# LABYRINTH

8 ans years años Jahre -99

F GB D E I P NL S DK RUS

DJECO

# LABYRINTHX

## Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
## Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект

x4

x32

# F Règles du jeu

LABYRINTIX

De 8 à 99 ans | 2-4 joueurs | 15 min

## CONTENU: 4 TOTEMS, 32 CARTES

**FACES "LABYRINTHE"**

**DOS "SORTIE"**

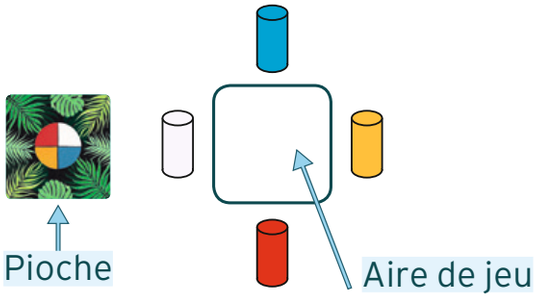
Totem

Bordure de couleur

## BUT DU JEU: ÊTRE LE PREMIER À GAGNER 7 CARTES.

### Préparation du jeu:

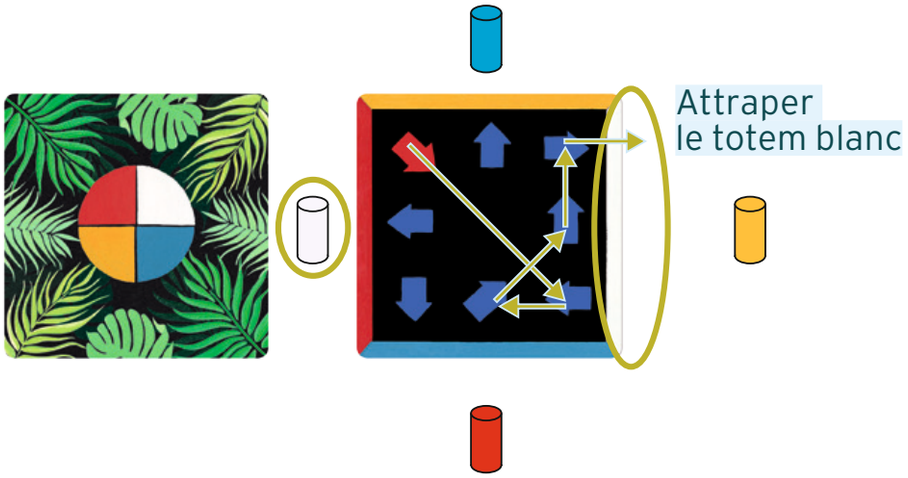
Mélangez les cartes posez les en pile (faces dos visibles) sur la table.
Disposez à côté les 4 totems autour d'un emplacement pouvant accueillir une carte.



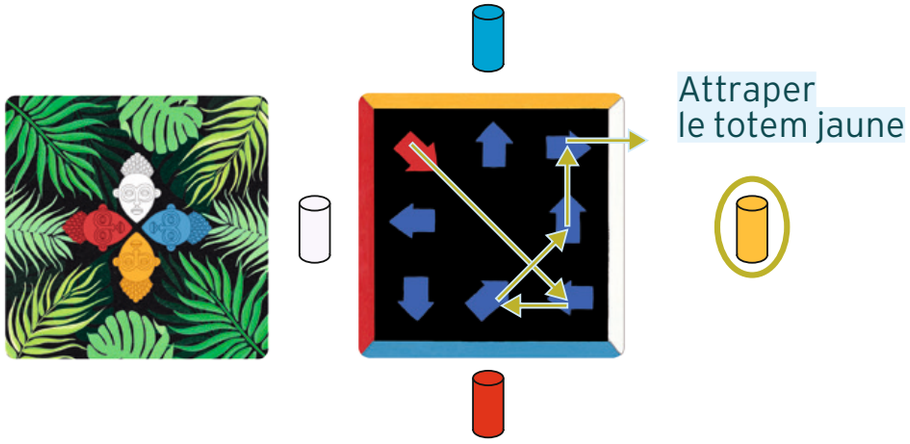

### Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur retourne la première carte de la pioche et la positionne face labyrinthe visible au milieu des 4 totems. Tous les joueurs jouent en même temps.
Le plus rapidement possible tous les joueurs suivent des yeux le parcours des flèches, en démarrant par celle entourée de rouge et jusqu'à la flèche indiquant la sortie.
Le premier joueur à avoir repéré la sortie attrape le totem correspondant.
En fonction du symbole affiché au dos de la première carte de la pioche, le totem à saisir ne sera pas le même.

**La sortie en mode bordure de couleur**
Le joueur attrape le totem correspondant à la couleur de la bordure indiquée par la flèche.



**La sortie en mode totem**
Le joueur attrape le totem se trouvant face à la flèche.




Le joueur qui attrape le bon totem en premier gagne la carte labyrinthe qu'il place devant lui comme point gagné.

**Cas particulier :** 3 cartes n'ont pas de sortie possible.
Dans ce cas le premier joueur à crier **« Totem »** gagne la carte labyrinthe.

Si un joueur se trompe (il attrape ou touche un mauvais totem), il perd une carte précédemment gagnée. La carte est écartée du jeu.

Puis le joueur suivant retourne une nouvelle carte de la pioche qu'il place au centre des 4 totems. Une nouvelle manche démarre…

**Fin de la partie :**
Dès qu'un joueur gagne 7 cartes il remporte la partie.

Un jeu Cédric Martinez

# GB Game rules

LABYRINTIX

8-99 years | 2-4 players | 15 min

## CONTENTS: 4 TOTEMS, 32 CARDS

**"MAZE" SIDE**

**"EXIT" ON BACKS**

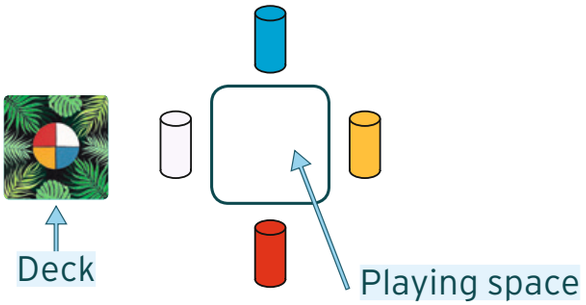
Totem

Coloured border

## OBJECT: TO BE THE FIRST TO WIN SEVEN CARDS.

### Preparing to play:

Shuffle the cards and place them in a pile (with their backs showing) on the table.
Just next to the pile, arrange the four totems around a space big enough to hold a card.



