

Règle du Labyrinthe : jouer, pousser les couloirs et gagner

Regle.Net

Règle de jeu

Couloirs mouvants, trésors cachés et coups malins

Un plateau qui change à chaque tour, une tuile libre qui décale les chemins, des objectifs à récupérer avant les autres : ce classique familial se comprend vite, mais il réserve assez de choix pour provoquer de vrais petits dilemmes. Voici une règle claire, prête à servir, pour lancer la partie sans hésiter et trancher les points qui bloquent souvent autour de la table.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

À votre tour, vous insérez la tuile libre pour faire glisser une rangée ou une colonne du plateau, puis vous déplacez votre pion dans les couloirs ouverts afin d'atteindre votre prochain trésor. Le gagnant est généralement le premier joueur qui récupère tous ses objectifs puis revient sur sa case de départ.

En bref

Réponse rapide : à votre tour, vous insérez la tuile

Généralement 2 à 4 joueurs selon l'édition.

Matériel

Plateau, tuiles couloir, pions et cartes objectif.

Objectif

Collecter ses trésors puis rentrer au départ.

Type

Jeu de plateau familial, parcours et observation.

Labyrinthe

Est un jeu de parcours dans lequel le plateau n'est jamais totalement stable. Une partie des tuiles est fixe, une autre peut coulisser, et chaque joueur modifie les chemins avant de se déplacer. C'est ce mécanisme très simple, mais malin, qui donne au jeu son rythme : vous préparez parfois un accès en avance, puis un adversaire pousse la mauvaise rangée et votre superbe plan disparaît sous vos yeux. Ambiance garantie, surtout quand tout le monde prétend que c'était volontaire.

Principe et but du jeu

Chaque joueur possède une série de cartes objectif, souvent appelées objets ou trésors selon les éditions. Vous devez rejoindre, dans l'ordre prévu par vos cartes, les cases du plateau qui correspondent à ces objectifs. Une fois tous vos trésors récupérés, la règle la plus

Règle du Labyrinthe : jouer, pousser les couloirs et gagner



Regle.Net

courante demande de revenir à votre case de départ pour gagner.

La difficulté vient du plateau coulissant : avant de déplacer votre pion, vous devez obligatoirement insérer la tuile libre dans une entrée autorisée du bord du plateau. Cette insertion décale toute une rangée ou toute une colonne, éjecte une tuile de l'autre côté et crée un nouveau passage. La tuile éjectée devient alors la tuile libre du joueur suivant.

Pousser avant de bouger

L'ordre du tour est essentiel : vous modifiez d'abord le plateau, puis vous déplacez votre pion. Inverser ces deux actions change complètement le jeu et crée souvent des débats inutiles.

Suivre les couloirs ouverts

Le déplacement n'est pas limité en nombre de cases, mais il doit respecter les murs. Si deux tuiles ne forment pas un passage continu, le pion ne peut pas traverser.

Matériel et mise en place

Le contenu exact peut varier légèrement selon les boîtes et versions thématiques, mais on retrouve généralement un plateau quadrillé, des tuiles représentant des couloirs, des pions de couleur et des cartes objectif. Certaines tuiles sont fixes, d'autres sont mobiles, avec une tuile en trop qui sert à pousser les rangées et les colonnes.

Pour installer la partie, placez le plateau au centre de la table, mélangez les tuiles mobiles et complétez les emplacements libres. Gardez la tuile restante à côté du plateau : c'est elle qui sera insérée au premier tour. Chaque joueur choisit ensuite un pion, le place sur sa case de départ, puis reçoit son paquet de cartes objectif selon les indications de son édition.

- Vérifiez que toutes les tuiles mobiles sont bien placées avant de commencer, sauf la tuile libre.
- Chaque joueur garde ses cartes objectif en pile, sans révéler toute sa série aux autres si la règle de votre édition le demande.
- La première carte objectif indique généralement la première case à atteindre.
- Les cases de départ se trouvent souvent dans les coins du plateau, chacune associée à une couleur de pion.
- Pour une première partie avec des enfants, faites deux ou trois poussées d'essai afin de montrer comment le chemin se transforme.

