

Labyraventure - L'aventurier et le magicien - Cartes et règles - Feuille 1/4-

Ton aventure commence à l'entrée du village avec la feuille 2/4. Déplaces ton doigt dans les couloirs du labyrinthe. Si tu passes sur un objet, prends la carte correspondante. Si tu croises un personnage, il te laissera passer si tu possèdes l'objet qu'il demande (dessiné dans sa bulle). Si tu l'as, tu passes (conserve ta carte). Mais si tu n'as pas cette carte, tu ne pourras pas passer.

Si tu passes sur des flèches, tu dois le faire dans le bon sens.

Tu devras trouver d'autres objets pour ouvrir les portes ou franchir les pièges:

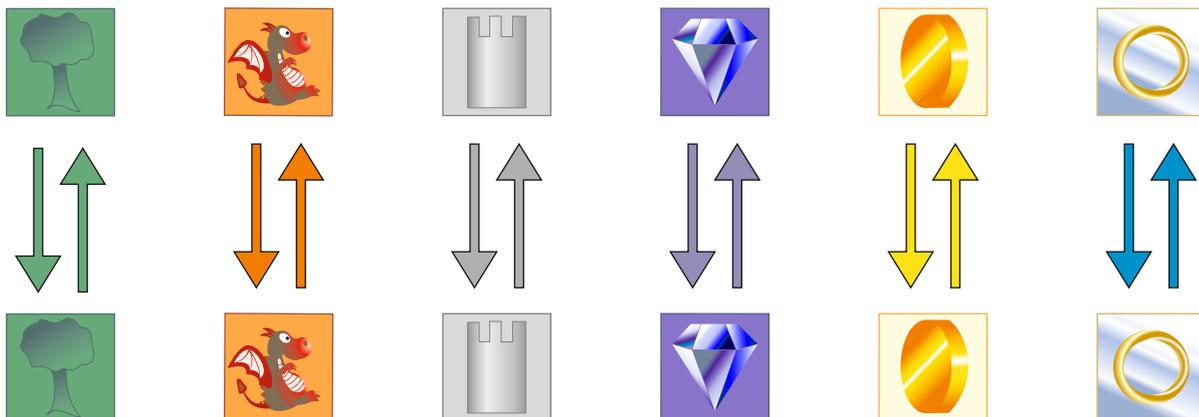


Voici les cartes que tu peux imprimer et découper pour réussir ton Labyraventure :



Il existe des passages qui permettent d'aller et venir d'un Labyrinthe à l'autre.

Ces passages ne fonctionnent que par deux. Par exemple, si tu vas sur le passage "dragon" tu arriveras directement sur l'autre "dragon" dans un autre labyraventure. Tu n'as pas besoin d'objets pour accéder à ces passages.



Tu es un jeune écuyer, sans argent ni armes, recherchant une princesse qui a été enlevée par Raptus le cruel magicien. Ton aventure commence à l'entrée d'un sombre village où règne la misère. Les habitants qui sont des mendiants te laisseront passer si tu as une pièce d'or. Si tu croises des gardes, ils te laisseront passer, si tu portes une épée, car ils ne sont pas très courageux. Avec une clé, tu pourras ouvrir toutes les portes qui ont une serrure de la même couleur. Les portes roullantes s'ouvrent avec un levier. Si tu veux franchir un piège, il te faudra une corde. Vas au centre du village, tu y trouveras d'autres objets qui te seront utiles. Peut-être utiliseras-tu les passages qui permettent d'aller et venir vers d'autres labyraventures. Saches, alors, que l'un de ces passages est bien sombre et que nul n'en est jamais revenu...

Entrée



