

LE LABYRINTH MAGIQUE

JEU DE CARTES

Auteur : Dirk Baumann
Graphisme / Illustrations : Rolf Vogt ARVI
Rédaction : Claudia Wiczorek
Traduction française : Eric Bouret

Joueurs : 2 à 4
Âge : 6 – 99 ans
Durée du jeu : 15 – 25 min

Contenu

- 4 pions (rouge, vert, bleu, jaune)
- 1 plateau de jeu
- 1 dé à 6 faces indiquant : 1, 2, 3, ? , X
- 20 cartes Symbole
- 40 cartes Obstacle (avec un magicien)
- la règle du jeu

Principe et but du jeu

Alors que les apprentis magiciens recherchent des symboles, le vieux mage dresse des obstacles invisibles sur leur chemin. Chaque joueur tente de retrouver le premier 5 symboles.

Préparation

Placer le plateau de jeu au milieu de la table, choisir chacun un pion et garder le dé à portée

de main. Chaque joueur place son pion à un coin différent du labyrinthe. À deux joueurs, les placer en diagonale. Bien mélanger les cartes Symbole et poser la pile face cachée.

Mélanger à leur tour les cartes Obstacle et les distribuer ainsi :

- À 2 joueurs, chacun reçoit 8 cartes.
- À 3 joueurs, chacun reçoit 6 cartes.
- À 4 joueurs, chacun reçoit 4 cartes.

Les cartes Obstacle restantes sont mises de côté. Chaque joueur prend ses cartes en main sans les montrer aux autres et le jeu peut commencer.

Déroulement du jeu

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence et retourne une carte Symbole. Il s'agit alors pour chacun d'atteindre le symbole correspondant sur le plateau avec son pion. Quand vient son tour, le joueur lance le dé :

Si le dé indique un nombre, le joueur avance son pion sur le plateau du nombre de cases indiquées, une case après l'autre. Il a le droit d'avancer d'un nombre inférieur de cases. Un pion ne peut se déplacer que verticalement ou horizontalement, en changeant de direction aussi souvent qu'il veut. Le joueur annonce chaque case de son parcours à voix haute (Ex. : « Je vais vers le chat. »).

À chaque case, les autres joueurs regardent s'ils possèdent une carte Obstacle correspondante pour bloquer la progression du pion.

Si un adversaire possède cette carte, il crie vite « Hocus pocus ! ». Pas de chance : le joueur se trouve devant un obstacle invisible ! Il renvoie son pion à son point de départ. En échange, il reçoit la carte obstacle utilisée par son adversaire et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si personne ne peut bloquer le pion, le joueur a de la chance ! Une fois son tour terminé, c'est à son voisin de gauche de jouer.

Précisions :

- 1) Seules les cartes adverses bloquent le passage. Les propres cartes du joueur ne sont pas des obstacles pour lui.
- 2) La case sur laquelle se trouve le symbole recherché ne peut pas être bloquée par une carte Obstacle adverse.
- 3) Si deux joueurs crient « Hocus pocus ! », seul le plus rapide peut jouer sa carte Obstacle.
- 4) Les adversaires peuvent renoncer à jouer une carte Obstacle pour des raisons tactiques.
- 5) Les cases situées aux coins et au centre ne peuvent pas être bloquées : ce sont des cases protégées.

Si un joueur atteint le symbole recherché, il gagne la carte Symbole et en retourne une nouvelle. Si un joueur se trouve déjà sur ce nouveau

symbole, retourner une nouvelle carte et regliser l'autre sous le paquet.

Si le dé indique un « ? », le joueur peut demander une carte Obstacle de son choix à un adversaire. S'il possède la carte demandée, il lui donne. S'il ne l'a pas, tant pis. Le joueur peut ensuite relancer le dé.

Si le dé indique « X », le pion du joueur est renvoyé dans son coin de départ. C'est au tour du joueur suivant de jouer.

Fin de la partie

La partie s'arrête quand un joueur a récupéré 5 symboles. Il remporte la partie.

Parties à 2 joueurs

À 2 joueurs, sortir du paquet les cartes Symbole suivantes avant de commencer la partie: oiseau, chat, chauve-souris et éclair. **Placer 4 de ces cartes face cachée sur les cases correspondantes du plateau.** Elles constituent des obstacles supplémentaires et ces cases sont inaccessibles.