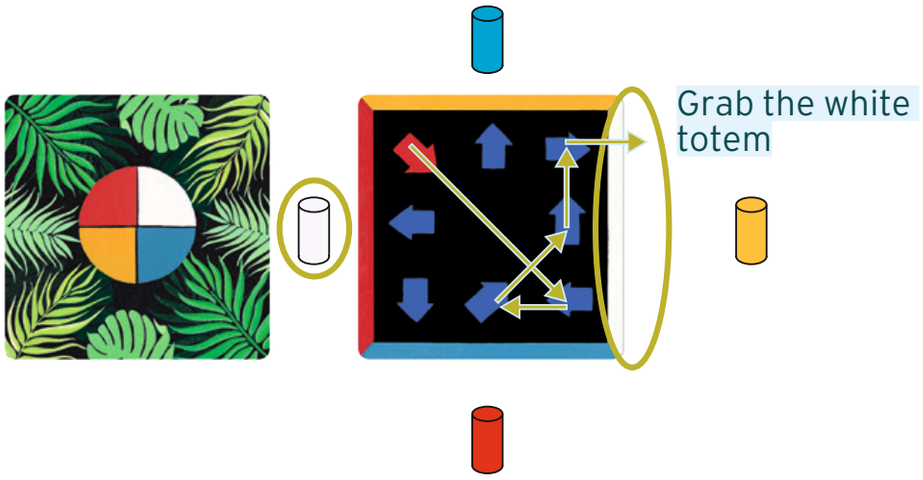

### How to play:

The youngest player turns over the top card from the deck and lays it maze side up in the middle of the four totems. The players all play at the same time.

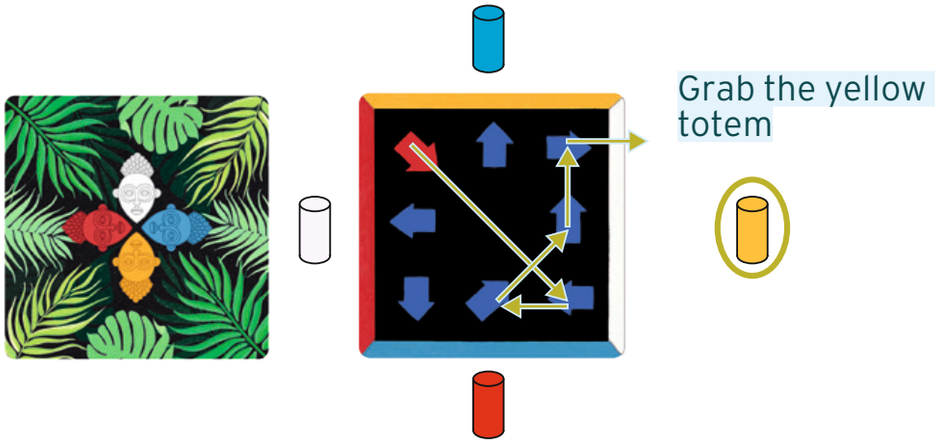
As quickly as possible, all of the players visually follow the path indicated by the arrows, starting with the one outlined in red, and as far as the arrow indicating the exit. The first player to spot the exit grabs the corresponding totem.

Which totem should be grabbed depends on the symbol showing on the back of the top card on the deck.

**Exit in coloured border mode**
The player grabs the totem which matches the colour of the border indicated by the arrow



**Exit in totem mode**
The player grabs the totem facing the exit arrow.




If you are the first player to grab the right totem you win the maze card that you place in front of you as a point won.

**Special cards:** 3 cards have no possible exit. In this case the first player to yell **"Totem"** wins the maze card.

If you make a mistake (by touching or grabbing the wrong totem), you lose one of the cards you had already won. That card is removed from the game.

Then the next player turns over the top card from the deck and places it in the middle of the four totems. A new round starts...

**Winning:**
The first player to win seven cards wins the game.

A game by Cédric Martinez

# D Spielregeln

LABYRINTIX

8-99 Jahre | 2-4 Spieler | 15 Min.

## INHALT: 4 TOTEMS UND 32 KARTEN

**VORDERSEITE „LABYRINTH“**

**RÜCKSEITE „AUSGANG“**

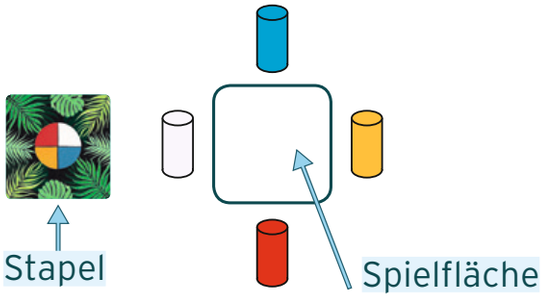
Totem

Farbiger Rand

## ZIEL DES SPIELS: ALS ERSTER 7 KARTEN GEWINNEN.

### Vorbereitung des Spiels:

Die Karten werden gemischt und (verdeckt) in einem Stapel auf den Tisch gelegt.
Die 4 Totems werden so verteilt, dass in der Mitte Platz für eine Karte ist.

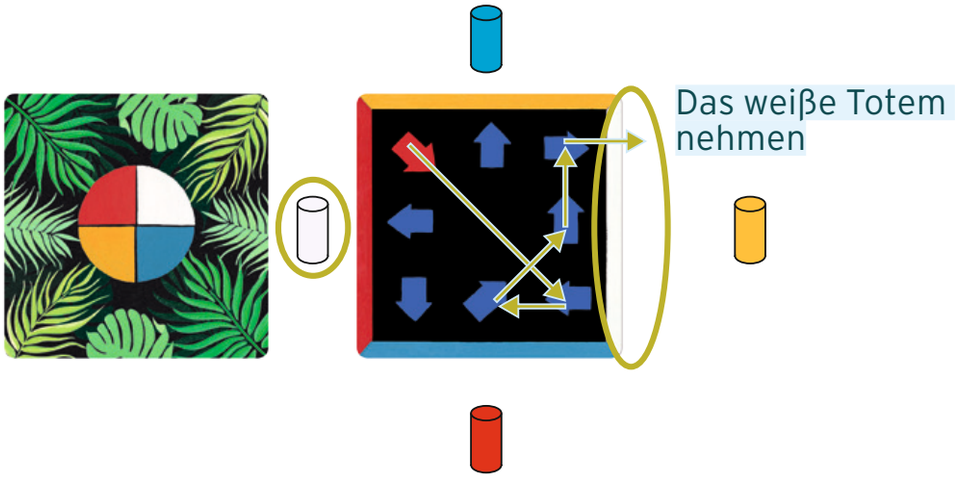



### Spielablauf :

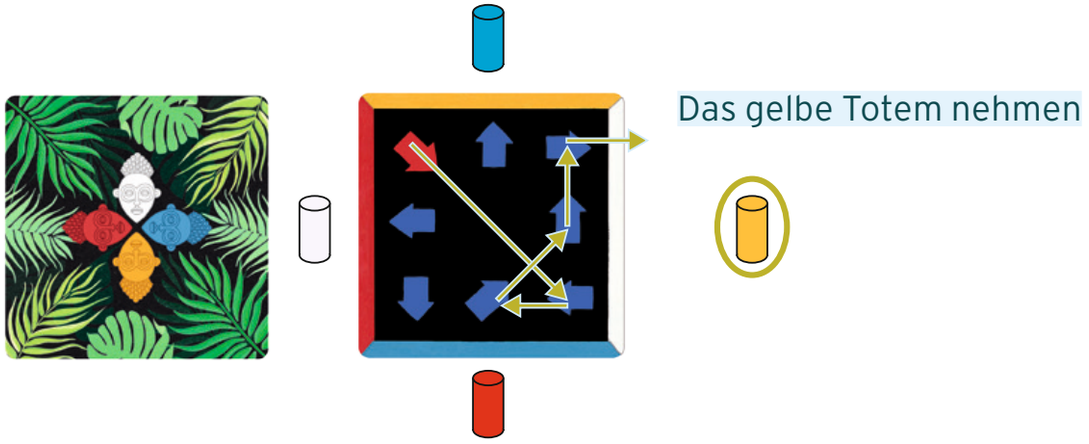
Der jüngste Spieler dreht die oberste Karte des Stapels um und legt sie mit der Labyrinth-Seite nach oben in die Mitte der 4 Totems. Alle Spieler spielen gleichzeitig.