Déroulement d'une partie

À son tour, un joueur effectue toujours deux grandes actions dans le même ordre. D'abord, il insère la tuile libre dans une entrée autorisée du plateau. Ensuite, il déplace son pion,

Règle du Labyrinthe : jouer, pousser les couloirs et gagner

Regle.Net

s'il le souhaite, dans les couloirs connectés. Cette simplicité rend le jeu très fluide, mais chaque choix compte : une poussée peut ouvrir votre chemin, bloquer un adversaire, ou faire apparaître une trajectoire imprévue.

- Choisissez une flèche ou une entrée d'insertion sur le bord du plateau, en respectant les éventuelles interdictions de retour immédiat prévues par votre édition.
- Orientez la tuile libre si votre règle l'autorise, puis insérez-la pour faire glisser toute la rangée ou toute la colonne.
- La tuile éjectée de l'autre côté devient la nouvelle tuile libre pour le joueur suivant.
- Déplacez votre pion le long des couloirs ouverts, d'autant de cases que vous voulez, ou restez sur place si c'est plus intéressant.
- Si vous atteignez la case correspondant à votre objectif actuel, validez cette carte, puis passez à la suivante.

Le point à retenir : vous ne choisissez pas seulement votre trajet, vous modifiez aussi le terrain de jeu des autres. Un bon coup peut donc être à la fois utile pour vous et gênant pour un adversaire, mais attention à ne pas perdre un tour uniquement pour bloquer quelqu'un si votre propre objectif reste loin.

Règles particulières et cas fréquents

Le cas le plus fréquent concerne le pion placé sur une tuile éjectée. Il n'est pas éliminé, ne retourne pas au départ et ne reste pas hors plateau. Dans la règle habituelle, il réapparaît sur la tuile insérée à l'autre extrémité, comme s'il avait été transporté par le mécanisme. Ce petit effet de téléportation involontaire fait partie du charme du jeu.

Autre confusion classique : peut-on récupérer plusieurs objectifs pendant un même déplacement ? En général, vous ne validez que votre objectif actuel, c'est-à-dire la carte active de votre pile. Si vous passez sur une autre illustration qui correspond à une carte future, elle ne compte pas encore. Cela évite les collectes en chaîne et oblige chaque joueur à suivre l'ordre de ses cartes.

La tuile libre peut souvent être tournée avant insertion, mais ce point dépend du livret de votre édition. Même prudence pour l'interdiction de pousser exactement à l'inverse du coup précédent : beaucoup de versions empêchent d'annuler immédiatement la dernière insertion, parfois avec un marqueur ou un repère visuel. Si un doute apparaît, le livret de la boîte fait foi.

Enfin, le déplacement après la poussée est généralement facultatif. Vous pouvez rester sur place si vous êtes déjà bien placé, si le chemin ouvert ne vous arrange pas, ou si bouger vous éloignerait de votre prochain trésor. Dans ce jeu, ne rien faire peut être un vrai coup tactique, ce qui est une excellente excuse quand votre plan vient de s'effondrer.

Tableau récapitulatif

Règle du Labyrinthe : jouer, pousser les couloirs et gagner



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Début du tour	Le joueur insère d'abord la tuile libre dans une entrée autorisée du plateau.	On pousse toujours avant de déplacer son pion.
Tuile éjectée	La tuile qui sort du plateau devient la tuile libre du joueur suivant.	Gardez-la visible à côté du plateau.
Pion éjecté	Un pion présent sur la tuile sortie réapparaît sur la tuile insérée de l'autre côté.	Le pion n'est ni perdu ni renvoyé au départ.
Déplacement	Le pion avance librement dans les couloirs connectés, sans limite de distance indiquée par des dés.	Les murs bloquent toujours le passage.
Objectif atteint	Le joueur valide sa carte active lorsqu'il arrive sur la bonne case.	Les autres symboles traversés ne comptent pas s'ils ne sont pas
Fin de partie	Après tous les objectifs, le joueur doit généralement retourner à sa case de départ.	Le premier à remplir la condition de victoire gagne.

