

Nombre de joueurs : 2

Matériel nécessaire : jeu de base

But du jeu : 5 PV

## *histoire*

Le Labyrinthe des **Pierres qui Marchent** fût construit par Aktùn Shläkbeük.

Cet architecte Gnôme découvrit à la fin de sa vie un moyen de faire coulisser les salles en perfectionnant les techniques habituellement employées pour les faire tourner.

Il utilisa tout son savoir faire pour son ultime réalisation puis disparut mystérieusement avec ses secrets. Les légendes des Gnômes disent que c'est son âme damnée qui actionne les mécanismes du Labyrinthe.

## *Plan du Labyrinthe*



Les salles n°1 (vertes) sont placées face visible et orientées aléatoirement.

Les salles restantes sont placées faces cachées.

Chaque joueur place ses pions tel que décrit dans les **Règles de Base**.

Les pions situés dans les salles connues sont révélés en même temps que les Equipes de Départ et placés sur la case choisie par le joueur.

## *Principes du Jeu*

Les deux salles n°1 situées de part et d'autre du Labyrinthe sont équipées du mécanisme de Shläkbeük. Cela signifie qu'elles peuvent pivoter mais aussi coulisser le long des salles adjacentes.

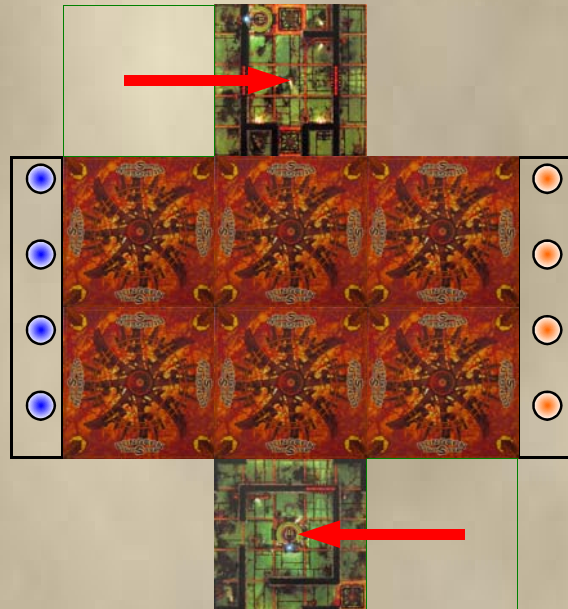
Un personnage contrôlant le mécanisme de rotation de l'une des salles peut, pour 1 PA, déplacer la salle d'une position.

Automatiquement, la salle opposée est déplacée en sens inverse du même nombre de positions.

## Exemple

Le joueur qui contrôle la salle n°1 du haut dépense 1 PA pour la déplacer d'une position vers la droite.

Automatiquement, la salle n°1 du bas glisse d'une position vers la gauche.



Il est tout à fait possible de dépenser autant de PA que possible pour déplacer une salle de plusieurs positions et même de faire revenir une salle dans l'autre sens. La seule contrainte étant que les deux salles fonctionnent ensemble et doivent toujours se déplacer en même temps.