So schnell wie möglich verfolgen die Spieler den Verlauf der Pfeile, beginnend mit dem roten Pfeil bis zu dem Pfeil, der den Ausgang angibt. Der erste Spieler, der den Ausgang gefunden hat, nimmt sich das entsprechende Totem. Welches Totem man nehmen muss, hängt vom Symbol auf der Rückseite der obersten Karte des Stapels ab.

**Ausgang über die Farbe am Rand**
der Spieler nimmt das Totem der Farbe, die der Pfeil am Rand anzeigt.



**Ausgang über das Totem**
der Spieler nimmt das Totem, das sich auf der Seite des Ausgangspfeils befindet.




Der Spieler, der als Erster das richtige Totem nimmt, gewinnt die Labyrinth-Karte, die er als gewonnen Punkt vor sich legt.

**Sonderfall:** Auf 3 Karten gibt es keinen Ausgang. Die Labyrinth-Karte gewinnt in diesem Fall der Spieler, der als Erster **„Totem“** ruft.

Irrt sich ein Spieler (er nimmt oder berührt das falsche Totem), verliert er eine zuvor gewonnene Karte. Diese Karte wird aus dem Spiel genommen und beiseite gelegt.

Dann dreht der nächste Spieler wieder eine Karte vom Stapel um und legt sie in die Mitte der Totems. Eine neue Spielrunde beginnt.

**Spielende:**
Sobald ein Spieler 7 Karten hat, hat er die Partie gewonnen.

Ein Spiel von Cédric Martinez

# E Reglas del juego

LABYRINTIX

De 8 a 99 años | 2-4 jugadores | 15 min

## CONTENIDO: 4 TÓTEMS, 32 CARTAS

**ANVERSOS «LABERINTO»**

**REVERSOS "SALIDA"**

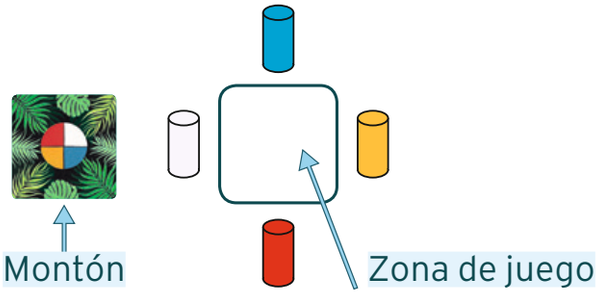
Tótem

Borde de color

## OBJETIVO DEL JUEGO: SER EL PRIMERO EN GANAR SIETE CARTAS.

### Preparación del juego:

Barajar las cartas y formar un montón (con los reversos boca arriba) sobre la mesa. Colocar a un lado los cuatro tótems alrededor de un hueco en el que quepa una carta.



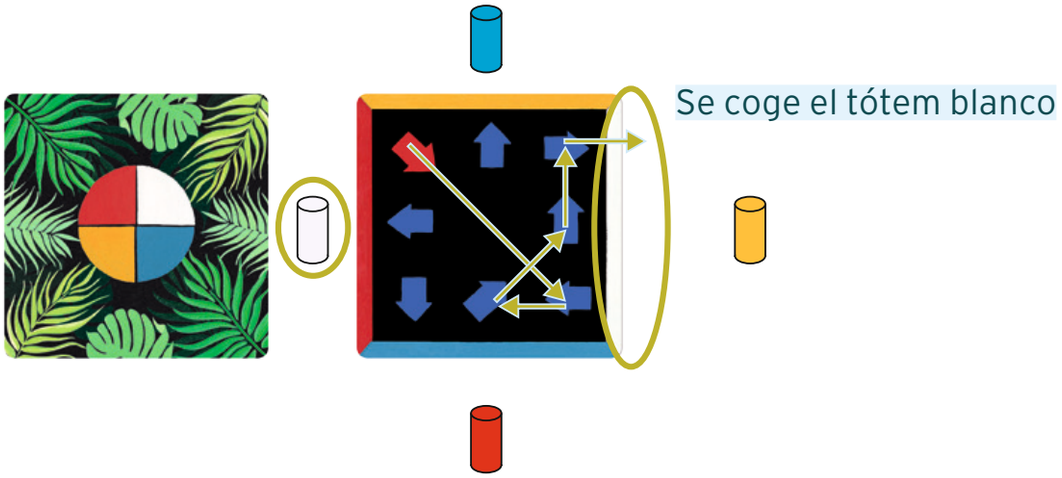

### Desarrollo del juego :

El jugador más joven le da la vuelta a la primera carta del montón y la coloca con la cara del laberinto boca arriba entre los cuatro tótems. Todos los jugadores juegan al mismo tiempo.

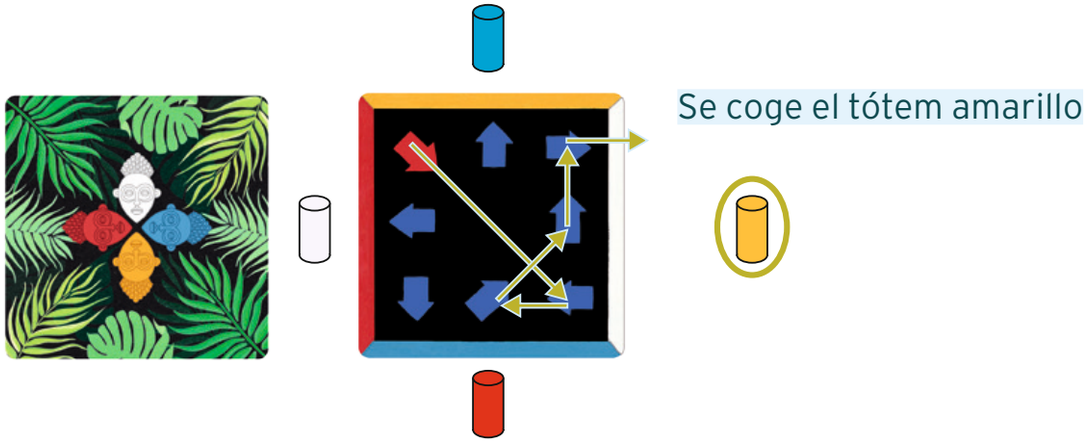
Lo más rápidamente posible, todos los jugadores siguen con la mirada el recorrido de las flechas, empezando por la roja y hasta que la flecha indique la salida. El primer jugador que localiza la salida, coge el tótem correspondiente.

