



MAGIC MAZE *kids*



**SIT
DOWN!**
welcome on board



4 plateaux de jeu recto-verso (A, B, C, D)



4 pions Héros (Prince, Princesse, Magicienne, Chevalier)



6 pions Créature (2 Griffons, 2 Licornes, 1 Dragon, 1 Minotaure)



4 tuiles Action (une flèche dans chaque direction)



1 Chaudron

(voir ci-dessous comment assembler les quatre parties)



1 sablier



26 cartes Mission

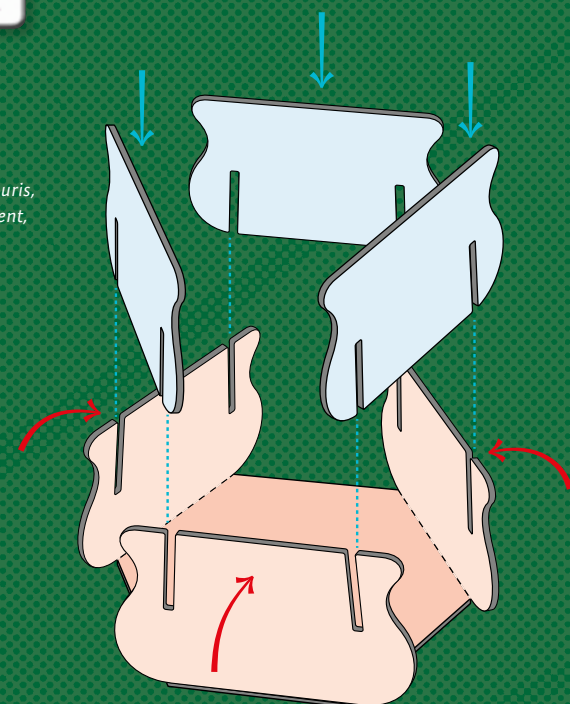


1 jeton Temps

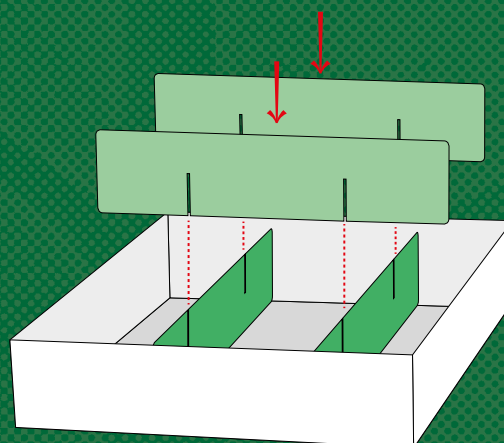


52 jetons Ingrédient

(8 Toiles d'araignée, Plumes de phénix, Crottes de chauve-souris, Champignons et Orchidées ; 4 Pierres noires, Venin de serpent, Trèfles à quatre feuilles)



Pliez le grand morceau (côté sombre vers l'intérieur).
Insérez les trois petits côtés (côté sombre vers l'intérieur) dans le grand.



1 carte Roi



1 carte Rappel



En expérimentant une nouvelle technique pour créer de l'or, le roi s'est accidentellement transformé en grenouille. Dès lors, le prince et la princesse, avec l'aide du chevalier et de la magicienne, coopèrent pour préparer une potion qui lui rendra sa forme initiale.

PRINCIPE DU JEU & MISE EN PLACE

Magic Maze Kids est un jeu **coopératif** dans lequel vous vous coordonnez pour atteindre un objectif commun. Vous gagnez ou perdez tous ensemble.

Dans ce jeu, vous ne contrôlez pas un personnage en particulier; au lieu de cela, n'importe quel joueur peut déplacer **n'importe quel pion à n'importe quel moment**, mais seulement dans une direction qui figure sur une tuile Action posée devant lui. Vous devez donc vous entraider pour amener les pions où ils doivent se rendre!

Vous pouvez parler et communiquer autant que vous le souhaitez, mais vous ne pouvez en aucun cas effectuer une action que vous ne contrôlez pas.

Sélectionnez le plateau de jeu qui correspond au tutoriel ou mode de jeu que vous souhaitez et placez-le au centre de l'aire de jeu. Pour votre toute première partie, utilisez le verso du Plateau A.