Comment gagner ?

Pour gagner, il ne suffit pas de récupérer son dernier trésor : dans la règle la plus répandue, il faut ensuite revenir à sa case de départ. Cette dernière course est importante, car les autres joueurs peuvent encore modifier le plateau et retarder votre retour. Ne révélez donc pas trop tôt que vous êtes proche de la victoire si votre table aime les coups de blocage bien sentis.

La bonne stratégie consiste à viser des trajets courts et réalistes plutôt que des plans parfaits sur deux ou trois tours. Le plateau change trop vite pour garantir qu'un couloir restera ouvert. Observez la forme de la tuile libre, anticipez la prochaine poussée possible, et privilégiez les coups qui vous donnent un résultat immédiat : atteindre une case, vous rapprocher nettement d'un objectif, ou préparer un retour au départ.

À 2 joueurs, chaque insertion adverse a un impact direct sur vous : il faut surveiller autant votre objectif que celui de l'autre. À 3 ou 4, l'opportunisme devient plus important, car plusieurs poussées peuvent bouleverser le plateau avant que votre tour revienne. Dans les deux cas, le meilleur réflexe reste de regarder les chemins réellement connectés, pas seulement les cases proches de votre pion.

Règle du Labyrinthe : jouer, pousser les couloirs et gagner



Regle.Net

Erreurs fréquentes

Déplacer avant de pousser

C'est l'erreur numéro un. Le tour commence par l'insertion de la tuile libre. Ensuite seulement, le joueur peut se déplacer dans le labyrinthe modifié.

Compter un trésor non actif

Vous devez généralement atteindre le symbole correspondant à votre carte actuelle. Passer sur un objectif futur ne permet pas de le valider en avance.

Oublier la tuile libre

La forme de cette tuile annonce beaucoup de choses. Une tuile en T, droite ou en L ne crée pas les mêmes possibilités : regardez-la avant de choisir votre trajectoire.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux de plateau faciles à sortir, avec une règle lisible et des décisions rapides, vous pouvez explorer d'autres classiques et jeux familiaux du même univers. Pour rester dans les règles de plateau, la catégorie dédiée permet aussi de retrouver rapidement des fiches utiles avant une soirée jeux.

Jeux de Plateaux Puissance 4 Risk

Questions fréquentes

Peut-on déplacer son pion avant de pousser une rangée ?

Non, l'ordre habituel est fixe : on insère d'abord la tuile libre pour modifier le plateau, puis on déplace son pion dans les couloirs ouverts.

A-t-on le droit de ne pas se déplacer après la poussée ?

Oui, dans la règle la plus courante, le déplacement est facultatif. Vous pouvez rester sur place si aucun trajet ne vous arrange.

Que devient un pion placé sur la tuile qui est éjectée ?

Il réapparaît sur la tuile insérée à l'autre extrémité du plateau. Il n'est pas éliminé et ne retourne pas à sa case de départ.

Peut-on récupérer plusieurs objets en un seul tour ?

Règle du Labyrinthe : jouer, pousser les couloirs et gagner



Regle.Net

En général, vous ne validez que votre objectif actuel. Les autres symboles traversés ne comptent pas tant qu'ils ne correspondent pas à la carte active.

Peut-on insérer la tuile au même endroit que le joueur précédent ?

Souvent non, car de nombreuses éditions interdisent d'annuler immédiatement la poussée précédente. Vérifiez le livret de votre boîte pour appliquer le détail exact.

Est-ce que la tuile libre peut être tournée avant de l'insérer ?

La plupart des éditions l'autorisent, mais certaines variantes peuvent préciser autrement. En cas de doute, suivez la règle imprimée de votre version.