En función del símbolo mostrado en el reverso de la primera carta del montón, el tótem que se debe coger no será el mismo.

**La salida en modo borde de color**
El jugador coge el tótem correspondiente al color del borde indicado por la flecha.



**La salida en modo tótem**
El jugador coge el tótem que se encuentra frente a la flecha de salida.




El jugador que primero coge el tótem adecuado gana la carta laberinto y la coloca ante él como punto ganado.

**Caso particular:** Tres cartas no tienen salida posible. En este caso, el primer jugador que grite **«Tótem»** gana la carta laberinto.

Si un jugador se equivoca (coge o toca un tótem equivocado), pierde una carta que haya ganado anteriormente. La carta se retira del juego.

A continuación, el jugador siguiente le da la vuelta a una nueva carta del montón y la coloca entre los cuatro tótems. Comienza una nueva mano...

## Fin de la partida:

Gana la partida el primer jugador que consigue siete cartas.

Un juego de Cédric Martinez

# I Regolamento del gioco

LABYRINTIX

8-99 anni | da 2 a 4 giocatori | 15 min

## CONTENUTO: 4 TOTEM, 32 CARTE

**FACCE "LABIRINTO"**

**RETRO "USCITA"**

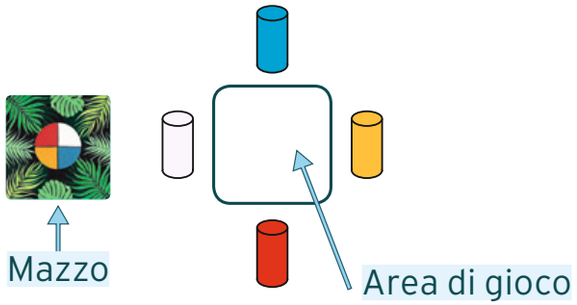
Totem

Bordo colorato

## SCOPO DEL GIOCO: ESSERE IL PRIMO A CONQUISTARE 7 CARTE

### Preparazione del gioco:

mischiare le carte e impilarle come mazzo (retro visibile) sul tavolo. Disporre a lato i 4 totem intorno a uno spazio in grado di accogliere una carta.



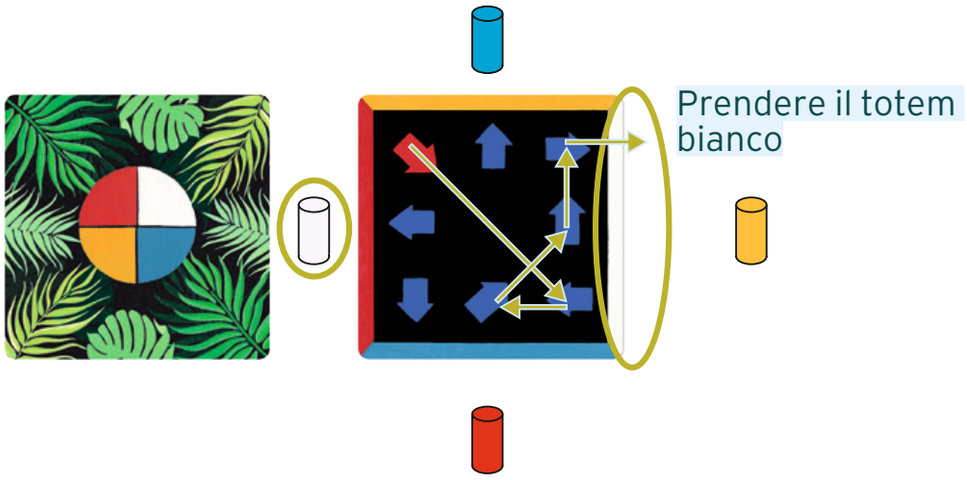

### Svolgimento del gioco:

il giocatore più giovane gira la prima carta del mazzo e la colloca con la faccia labirinto visibile in mezzo ai 4 totem. Tutti i giocatori giocano contemporaneamente.

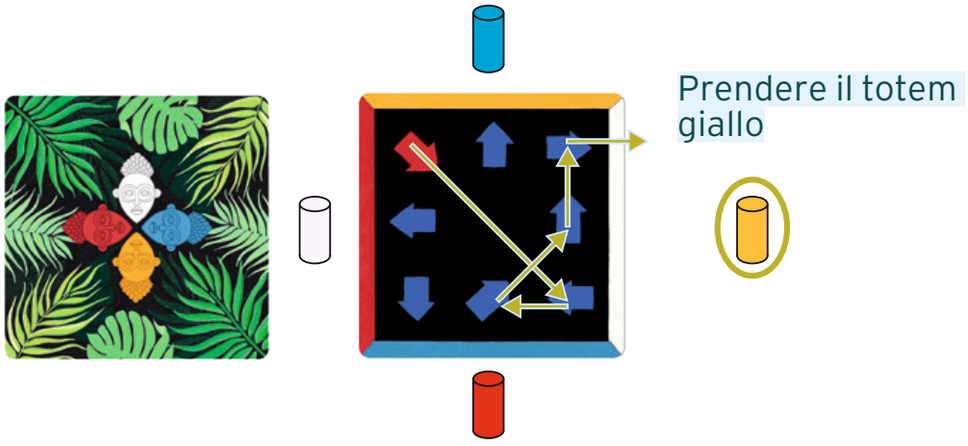
Il più rapidamente possibile, tutti i giocatori seguono con gli occhi il percorso delle frecce, iniziando da quella rossa fino alla freccia che indica l'uscita. Il primo giocatore che individua l'uscita conquista il totem corrispondente.

In base al simbolo rappresentato sul retro della prima carta del mazzo, il totem da prendere sarà differente.

**Uscita in modalità bordo colorato**
Il giocatore conquista il totem corrispondente al colore del bordo indicato dalla freccia.



**Uscita in modalità totem**
Il giocatore prende il totem che si trova davanti alla freccia di uscita.




Il giocatore che prende il totem corretto per primo ottiene la carta labirinto che colloca davanti a sé come punto conquistato.

**Caso particolare:** 3 carte non hanno uscite possibili. In questo caso, il primo giocatore che grida **"Totem"** vince la carta labirinto.

Se un giocatore si sbaglia (prende o tocca un totem non corretto), perde una delle carte conquistate in precedenza. La carta viene scartata dal gioco.

A questo punto il giocatore successivo gira una nuova carta del mazzo che posiziona al centro dei 4 totem. Inizia così una nuova manche...