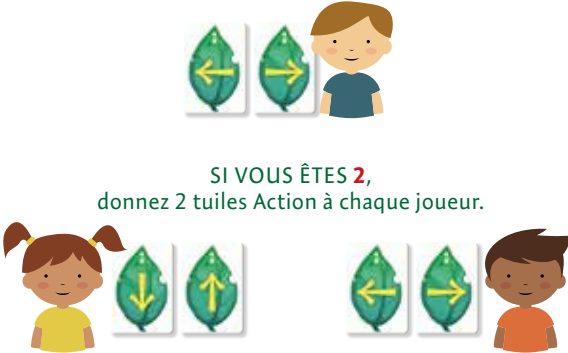
Assemblez le Chaudron et placez-le près du plateau.

Placez les jetons Ingrédient près du plateau, de sorte qu'ils soient à portée de tous. Vous pouvez les trier si vous le souhaitez.

SI VOUS ÊTES **4**,
donnez 1 tuile Action à chaque joueur
(comme montré à droite).



SI VOUS ÊTES **3**,
donnez 2 tuiles Action à un joueur,
et 1 à chaque autre joueur.



SI VOUS ÊTES **2**,
donnez 2 tuiles Action à chaque joueur.



Si vous avez **2 tuiles Action**,
elles doivent toujours indiquer des **directions opposées**.

1



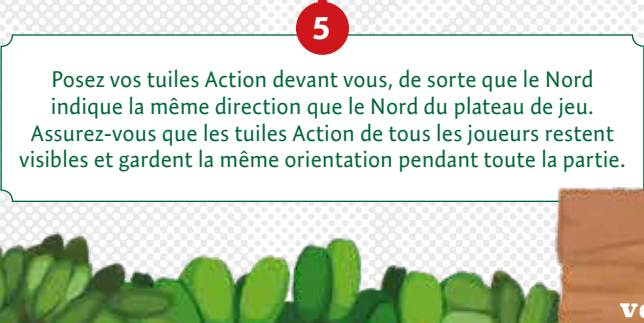
2



3



4



5



6



Les brefs tutoriels qui suivent vous apprendront progressivement les règles du jeu étape par étape.



TUTORIEL 1

Le prince part chercher un champignon pour la potion.

MISE EN PLACE



Placez le Prince sur sa case de départ.

MISSION



Le Prince doit cueillir un Champignon.

NOUVELLE RÈGLE DÉPLACER LES HÉROS

Le Prince peut être déplacé par n'importe quel joueur à n'importe quel moment, mais seulement dans une direction contrôlée par ce joueur (sur ses tuiles Action).

Il n'y a pas de tours de jeu. Vous déplacez simplement le Prince dans une des directions de votre/vos tuile(s) Action lorsque vous le jugez utile.

Plus tard, vous pourrez déplacer les trois autres Héros (Princesse, Magicienne et Chevalier) de la même façon.

NOUVELLE RÈGLE COLLECTER UN INGRÉDIENT

Pour collecter un Ingrédient, coopérez pour déplacer le Héros concerné vers une case qui représente cet Ingrédient. Lorsque le Héros se trouve dessus, prenez **dans la réserve** un jeton Ingrédient correspondant et **placez-le sur la Mission** comme montré.



Mission

Vous êtes maintenant prêts pour le Tutoriel 1.



TUTORIEL 2

La princesse est partie cueillir une orchidée pour la potion... mais parfois, plusieurs chemins mènent au même endroit.

MISE EN PLACE

Placez la Princesse sur sa case de départ.

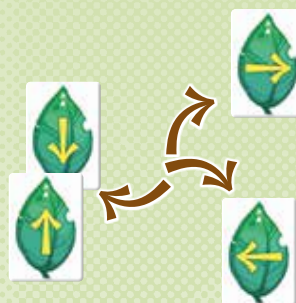
MISSION



La Princesse doit cueillir une Orchidée.

NOTE: Avant chaque nouvelle partie, vous pouvez choisir de redistribuer les tuiles Action.

N'oubliez pas que si vous avez 2 tuiles Action, elles doivent indiquer des directions opposées.



TUTORIEL 3

Le prince et la princesse doivent se croiser pour atteindre les ingrédients qu'ils cherchent.

MISE EN PLACE

Placez le Prince et la Princesse sur leurs cases de départ.

MISSION

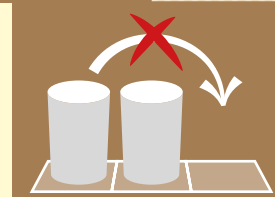


Le Prince doit récolter une Toile d'araignée.

