

RÈGLES POUR LES GROUPES PLUS OU MOINS NOMBREUX

Labyrinthe le jeu de cartes est conçu pour un groupe de quatre joueurs et c'est ainsi qu'il fonctionne le mieux, mais il peut s'adapter à des groupes plus ou moins nombreux. Voici les règles adaptées à différentes compositions de joueurs.

Groupe moins nombreux

Avec 3 joueurs

Si vous n'êtes que trois, une équipe est constituée d'un joueur (le donneur) et d'une « marionnette » (un joueur invisible) (ce sera plus simple si vous lui donnez un nom, nous nous utilisons souvent une figurine de Ludo).

Lorsque le donneur prépare le paquet à distribuer, il enlève douze cartes au lieu de quatre et les place dans sa cagnotte. Ainsi, l'équipe avec la marionnette commence la partie comme si elle avait gagné trois levées, pour compenser le « marionnettisme » de la marionnette (même si nous trouvons qu'elle joue parfois mieux que certaines personnes !).

La marionnette reçoit ensuite des cartes comme si elle était une joueuse, mais sa main reste posée sur la table, face cachée.

Le jeu se déroule normalement, sauf quand vient le tour de la marionnette. Le donneur choisit alors une carte au hasard dans la main de la marionnette. Il peut prendre celle du dessus ou faire appel à ses pouvoirs psychiques et essayer de « sentir » quelle est la bonne.

Ce type de jeu est un véritable défi pour le donneur et vous pouvez compenser les capacités de jeu des diverses personnes en variant le nombre de cartes présentes dans la cagnotte du donneur en début de partie (attention, il faut toujours que ce soit un multiple de quatre !).

Jouez une main, puis changez de donneur comme à l'accoutumée. Le donneur suivant fait équipe avec la marionnette. Vous verrez ainsi quel donneur se débrouille le mieux une fois que les trois joueurs auront tenu ce rôle.

Avec 2 joueurs

Suivez les mêmes règles que pour une partie à trois joueurs, mais les deux joueurs ont une marionnette dans leur équipe. Retirez les quatre cartes habituelles en

début de partie, comme s'il y avait quatre joueurs, mais aucune équipe ne les ajoute à sa cagnotte. Jouez deux mains, étant le donneur chacun à votre tour, et voyez qui s'en sort le mieux.

Groupes plus nombreux

Avec un nombre de joueurs pair

Ce type de partie (à six, huit, dix, etc.) se prête mieux aux tables rondes (très chevaleresque !). Les joueurs devraient s'asseoir autour de la table avec leur coéquipier face à eux : par exemple, si un groupe se compose de six joueurs répartis en trois équipes appelées A, B et C, ils s'installeront dans l'ordre A, B, C, A, B, C. Jouez ensuite avec les mêmes règles qu'une partie à quatre, mais il y aura trois équipes et donc trois cagnottes et trois scores à la fin de chaque main.

Avec un nombre de joueurs impair

Si le groupe comporte un nombre de joueurs impair (cinq, sept, neuf, etc.), suivez les règles des groupes plus nombreux pairs données précédemment, mais le donneur joue avec une marionnette, comme expliqué dans la partie pour trois joueurs. Au début, il reçoit le bonus initial habituel de douze cartes (cinq joueurs), huit cartes (sept joueurs) ou quatre cartes (neuf joueurs ou plus).

FAQ

Q. Les joueurs peuvent-ils regarder les cartes de leur cagnotte pendant une main ?

R. Nous vous recommandons d'interdire cela pour accélérer le jeu et proposer un défi aux joueurs qui devront se souvenir des cartes déjà jouées. Mais si les joueurs préfèrent regarder, c'est parfait aussi !