser les cases Escalier qui ne sont pas le point d'entrée. La plupart du temps, elles doivent être considérées comme des cases vides.



Épée – l'objet requis pour vaincre les *rats*. Lorsque vous obtenez l'épée, entourez-la sur votre fiche Labyrinthe.

Épée (Minijeu) – Pour obtenir l'épée, vous devez vous rendre dans la case qui lui est associée et résoudre *le minijeu correspondant*. Pour résoudre ce minijeu, vous devez relier les points numérotés du plus petit au plus grand.





Fantôme – Certaines cartes Objectif peuvent vous demander de visiter un certain nombre de cases Fantôme afin de marquer des . Pour marquer ces points, vous devez visiter exactement le nombre de cases Fantôme – pas plus, pas moins. Notez que visiter une case occupée par un Fantôme **ne cause pas de** .



Fiche Labyrinthe – La fiche sur laquelle vous tracez votre chemin. Elle permet aussi de tenir le compte de vos points de vie des ennemis vaincus et cœur des points marqués.



Gemme – Les cartes Objectif vous précisent le nombre de ● accordés pour chaque case contenant une ◆ visitée. Souvent, chaque gemme rapporte 1 point. Pour marquer ces points, il suffit de visiter ces cases.



Jeton Joueur le plus rapide – Jeton Vitesse marqué **1**. Il doit être placé sur le sablier lors de la mise en place. Le joueur qui le remporte gagne un ● (cela est indiqué sur la carte Objectif).



Jetons Vitesse – Ces jetons indiquent l'ordre de sortie du labyrinthe. Lorsqu'un joueur sort du labyrinthe, il prend le jeton Vitesse du plus petit numéro disponible (**1**, puis **2** etc.).



Minotaure – l'un des trois boss du jeu.



Minotaure (Minijeu) – Pour sortir du labyrinthe par la case du minotaure, vous devez résoudre ce minijeu. Tracez le ou les symboles manquants de manière à ce qu'il n'y ait jamais 4 symboles identiques d'affilée dans une même ligne ou colonne.

Monstre – Un symbole de la fiche Labyrinthe qui provoque l'effet ✕ à moins d'être vaincu. Un monstre est vaincu si vous possédez l'objet requis pour le vaincre lorsque vous visitez sa case. Tout monstre vaincu doit être entouré sur votre fiche. Il y a deux monstres dans le jeu : les *rats* et les *squelettes*.



Mur – Un obstacle infranchissable de votre fiche Labyrinthe. Vous ne pouvez pas tracer une ligne à travers un mur.

Objet – Il y a quatre objets dans le jeu : *épée*, *arc*, *clé* et *coffre*, chacun proposant un minijeu dédié. L'épée, l'arc et la clé sont des prérequis qui permettent de marquer des points en visitant d'autres cases après coup, tandis que le coffre permet directement de marquer des points (à condition d'avoir la clé).





Parchemin – Les *parchemins* peuvent vous rapporter des points, selon la carte Objectif piochée en début de partie. S'il n'y a qu'un seul parchemin, il suffit de visiter la case où se trouve ce parchemin. S'il y en a deux ou trois, vous devez visiter les cases où ils se trouvent dans l'ordre indiqué par la carte Objectif pour toucher les ● correspondants.



Piège – Un symbole du plateau qui provoque l'effet ✕ si vous y mettez les pieds. Certaines cartes Objectif difficiles peuvent rapporter des points pour chaque piège visité, mais y entrer provoque tout de même l'effet ✕.



Points de victoire – vous marquez des PV en remplissant les conditions de la carte Objectif. Le joueur avec le plus de PV à la fin de la partie remporte la victoire.



Rat – Vous pouvez gagnez des ● pour chaque rat vaincu, selon la carte Objectif piochée en début de partie. Pour vaincre un rat, vous devez avoir traversé une case épée au préalable. Si vous ne l'avez pas fait, vous subissez ✕ lorsque vous visitez une case avec un rat.



Sortie – vous devez atteindre l'une des sorties à temps pour marquer des points. Pour les cartes Objectif de niveau *Facile* et *Moyen* seules les cases marquées *minotaure*, *araignée* et *troll* sont considérées comme des sorties. Certaines cartes Objectif désignent aussi les escaliers comme des sorties. Vous pouvez quitter le labyrinthe par n'importe quelle sortie, même si souvent, il sera plus rentable d'utiliser la sortie préconisée par la carte Objectif, car celle-ci vous rapportera des ●.



Squelette – Un type de monstre. Vous pouvez gagnez des ● pour chaque squelette vaincu, selon la carte Objectif piochée en début de partie. Pour vaincre un squelette, vous devez avoir traversé une case *arc* au préalable. Si vous ne l'avez pas fait, vous subissez ✕ lorsque vous visitez une case avec un squelette.