La Princesse doit ramasser une Plume de phénix.

NOUVELLE RÈGLE LES HÉROS SE BLOQUENT

Un Héros ne peut pas se trouver sur la même case qu'un autre Héros. Un Héros ne peut pas traverser un autre Héros.



Lorsque vous avez terminé le Tutoriel 3, prenez tous les Ingrédients collectés et mettez-les dans le Chaudron.



Maintenant, vous êtes prêts à apprendre comment jouer une partie complète sur le Plateau A.

PARTIE COMPLÈTE PLATEAU A

*Le prince et la princesse
doivent rassembler plusieurs
ingrédients pour préparer
une potion qui guérira le roi.*

MISE EN PLACE

- Placez le Prince et la Princesse sur leurs cases de départ.
- Placez la carte Roi à côté du plateau, face «grenouille» visible.
- Prenez aléatoirement 3 cartes Mission avec un **A** au verso. Mélangez-les et placez-les face visible sur la carte Roi.



NOUVELLE RÈGLE POUR LES PARTIES COMPLÈTES CARTES MISSION

Lorsque vous jouez une partie complète, la carte Mission visible vous indique ce que vous devez faire, exactement comme les Missions dans les tutoriels.

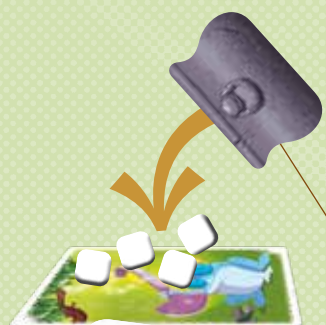
Accomplissez les Missions sur la carte une par une, du haut vers le bas. Lorsque vous collectez un Ingrédient, **placez-le sur la carte Mission**.

Après avoir accompli toutes les Missions de la carte visible, versez tous les Ingrédients de la carte dans le Chaudron et remettez la carte Mission dans la boîte du jeu.

Si cette manipulation révèle **une nouvelle carte Mission**, vous devez accomplir les nouvelles Missions.

Si elle révèle **la carte Roi**, la potion est prête. Mélangez-la et versez les Ingrédients sur la grenouille. Ensuite, retournez la carte pour révéler le roi en bonne santé, et vous gagnez la partie !

NOTE: si un Héros reçoit la mission de collecter un Ingrédient sur lequel il se trouve déjà, vous avez de la chance ! Cette Mission est immédiatement accomplie.



**Vous pouvez jouer sur le Plateau A
aussi longtemps
que vous le souhaitez.**

**Si vous voulez apprendre
des règles supplémentaires,
jouez les tutoriels à partir
de la page suivante.
Ils vous prépareront au Plateau B.**





TUTORIEL 4

La princesse doit ramasser une crotte de chauve-souris... mais un griffon se trouve sur son chemin.

MISE EN PLACE



Placez la Princesse et 1 Griffon sur leurs cases de départ.

MISSION



La Princesse doit ramasser une Crotte de chauve-souris.

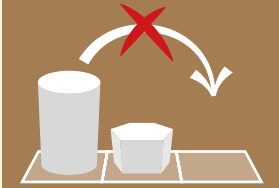
NOUVELLE RÈGLE

CRÉATURES SUR LE CHEMIN

Un Héros ne peut pas se trouver sur la même case qu'une Créature. Un Héros ne peut pas traverser une Créature.

Vous pouvez déplacer les

Créatures exactement comme vous déplacez les Héros, mais **jamais hors de leur zone** spécifique (cases colorées).



TUTORIEL 5

Le prince doit récolter du venin de serpent pour la potion, mais il n'arrivera pas à manipuler seul un serpent. La magicienne va l'aider en hypnotisant le serpent.

MISE EN PLACE

Placez le Prince et la Magicienne sur leurs cases de départ.

MISSION



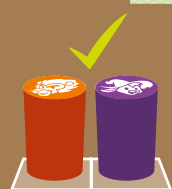
Le Prince et la Magicienne doivent se rencontrer pour extraire du Venin de serpent.

NOUVELLE RÈGLE

RENCONTRE ENTRE DEUX HÉROS

Voici un nouveau type de Mission : deux Héros doivent se rencontrer pour collecter un Ingrédient.

Pour que deux Héros se rencontrent, vous devez les déplacer de sorte qu'ils se trouvent l'un à côté de l'autre, sur deux cases adjacentes, n'importe où sur le plateau. Ensuite, couvrez l'Ingrédient de la Mission avec le jeton Ingrédient correspondant.



