

DIRK BAUMANN

LE
LABYRINTHE
MAGIQUE



REGLE DU JEU

LE LABYRINTHE MAGIQUE

Auteur : Dirk Baumann
Graphisme : Rolf Vogt
Illustrations : **ARVI**[†]
Rédaction : Thorsten Gimmmler
©2010 : DREI MAGIER SPIELE
par Schmidt Spiele
GmbH

Joueurs : 2 à 4
Âge : à partir de 6 ans
Durée du jeu : 20 à 30 minutes

Contenu

Plateau de jeu à deux niveaux avec
un labyrinthe souterrain et une plaque

- 24 murs en bois
- 24 jetons portant des symboles magiques
- 1 sac de toile
- 1 dé aux faces numérotées 1, 2, 2, 3, 3, 4
- 4 magiciens rouge, bleu, jaune et vert
- 4 billes métalliques
- Règle du jeu



Principe du jeu

Les petits apprentis magiciens doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique.

Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu !

Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau ; il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur la case où se trouve le jeton objet il gagne cet objet et on place un nouveau jeton.

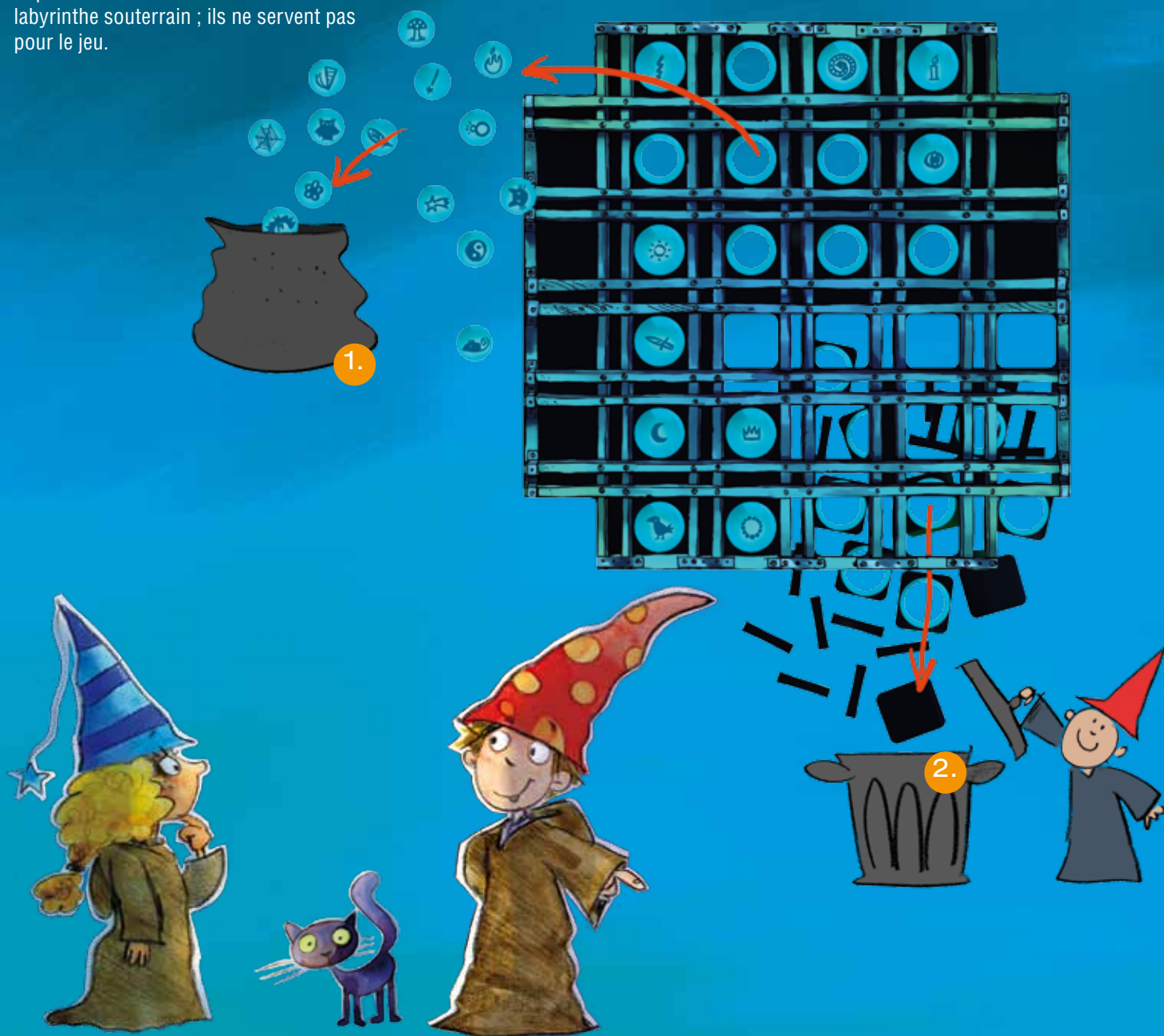
Mais si un magicien se cogne contre un mur la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ. Ambiance garantie !