**Fine della partita:**
quando un giocatore ha conquistato 7 carte, vince la partita.

Un gioco di Cédric Martinez

# Regras do jogo

LABYRINTIX

Dos 8 aos 99 anos | 2 - 4 jogadores | 15 min

## CONTEÚDO: 4 TOTENS E 32 CARTAS

**FRENTES "LABIRINTO"**

**VERSOS "SAÍDA"**

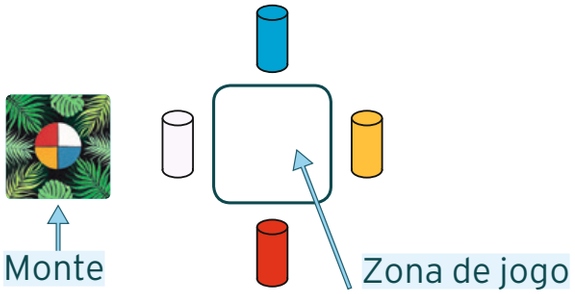
Totem

bordo de cor

## OBJETIVO DO JOGO: SER O PRIMEIRO A GANHAR 7 CARTAS.

### Preparação do jogo:

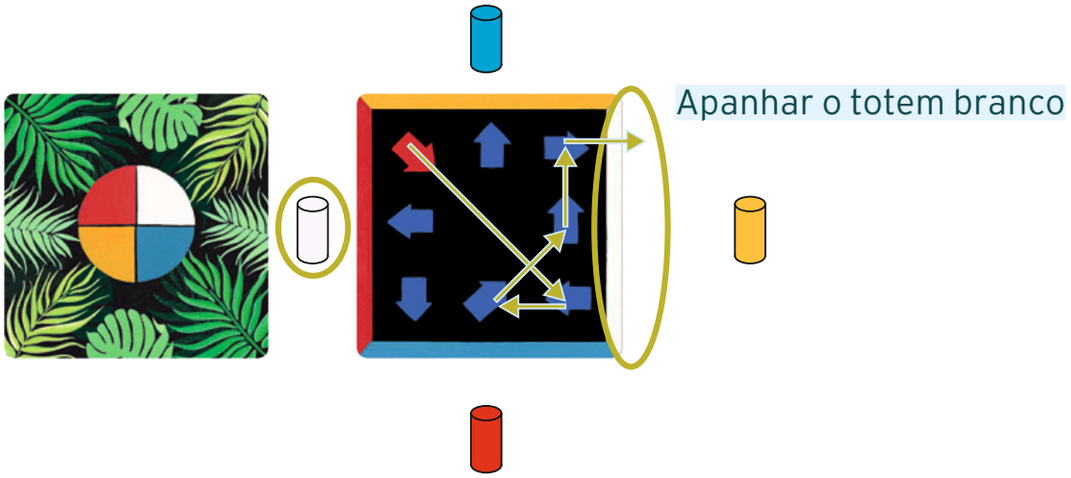
Baralhe as cartas, coloque-as num monte (com o verso visível) na mesa.
Ao lado, coloque os 4 totens à volta de um espaço que possa receber uma carta.



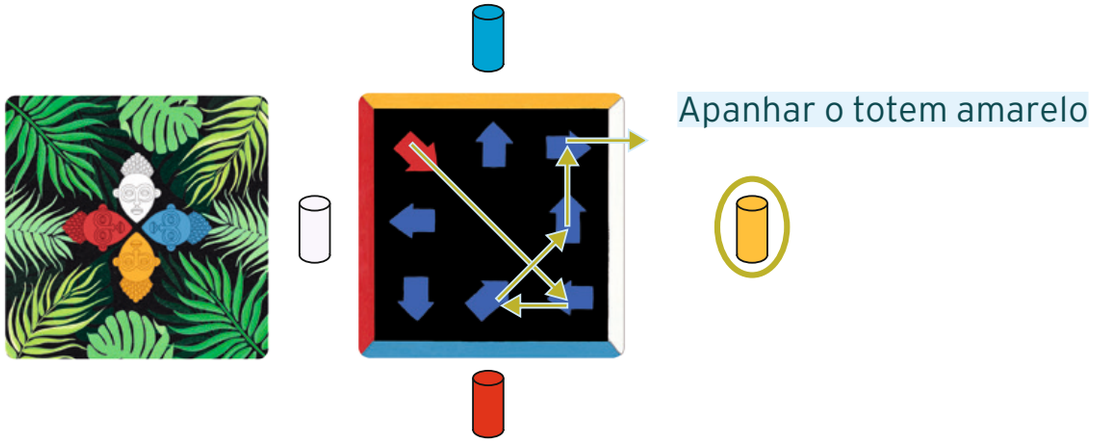

### Desenrolar do jogo:

O jogador mais novo vira a primeira carta do monte e coloca-a com a face labirinto visível no meio dos 4 totens. Todos os jogadores jogam ao mesmo tempo. O mais rapidamente possível, todos os jogadores seguem com os olhos o percurso das setas, começando pela que tem o bordo vermelho e até à seta que indica a saída. O primeiro jogador a localizar a saída apanha o totem correspondente. Em função do símbolo apresentado no verso da primeira carta do monte, o totem que deverá ser apanhado não será o mesmo.

**Saída em modo bordo de cor**
O jogador apanha o totem que corresponder à cor do bordo indicada pela seta.



**Saída em modo totem**
O jogador apanha o totem que se encontrar em frente da seta de saída.




O primeiro jogador que apanhar o totem correto ganha a carta "labirinto", a qual coloca à sua frente, como um ponto ganho.

**Caso especial:** Há 3 cartas que não têm saída possível. Neste caso, o primeiro jogador a gritar **"Totem"** ganha a carta "labirinto".

Se um jogador se enganar (apanhar ou tocar num totem errado), perde uma das cartas previamente ganhas. Essa carta é afastada do jogo.

Depois, o jogador seguinte vira uma nova carta do monte, colocando-a no centro dos 4 totens. Inicia-se, então, uma nova manga...

**Fim da partida:**
Quando um jogador ganhar 7 cartas vence a partida.

Um jogo de Cédric Martinez

# NL Spelregels

LABYRINTIX

8-99 jaar | 2 tot 4 spelers | 15 min

## INHOUD: 4 TOTEMS, 32 KAARTEN

**DOOLHOFZIJDE**

**ACHTERZIJDE (UITGANG)**

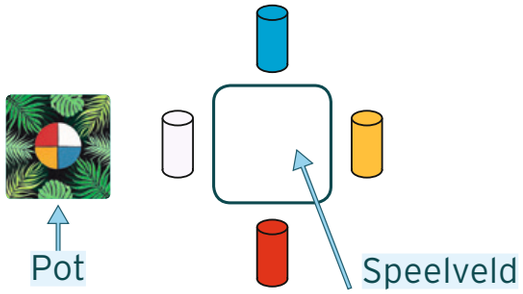
Totem

Kleurrand

## DOEL VAN HET SPEL: ALS EERSTE 7 KAARTEN WINNEN.

### Voorbereiding van het spel:

Schud de kaarten en leg ze op een stapeltje met de achterzijde (uitgang) naar boven op tafel. Zet de 4 totems ernaast, rondom een speelveld dat groot genoeg is voor een kaart.