TUTORIEL 6

La princesse doit ramasser une pierre noire pour la potion, mais c'est trop lourd à porter. Le chevalier se propose pour l'aider.

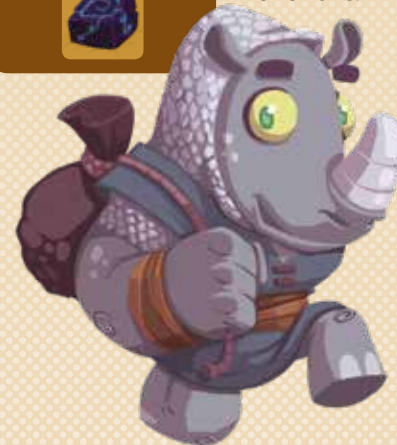
MISE EN PLACE

Placez la Princesse, le Chevalier, 1 Licorne et le Dragon sur leurs cases de départ.

MISSION



La Princesse et le Chevalier doivent se rencontrer pour ramasser une Pierre noire.



Lorsque vous avez terminé le Tutoriel 6, prenez tous les Ingrédients collectés et mettez-les dans le Chaudron.



Maintenant, vous êtes prêts à apprendre comment jouer une partie complète sur le Plateau B.

PARTIE COMPLÈTE PLATEAU B

Le roi a encore commis une bêtise, et il y a des créatures qui bloquent l'accès aux ingrédients nécessaires. Par chance, la magicienne et le chevalier ont proposé leur aide.



MISE EN PLACE

- Placez les 4 Héros sur 4 cases vides, n'importe lesquelles.
- Placez 1 Griffon, le Dragon et 1 Licorne sur leurs cases de départ.
- Placez la carte Roi à côté du plateau, face «grenouille» visible.
- Prenez aléatoirement 3 cartes Mission avec B C D au verso. Mélangez-les et placez-les face visible sur la carte Roi.

NOUVELLE RÈGLE

CARTES MISSION VARIÉES

Désormais, les cartes Mission contiennent les deux types de Missions («Collecter» & «Rencontrer») pour les quatre Héros.

NOTE: le Trèfle à quatre feuilles

Le Trèfle à quatre feuilles est un Ingrédient qui peut être trouvé avec une Mission «Rencontrer». Deux Héros combinent leur chance pour le trouver!



Vous pouvez jouer sur le Plateau B aussi longtemps que vous le souhaitez.

Si vous voulez apprendre des règles supplémentaires, jouez les tutoriels à partir de la page suivante. Ils vous prépareront au Plateau C.



TUTORIEL 7

Le prince peut sauter par-dessus les créatures grâce à son agilité.

Verso du Plateau C

MISE EN PLACE

Placez le Prince et 1 Griffon sur leurs cases de départ.

MISSION



Le Prince doit cueillir une Orchidée.

NOUVELLE RÈGLE

LE PRINCE PEUT SAUTER PAR-DESSUS LES CRÉATURES

Le Prince peut se déplacer **en ligne droite** par-dessus n'importe quelle Créature, mais il ne peut sauter que par-dessus 1 Créature à la fois. **La case directement derrière la Créature doit être libre.**

Utilisez simplement la flèche qui déplace le Prince dans la bonne direction pour sauter de cette façon.

Le Prince ne peut pas sauter par-dessus un autre Héros.



TUTORIEL 8

Le chevalier connaît quelques raccourcis à travers la forêt.

Verso du Plateau C

MISE EN PLACE

Placez le Chevalier et le Dragon sur leurs cases de départ.

MISSION



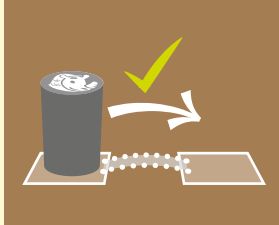
Le Chevalier doit collecter une Toile d'araignée.

NOUVELLE RÈGLE

LE CHEVALIER PEUT EMPRUNTER LES RACCOURCIS

Il y a des raccourcis gris qui traversent la forêt pour relier deux cases distantes. Le Chevalier peut utiliser ces raccourcis, mais seulement pour se déplacer de l'une à l'autre de ces cases reliées.

Utilisez simplement la flèche qui déplace le Chevalier dans la bonne direction pour emprunter un raccourci de cette façon.



TUTORIEL 9

La magicienne connaît un portail secret à travers lequel elle peut rapidement parcourir une longue distance.