Troll – L'un des trois boss du jeu.



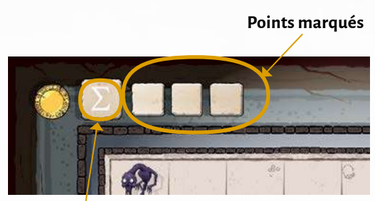
Troll (Minijeu) – Pour sortir du labyrinthe en empruntant la sortie troll, vous devez résoudre *le minijeu correspondant*. Pour cela, vous devez identifier quel type de monstre apparaît le plus du côté Minijeu, et l'entourer du côté Illustration.

Tuile Minijeu – Une tuile qui propose un minijeu spécifique, que vous devez résoudre au moment opportun (en général, en arrivant dans une case). Chaque joueur dispose d'un set de tuiles Minijeu dédié. Ils se divisent en deux groupes : les minijeux à fond clair, plus faciles, et les minijeux à fond foncé, plus difficiles.

MINI-CAMPAGNE

Si vous souhaitez une plus longue expérience ce jeu, nous vous recommandons de jouer trois parties d'affilée et de faire la somme des points. Le joueur avec le total de points le plus élevé à l'issue de la troisième partie gagne la campagne. Vous pouvez utiliser les emplacements dédiés pour indiquer le nombre de ● marqués par chaque joueur à chaque partie.

Remarque : Même si vous n'avez pas marqué de points (parce que vous avez rayé tous vos cœurs, par exemple), vous pouvez continuer à participer à la campagne.



MODE CHRONOMÉTRÉ ET PARTIE SOLO

Dans *Karak: Labyrinth*, la pression du temps se fait sentir dès qu'un joueur parvient à sortir du labyrinthe et retourne le sablier, mais pas avant. Si vous aimez jouer sous pression, vous pouvez jouer toute votre partie sous une contrainte temporelle.

Pour cela, nous vous recommandons d'utiliser le chronomètre de votre téléphone. Le tableau ci-dessous vous donne le temps imparti pour chaque carte Objectif, selon la difficulté voulue.

Dans ce mode, tous les joueurs qui ne sortent pas du labyrinthe dans le temps imparti ne marquent pas de points. N'utilisez pas le sablier dans ce mode de jeu. Tout le monde joue avec le même temps imparti. Utilisez tout de même les jetons Vitesse, tout en gardant à l'esprit qu'ils ne serviront que si vous avez besoin de départager des égalités (et rapporteront un ● au joueur le plus rapide).

MODE SOLO

Utilisez aussi la limite de temps en *mode Solo*. Appliquez toutes les règles du jeu multijoueurs. Choisissez une difficulté de carte Objectif et réglez le temps imparti selon vos préférences, en vous appuyant sur le tableau ci-dessous. Une fois que vous avez terminé (si vous parvenez à sortir du labyrinthe avant la fin du chronomètre), consultez le tableau ci-dessous. Si vous atteignez le seuil de points requis pour la limite de temps choisie, vous gagnez la partie. Sinon, vous avez perdu !

Remarque : En mode Solo, nous vous recommandons d'utiliser exclusivement le côté A de la fiche Labyrinthe.

N'hésitez pas à vous imposer de nouveaux défis en utilisant des cartes Objectif et des tuiles Minijeu plus difficiles, et des contraintes de temps plus exigeantes !

Difficulté de carte Objectif	Limite de temps Facile	Limite de score Solo avec la limite de temps Facile	Limite de temps Moyenne	Limite de score Solo avec la limite de temps Moyenne	Limite de temps Difficile	Limite de score Solo avec la limite de temps Difficile	Limite de temps Extrême	Limite de score Solo avec la limite de temps Extrême
Facile	2:00	6	1:30	10	1:00	13	0:45	15
Moyen	2:30	8	2:00	12	1:30	15	1:15	18
Difficile	3:00	8	2:15	12	1:45	15	1:30	18



CRÉDITS
Conception : Petr Vojtěch
Illustrations : Roman Hladík, Petr Štefek, Zdeněk Vomáčka
Maquette : Marek Píza, Marek Jaroš, Petra Hochmannová
Développement et Production : David Rozsíval
Développement : Marek Vejborný
Relecture anglaise : Elizabeth Sexton
Traduction : Antoine Prono (Transludis)
Remerciements spéciaux : Jindřich Pavlásek, Roman Hladík, Petr Mikša
Merci à tous les testeurs !
©2025, Albi Česká republika. a. s. Tous droits réservés.
Découvrez nos jeux à l'adresse : www.albi.eu

N'hésitez pas à laisser une note et un commentaire à *Karak : Labyrinth* sur Boardgamegeek.com!

Albi