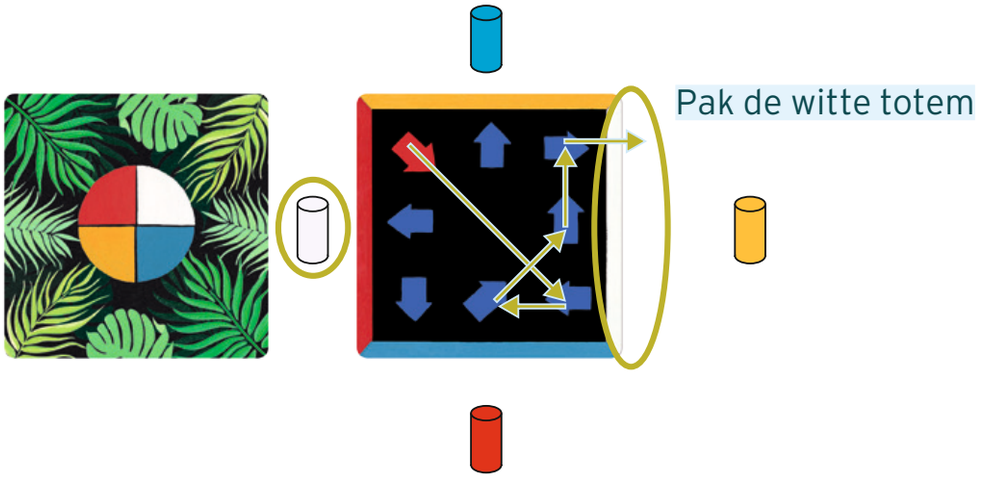



### Verloop van het spel:

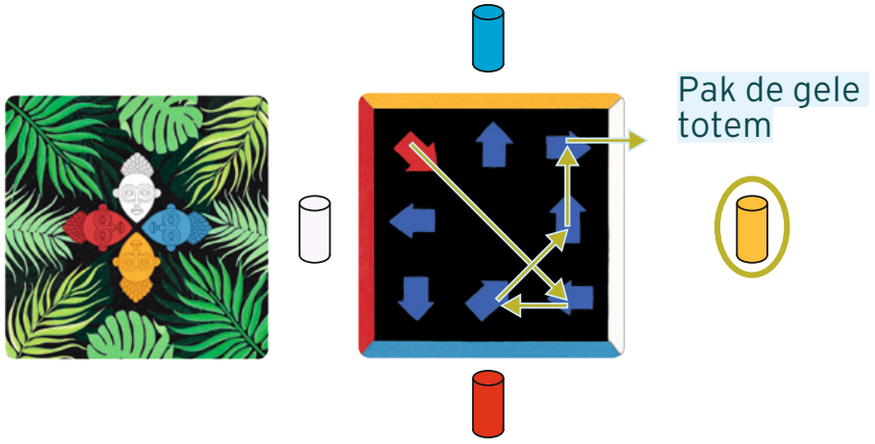
De jongste speler draait de eerste kaart van de pot om en legt deze met de doolhofzijde naar boven tussen de 4 totems. Alle spelers spelen tegelijkertijd.

De spelers volgen zo snel mogelijk de route die de pijlen aangeven. Ze beginnen met de rode pijl en volgen de route tot aan de pijl die de uitgang aanwijst. De eerste speler die de uitgang heeft gevonden, pakt de bijbehorende totem. Welke totem de spelers moeten pakken, hangt af van het symbool dat op de achterkant van de eerste kaart staat.

**Kleurrand**
De speler pakt de totem die dezelfde kleur heeft als de rand waar de pijl naar wijst.



**Totem**
De speler pakt de totem waar de uitgangspijl naar wijst.




De speler die als eerste de juiste totem pakt, wint de doolhofkaart en legt deze voor zich neer. Een kaart is 1 punt waard.

**Bijzondere situaties:** bij 3 kaarten is er geen uitgang. In dit geval wint de eerste speler die Totem! roept de doolhofkaart.

Als een speler zich vergist (door de verkeerde totem te pakken of aan te raken) verliest hij een eerder gewonnen kaart. Deze kaart wordt uit het spel gehaald.

Daarna draait de volgende speler een nieuwe kaart van de pot om en legt deze tussen de 4 totems in. En het spel gaat verder...

**Einde van het spel:**
De speler die als eerste 7 kaarten heeft verzameld, is de winnaar.

Een spel van Cédric Martinez

# S Spelregler

LABYRINTIX

8-99 år

2 till 4 spelare

15 min

## INNEHÅLL: 4 TOTEMPÅLAR, 32 KORT

**LABYRINT PÅ FRAMSIDAN**

**UTGÅNG PÅ BAKSIDAN**

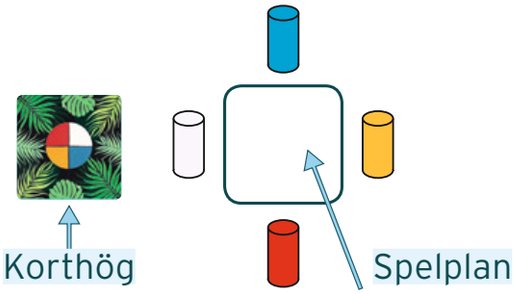
Totempåle

färgkant

## SPELETS MÅL: ATT BLI DEN FÖRSTA SOM VINNER 7 KORT.

### Spelförberedelser:

Blanda korten och lägg dem i en hög (med baksidan synlig) på bordet.
Ställ de 4 totempålarna runt en plats som är avsedd för ett kort.