Verso du Plateau C

MISE EN PLACE

Placez la Magicienne et 1 Licorne sur leurs cases de départ.

MISSION



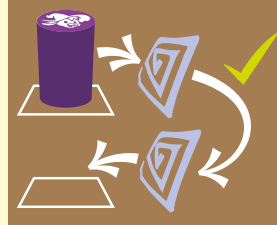
La Magicienne doit ramasser une Plume de phénix.

NOUVELLE RÈGLE

LA MAGICIENNE PEUT UTILISER LES PORTAILS

Il y a des portails aux bords du plateau qui relient deux cases très éloignées. La Magicienne peut passer à travers un portail pour se déplacer de l'une à l'autre de ces cases reliées.

Utilisez simplement la flèche qui déplace la Magicienne dans la bonne direction pour emprunter un portail de cette façon.



Verso du Plateau C

TUTORIEL 10

Il y a un minotaure qui garde le pont... mais heureusement, la princesse est une bonne nageuse.

MISE EN PLACE

Placez la Princesse et le Minotaure sur leurs cases de départ.



MISSION



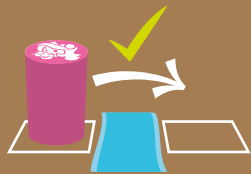
La Princesse doit ramasser une Crotte de chauve-souris.

NOUVELLE RÈGLE

LA PRINCESSE PEUT NAGER

La Princesse peut se déplacer en ligne droite d'un côté à l'autre de la rivière.

Utilisez simplement la flèche qui déplace la Princesse dans la bonne direction pour traverser la rivière.



Lorsque vous avez terminé le Tutoriel 10, prenez tous les Ingrédients collectés et mettez-les dans le Chaudron.



Maintenant, vous êtes prêts à apprendre comment jouer une partie complète sur le Plateau C.

PARTIE COMPLÈTE PLATEAU C



MISE EN PLACE

- Placez les 4 Héros sur 4 cases vides, n'importe lesquelles.
- Placez 1 Griffon, le Dragon, les 2 Licornes et le Minotaure sur leurs cases de départ.
- Placez la carte Roi à côté du plateau, face «grenouille» visible.
- Prenez aléatoirement 3 cartes Mission avec (B)(C)(D) au verso. Mélangez-les et placez-les face visible sur la carte Roi.

NOTE: plus de difficulté

Vous pouvez augmenter la difficulté et la durée du jeu en jouant avec plus que trois cartes Mission.

NOUVELLE RÈGLE

UTILISER LES CAPACITÉS SPÉCIALES DES HÉROS

Vous pouvez utiliser aussi souvent que vous le souhaitez les capacités spéciales des quatre Héros que vous venez d'apprendre dans les tutoriels précédents.

NOUVELLE RÈGLE

ACCOMPLIR LES MISSIONS DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE

Désormais, vous pouvez choisir d'accomplir dans n'importe quel ordre les Missions de la carte Mission visible. N'oubliez pas de **placer les jetons Ingrédients sur la carte Mission** (pas directement dans le Chaudron), pour voir quelles Missions vous avez déjà accomplies.

NOUVELLE RÈGLE

DÉPLACER LE MINOTAURE

Le joueur qui a la tuile Action adéquate peut déplacer le Minotaure directement d'un pont à l'autre. Utilisez simplement la flèche qui déplace le Minotaure dans la bonne direction le long de la rivière jusqu'à l'autre pont.

NOUVELLE RÈGLE

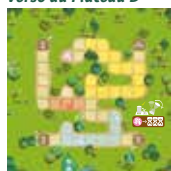
DÉPLACER LES LICORNES

Comme tous les autres pions, les deux Licornes **ne peuvent pas se trouver sur la même case** ni passer l'une au dessus de l'autre.

Vous pouvez jouer sur le Plateau C aussi longtemps que vous le souhaitez.

Si vous voulez apprendre des règles supplémentaires, jouez le tutoriel à partir de la page suivante. Il vous préparera au Plateau D.

Verso du Plateau D

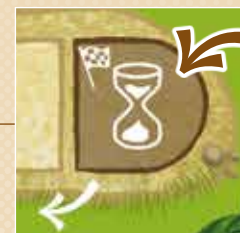


TUTORIEL 11

Le temps presse. Si le sablier s'écoule totalement, le roi restera une grenouille pour l'éternité!