Avant la première partie

Détacher les symboles magiques et les placer dans le sac de toile noir.

Séparer ensuite les autres éléments du labyrinthe souterrain ; ils ne servent pas pour le jeu.

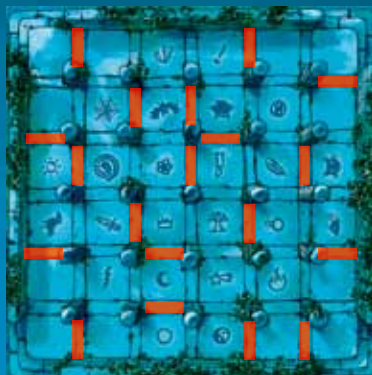


Préparation du jeu

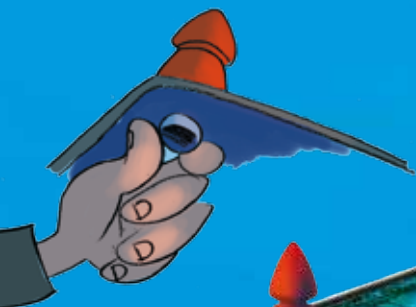
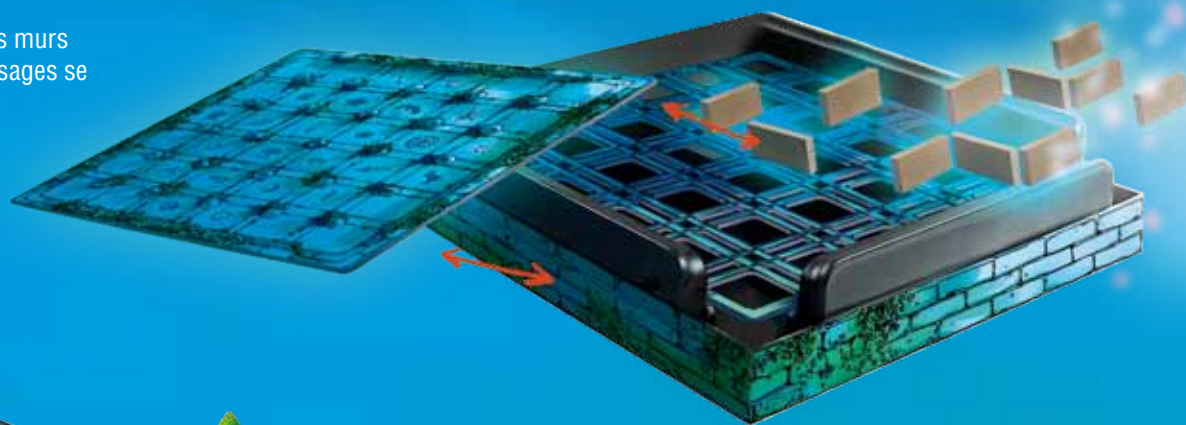
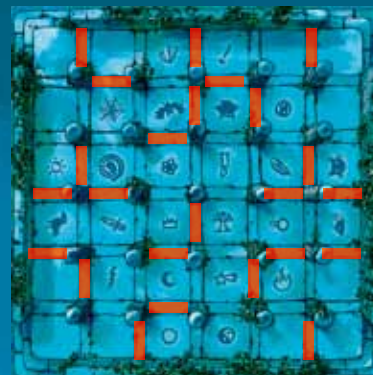
Poser la boîte au milieu de la table et installer le labyrinthe souterrain à l'intérieur. Placer ensuite les murs. Les images A (19 murs, variante facile) et B (24 murs, variante difficile) vous montrent à quoi peut ressembler le labyrinthe. Important : Il faut pouvoir accéder à chaque case par au moins un côté. Les murs restants sont mis de côté.

Une fois le labyrinthe construit, le recouvrir avec le plateau. Placer le sac de toile contenant les jetons à proximité. Piocher un jeton au hasard et le poser à côté du plateau, face visible. Tourner ensuite plusieurs fois la boîte tout en prononçant la formule :
« Tourne labyrinthe ! Que tes murs disparaissent et que tes passages se brouillent ! »

A



B



Placement des pions

Chaque joueur choisit un magicien et prend une bille métallique. Chacun part d'un angle du labyrinthe. À deux joueurs, choisir des angles opposés.

Placer son magicien sur la case de départ dans le coin, puis glisser doucement la bille métallique sous la plaque, jusqu'à ce qu'elle soit fixée par l'aimant.