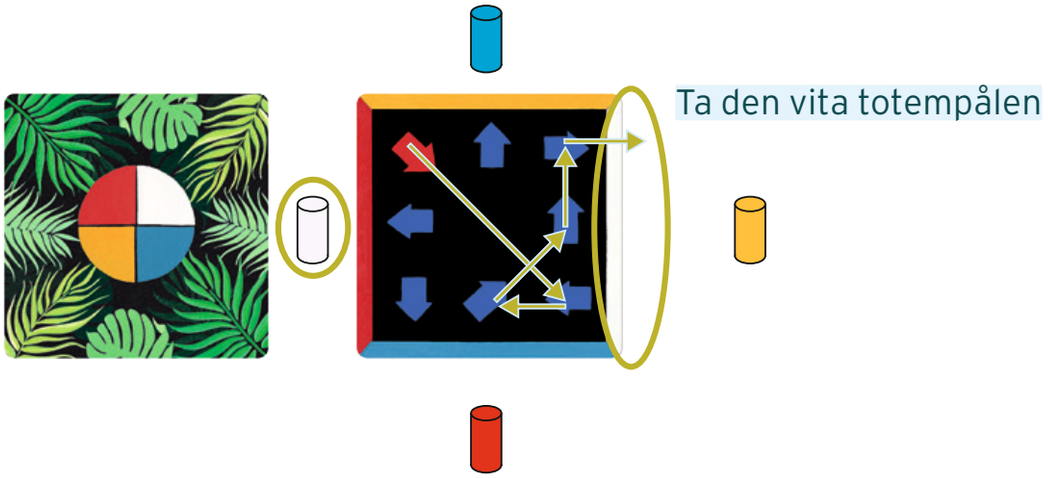



### Så här spelas spelet :

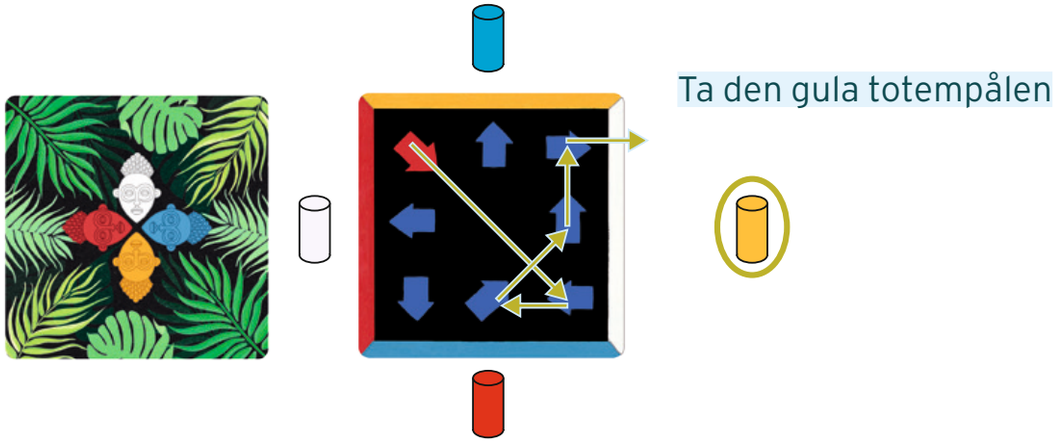
Den yngste spelaren vänder på det översta kortet i korthögen och lägger det med labyrintsidan synlig mitt mellan de 4 totempålarna. Alla spelare spelar på samma gång.

Alla spelare ska sedan så snabbt som möjligt följa pilarnas väg med blicken med början vid den röda pilen och ända tills pilen som pekar på utgången. Den spelare som först ser utgången tar tillhörande totempåle. Beroende på vilken symbol som visas på baksidan av det första kortet är det inte alltid samma totempåle som ska tas.

**Utgång enligt färgkant**
Spelaren tar den totempåle som motsvarar den färg som visas på kanten som pilen pekar på.



**Utgång enligt totempåle**
Spelaren tar den totempåle som befinner sig vid pilen som pekar på utgången.




Den spelare som först tar den rätta totempålen vinner labyrintkortet och placerar det framför sig som ett poäng.

Specialfall: 3 kort har ingen möjlig utgång. I detta fall är det den spelare som först hojtar **"Totem"** som vinner labyrintkortet.

Om en spelare gör ett misstag (genom att ta eller röra vid fel totempåle) förlorar hen ett kort som hen tidigare har vunnit. Kortet tas då ur spelet.

Därefter vänder nästa spelare på ett nytt kort i högen och placerar det i mitten av de 4 totempålarna. En ny omgång börjar...

## Spelets slut:

Den spelare som först får 7 kort vinner spelet.

Ett spel av Cédric Martinez

# DK Spilleregler

LABYRINTIX

8-99 år | 2 til 4 spillere | 15 min

## INDHOLD: 4 TOTEMPÆLE OG 32 KORT

**LABYRINTER PÅ FORSIDEN**

**UDGANGE PÅ BAGSIDEN**

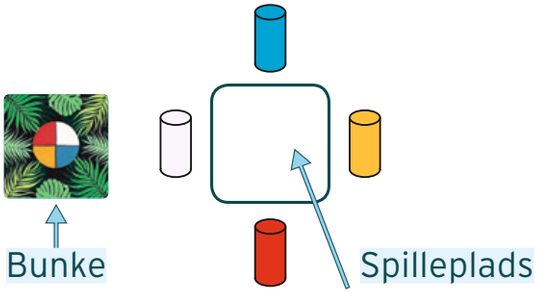
Totempæl

Kantfarve

## SPILLETS FORMÅL: AT VÆRE DEN FØRSTE TIL AT VINDE 7 KORT.

### Forberedelse af spillet:

Bland kortene og læg dem med bagsiden opad på bordet. Ved siden af lægges de 4 totempæle med en afstand, så der kan ligge et kort imellem dem.

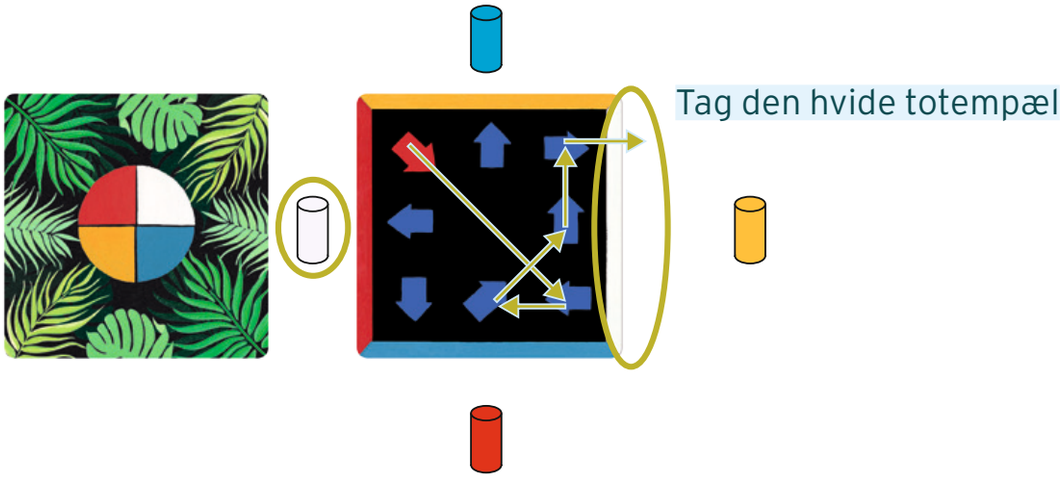



### Spillets forløb:

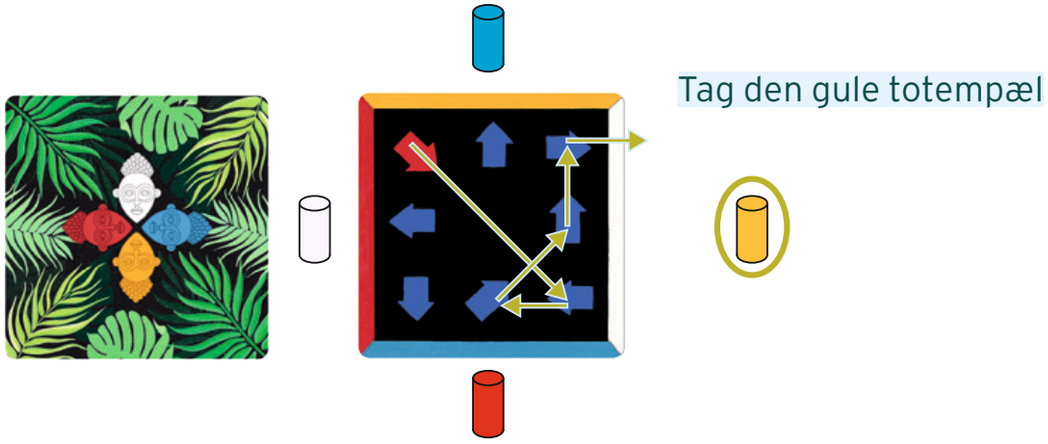
Den yngste spiller vender det første kort i bunken og lægger det med labyrintsiden opad mellem de 4 totempæle. Alle spillere spiller samtidigt.

