

Nombre de joueurs : 2

Matériel nécessaire : jeu de base

Buts du jeu

Equipe Bleue : réussir à sortir la Princesse

Equipe Jaune : neutraliser l'équipe Bleue

## HISTOIRE

Le Labyrinthe de Fresköd n'a pas reçu la visite de l'Archimage depuis plusieurs siècles et un obscur culte vénérant un Dieu maudit s'est installé dans les salles abandonnées pour y perpétrer de sanglants sacrifices humains.

Mais, cette fois, les prêtres ont capturé la fille du seigneur local pour leurs rituels. Et ce dernier offre une récompense fabuleuse à celui qui parviendra à la délivrer. Les mercenaires de tout le pays se sont donc rassemblés autour de l'entrée du Labyrinthe et, à l'intérieur, les Adorateurs, sont prêt à défendre leur Sanctuaire pour conserver leur proie.

## Plan du Labyrinthe



### Matériel Utilisé

**Equipe bleue** : retirer la Passe-Muraille et le Trésor.

**Equipe jaune** : retirer la Voleuse et le Trésor.

Avant l'installation du Labyrinthe, le joueur Jaune choisit deux salles qu'il pose face cachée devant lui. Elles sont considérées comme sa zone de départ (salles marquées +).

Le Cachot est représentée par la salle n°2 (rouge) tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Cette salle est placée face visible avant le début de la partie.

La Princesse prisonnière est représentée par le personnage Passe-Muraille Bleu.

Le pion correspondant est placé sur la case centrale, dans la zone délimitée par les deux herses fermées et les deux fosses (★)

## *Principes du Jeu*

La Princesse possède les caractéristiques de mouvement et de combat de la Passe-Muraille mais aucun de ses pouvoirs.

Les salles restantes sont placées ensuite face cachée tel qu'indiqué sur la plan.

Les joueurs placent leurs pions face cachée l'un après l'autre en respectant les règles suivantes :

- Les salles situées à côté de la zone de départ Bleue ne peuvent contenir que des pions bleus.
- Les deux salles situées à l'autre extrémité ne peuvent contenir que des pions jaunes.
- Les trois salles du milieu peuvent contenir indifféremment des pions des deux couleurs.

Il ne peut y avoir au départ d'autre pion que la Princesse dans la salle du Cachot.

Avant le premier tour, le joueur Jaune révèle gratuitement une des deux salles de sa zone de départ, et place les pions qui sont déposés dessus.

Le joueur Bleu joue ensuite son tour normalement (seule la carte 2 PA est autorisée).

Ensuite, le joueur Jaune révèle sa seconde salle et peut jouer son tour.

Le joueur Bleu doit réussir à faire sortir la Princesse du Labyrinthe et le joueur Jaune doit l'en empêcher.

Dès que l'une des Herses qui ferme le Cachot est ouverte, la Princesse devient un personnage contrôlé par le joueur Bleu.

La Princesse peut combattre, utiliser ou porter un seul objet, sauter, faire tourner les salles...

Mais elle n'a aucun pouvoir particulier.

Si la Princesse est tuée, les deux joueurs ont perdu.

Si la Princesse est blessée, elle peut-être transportée par les personnages des deux camps.

Pour gagner, le joueur Jaune doit soit éliminer tous les personnages bleus, soit faire en sorte que la libération de la Princesse soit rendue impossible et que son adversaire abandonne.

La partie se termine dès que la Princesse parvient à rejoindre la zone de départ du joueur Bleu.