

Etude du jeu Labyrinthe (complément)

Complément à la première étude réalisée par [Katia](#) lors de l'étude des jeux.

Agents / comportements possibles

Agent saboteur

[Cherche à bloquer les autres joueurs en détruisant les chemins.](#)

Action : Modifie le labyrinthe pour bloquer les autres joueurs et limiter leurs déplacements.

Objectif : Perturber le jeu des adversaires sans chercher à gagner, en ciblant ceux ayant le plus de trésors ou de cases accessibles.

Score : Basé sur le nombre de pièces rendues inaccessibles aux autres joueurs après ses actions

Agent rapproché

Action : Se déplace vers la pièce la plus proche de son trésor, même si celui-ci n'est pas encore accessible.

Objectif : Réduire constamment la distance qui le sépare de son trésor.

Score : Basé sur la réduction du nombre de cases entre l'agent et son trésor à chaque tour.

Agent fixe

Action : Cherche à se positionner sur des pièces fixes (celles qui ne peuvent pas être déplacées par les autres joueurs).

Objectif : Maximiser sa stabilité sur le plateau pour éviter d'être déplacé par les actions des autres joueurs, tout en restant proche de son trésor.

Score : Basé sur le nombre de tours passés sur des pièces fixes, mais aussi sur sa proximité avec le trésor.

Agent mobile

Action : Cherche à se positionner sur des pièces mobiles, en espérant être déplacé vers son trésor.

Objectif : Utiliser les mouvements imprévisibles du plateau (= des autres joueurs) pour se rapprocher de son objectif, tout en acceptant le risque d'être éloigné.

Score : Basé sur la distance entre l'agent et son trésor avant et après le tour de jeu.

Agent explorateur

[Cherche à révéler un maximum de chemins non explorés.](#)

Agent opportuniste

[Réagit aux changements du labyrinthe et s'adapte aux opportunités immédiates.](#)

Agent flemmard

[Ne bouge pas son pion tant qu'il n'a pas au moins X cases de son chemin prêtes.](#)

Agent collaborateur

Action : Crée des alliances temporaires avec d'autres joueurs pour maximiser les bénéfices mutuels.

Objectif : Optimiser ses chances de victoire en travaillant en équipe pour atteindre des trésors ou bloquer des adversaires, tout en assurant des bénéfices pour les alliés.

Score : Basé sur le nombre d'alliances formées et les résultats obtenus avec ces coopérations (nombre de trésors récupérés ensemble, blocages des adversaires...)

Agent indécis

S'il ne peut pas atteindre son objectif tout de suite, copie le mouvement du joueur précédent.

Modifications du jeu

- Certaines cartes Trésor peuvent être en double.
- Objet spécial qui permet de décaler les flèches et donc pouvoir déplacer les rangées normalement fixes.
- Chaque joueur reçoit une ou deux cartes "pouvoirs spéciaux" qu'il peut utiliser une seule fois par partie. Exemples :
 - **Double déplacement** : Permet de jouer deux fois de suite.
 - **Blocage** : Empêche un joueur de déplacer un segment du labyrinthe pendant un tour.
 - **Échange** : Permet d'échanger sa position avec un autre joueur.
 - **Blocage ciblé** : Possibilité de bloquer certaines parties du labyrinthe pour un joueur spécifique, par exemple, l'empêcher de déplacer la deuxième ligne.
 - **Inversion du sens du jeu** : Une carte qui permet d'inverser le sens du jeu, similaire à "reverse" dans Uno.
- Certaines portions du labyrinthe peuvent être fermées par des portes verrouillées. Pour les ouvrir, les joueurs doivent d'abord trouver une clé cachée dans le labyrinthe avant de pouvoir traverser.
- Cartes de choix entre deux trésors différents.
- **Pièces avec des passages de téléportation** : Ajout de pièces spéciales qui permettent de se téléporter sur d'autres pièces.

Modification des règles

- **Restriction de position** : Interdiction pour deux joueurs d'être sur la même pièce.
- **Interdiction de doubler** : Empêche un joueur de passer sur une pièce déjà occupée par un autre joueur.
- **Rejouer en trouvant un trésor** : Permet aux joueurs de rejouer immédiatement lorsqu'ils récupère un trésor.
- **Possibilité de courte échelle** : Ajout de la possibilité pour deux joueurs, lorsqu'ils sont sur la même pièce proche d'un mur, de passer par-dessus celui-ci.