Spillerne skal nu, så hurtigt som muligt, følge pilene rundt med øjnene. Man begynder med den røde pil, og skal frem til pilen, som viser udgangen. Den første spiller, som finder udgangen, tager den tilsvarende totempæl. Hvilken totem man skal tage, afhænger af, om det første kort i bunken indikerer kantfarve eller totem.

**Udgang hvis kortet indikerer kantfarve**
Spilleren skal tage den totempæl hvis farve svarer til den kantfarve, pilen viser.



**Udgang hvis kortet indikerer totempæl**
Spilleren tager den totempæl, der ligger ud for pilen, som viser udgangen.




Den spiller, som først tager den rigtige totempæl, vinder labyrintkortet. Det lægges foran spilleren og gælder som et point.
**Særtilfælde:** Der er 3 kort, som ingen udgang har. I dette tilfælde, vinder den første spiller, som råber **Totem** labyrintkortet.

Hvis man tager fejl (og rører ved eller tager en forkert totempæl), mister man et af de kort, man allerede har vundet. Kortet fjernes fra spillet.

Herefter vender næste spiller et nyt kort fra bunken, som lægges mellem de 4 totempæle.
En ny omgang begynder...

## Spillets afslutning:
Den spiller, som først har 7 kort, vinder omgangen.

Et spil af Cédric Martinez

# RUS Правила игры

LABYRINTIX

8–99 лет | 2–4 игроков | 15 минут

## В КОМПЛЕКТЕ: 4 ТОТЕМА, 32 КАРТОЧКИ

**ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА «ЛАБИРИНТ»**

**ОБРАТНАЯ СТОРОНА «ВЫХОД»**

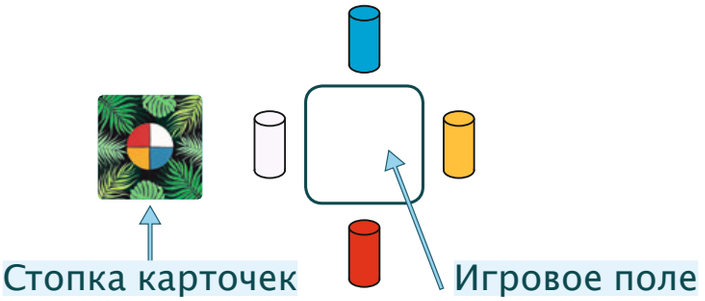
Тотем

Цветная рамка

## ЦЕЛЬ ИГРЫ: ПЕРВЫМ ЗАРАБОТАТЬ 7 КАРТОЧЕК

### Подготовка к игре

Перемешайте карточки и выложите их стопкой на столе (лицевой стороной вниз). Поставьте 4 тотема вокруг места, куда можно положить карточку.

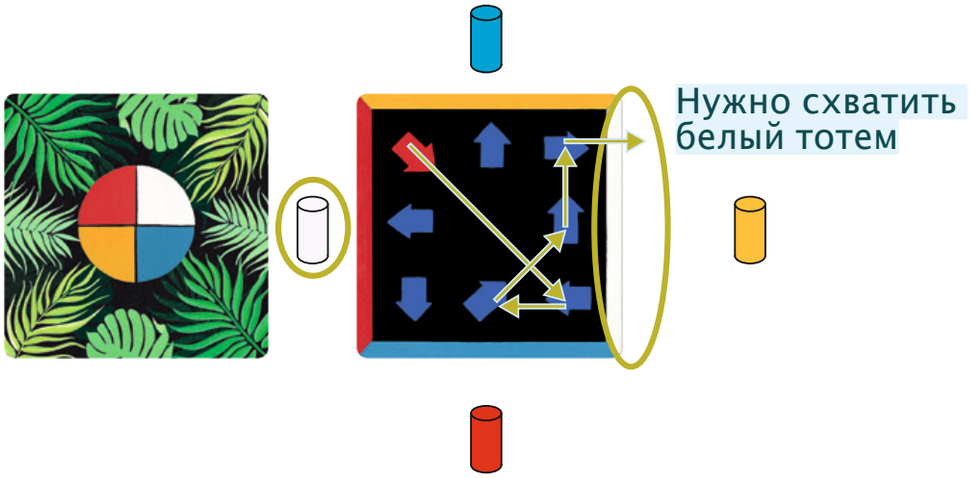



### Ход игры

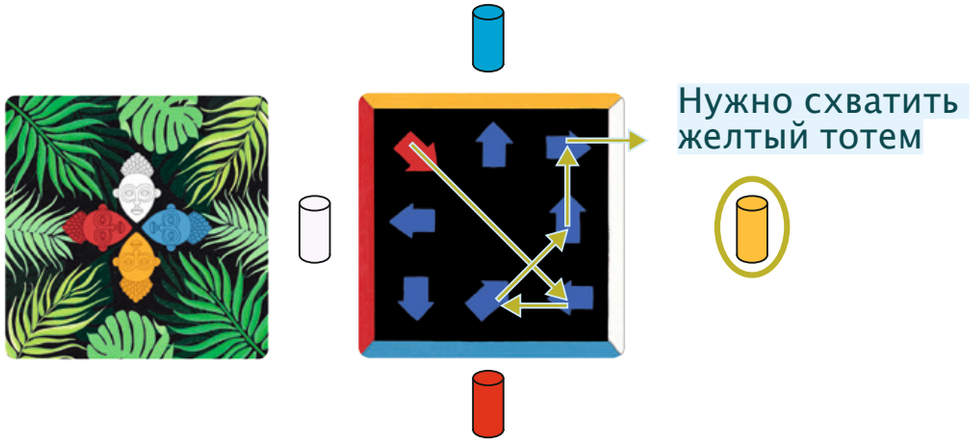
Самый младший игрок открывает первую карточку из стопки и кладет ее в центр между 4 тотемами стороной «лабиринт» вверх. Все игроки выполняют ход одновременно.

Каждый из них старается как можно быстрее проследить глазами путь, указанный стрелками, — от красной стрелки до стрелки, указывающей выход. Найдя выход, игрок должен первым схватить соответствующий тотем. Выбор тотема зависит от символа, изображенного на обратной стороне верхней карточки стопки.

**Выход в режиме «цветная рамка»**
Нужно схватить тотем, совпадающий по цвету с рамкой на стороне выхода.



**Выход в режиме «тотем»**
Нужно схватить тотем, стоящий со стороны выхода.




Тот, кто первым схватил нужный тотем, зарабатывает карточку «лабиринт» и кладет ее перед собой.
**Особый случай**. Три карточки не имеют выхода. В этом случае карточку «лабиринт» зарабатывает тот, кто первым крикнул **«Тотем!»**.

Если игрок ошибся (схватил или задел не тот тотем), он теряет одну из ранее заработанных карточек. Карточка выходит из игры.

Затем следующий игрок открывает следующую карточку стопки и кладет ее в центр между 4 тотемами. Начинается новый раунд…

**Конец партии**
Партию выигрывает тот, кто первым заработал 7 карточек.

Автор игры: Седрик Мартинес

# LABYRINTHE

DJ08487

DJECO

3, rue des Grands Augustins - 75006 Paris - France
www.djeco.com
Made in China - Designed in France