RÈGLES DU

LABYRINTHE MAGIQUE

TROADÉ
LE FESTIVAL DES JEUX

Préparation du jeu :

Poser la boîte au milieu de la table, et installer le labyrinthe souterrain à l'intérieur. Placer ensuite les murs. 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.

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. 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.

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