Déroulement de la partie

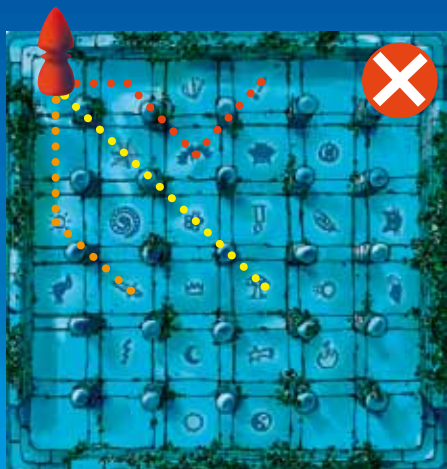
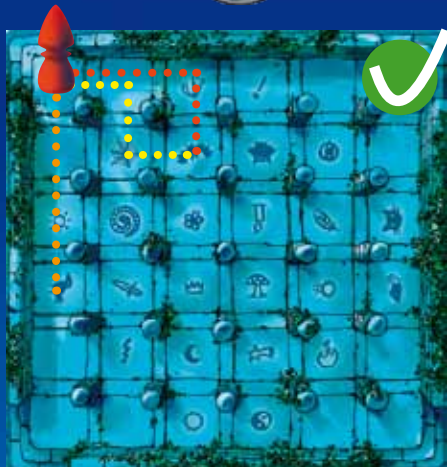
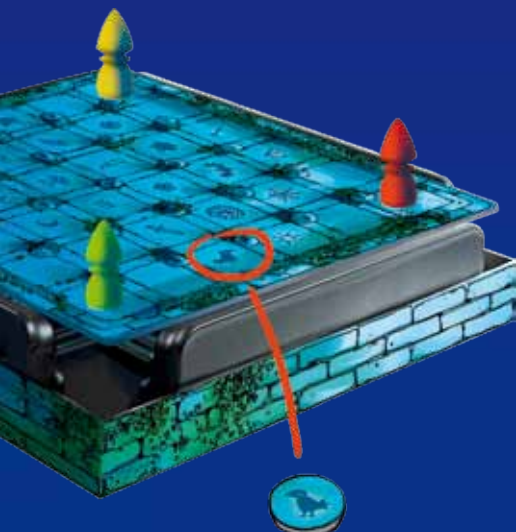
Les joueurs jouent à tour de rôle. Le dernier joueur à s'être perdu commence. Il s'agit maintenant d'atteindre le premier le symbole du plateau représenté sur le jeton.

Quand vient son tour :

Le joueur lance le dé et déplace son magicien du nombre de points obtenus (ou moins s'il le veut) dans la direction de son choix. Un magicien se déplace horizontalement ou verticalement et peut changer de direction aussi souvent qu'il le veut. Il n'est pas permis de se déplacer en diagonale.

Il est interdit de tester s'il y a un mur ou non.

Précision : Il est permis de doubler d'autres magiciens mais il ne peut y avoir au maximum qu'un magicien sur une case.



Murs invisibles :

Si un magicien se cogne dans un mur, la bille tombe et roule jusqu'à l'un des quatre coins. Son tour prend fin immédiatement. Le joueur récupère la bille et la replace dans son coin de départ avec son magicien.

C'est alors au tour du joueur suivant.

Symboles magiques :

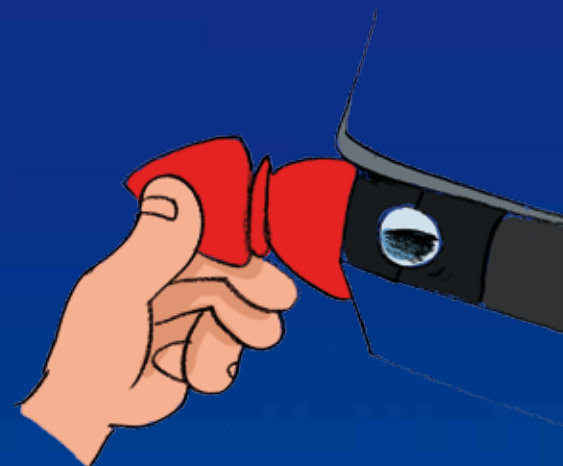
Le premier joueur qui atteint le symbole magique recherché, gagne le jeton.

Les points supplémentaires du dé sont ignorés. Il pioche alors un nouveau jeton du sac et le retourne face visible. Si un magicien se trouve déjà sur le symbole recherché,

il le gagne et en pioche un nouveau.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur a gagné 5 symboles.





Fabriqu  en Allemagne par
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

Distribution fran aise :



BP 30 - F 62930
Wimereux

www.gigamic.com

Attention ! Ce jeu contient des aimants ou des  l ments magn tiques. Les aimants, qui s'attirent mutuellement ou qui peuvent attirer un objet m tallique dans le corps humain, peuvent provoquer des blessures graves ou mortelles. Consultez imm diatement un m decin si quelqu'un a aval  ou inhal  des aimants.

Attention ! Risque d' touffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans en raison de petites pi ces pouvant  tre aval es.

Donn es et adresses   conserver. 08 - 2012