MISE EN PLACE

- Placez la Princesse, 1 Griffon, le Dragon et les 2 Licornes sur leurs cases de départ.
- Placez le sablier à côté du plateau et le jeton Temps sur la case Temps marquée d'un drapeau, dans le coin inférieur droit du plateau.
- Attendez que le sable s'écoule entièrement.
- Lorsque tout le monde est prêt à démarrer la partie, retournez le sablier, et c'est parti!

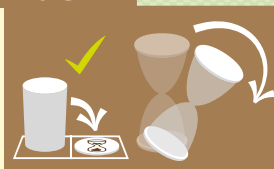


NOUVELLE RÈGLE

RETOURNER LE SABLIER

Pour retourner le sablier, coordonnez-vous pour déplacer un Héros sur la case où se trouve le jeton Temps.

Ensuite, retournez le sablier et déplacez le jeton Temps sur la case Temps suivante en sens horlogique. Faites cela avant que le sablier s'écoule totalement!



MISSION



Cette fois, il n'y a pas de Mission pour collecter des Ingrédients.

Dans ce tutoriel, vous devez retourner le sablier 3 fois, de sorte à amener le jeton Temps sur la case Temps marquée d'un double drapeau.



Démarrez le sablier au début de la partie et assurez-vous qu'il ne s'épuise jamais. S'il s'écoule totalement, recommencez ce tutoriel et essayez à nouveau.



Lorsque vous avez terminé le Tutoriel 11, vous connaissez toutes les règles et êtes prêts à apprendre comment jouer une partie complète sur le Plateau D!

PARTIE COMPLÈTE PLATEAU D

Vous devez préparer la potion aussi vite que possible pour ramener le roi à sa forme originelle.

MISE EN PLACE

- Placez les 4 Héros sur 4 cases vides, n'importe lesquelles.
- Placez les 2 Griffons, le Dragon, les 2 Licornes et le Minotaure sur leurs cases de départ.
- Placez le jeton Temps sur la case Temps marquée d'un drapeau (dans le coin inférieur droit du plateau).
- Placez la carte Roi à côté du plateau, face « grenouille » visible.
- Prenez aléatoirement 3 cartes Mission avec **(B C D)** au verso. Mélangez-les et placez-les face visible sur la carte Roi.
- Démarrez le sablier dès que les cartes Mission sont mises en place.

NOUVELLE RÈGLE GÉRER LE TEMPS

Pendant que vous tentez d'accomplir les Missions comme d'habitude, surveillez le sablier et assurez-vous qu'il ne s'épuise jamais. S'il s'écoule complètement, vous n'avez pas perdu, mais vous recevez une pénalité.

Pour retourner le sablier, vous devez vous coordonner pour déplacer n'importe quel Héros sur la case où se trouve le jeton Temps. Ensuite, déplacez le jeton Temps sur la case Temps suivante en sens horlogique, exactement comme dans le tutoriel.

Si le sablier s'écoule totalement, remettez dans la réserve tous les Ingrédients de la carte Mission visible et ajoutez une nouvelle carte Mission (prise dans la boîte du jeu) par-dessus. Ensuite, déplacez le jeton Temps sur la case Temps suivante en sens horlogique, retournez le sablier, et continuez la partie.

NOTE: vous ne devez pas nécessairement retourner le sablier 3 fois comme dans le tutoriel. Vous devez seulement l'empêcher de s'écouler totalement.



Le Plateau D est le plateau le plus avancé du jeu. Mais si vous voulez des défis supplémentaires, continuez à la page suivante.

DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES

Vous pouvez intégrer ces règles optionnelles quand vous voulez augmenter la difficulté du jeu. Elles peuvent être combinées comme vous le souhaitez.

DÉFI N°1

SILENCE



Au cours de la partie, **vous ne pouvez pas parler**.

Au début de la partie et à chaque fois que vous **révélez une nouvelle carte Mission** ou que vous **retournez le sablier**, **vous pouvez parler** aussi longtemps que vous le souhaitez (pendant que le sablier s'écoule). Mais dès que n'importe quel joueur déplace n'importe quel pion, vous devez à nouveau vous taire.

Si vous remarquez qu'un joueur enfreint une règle, vous pouvez le signaler verbalement.

DÉFI N°2

SANS COMMUNIQUER



Au cours de la partie, **vous ne pouvez pas communiquer du tout** : vous ne pouvez pas parler, montrer quelque chose ni faire de gestes. La seule forme de communication autorisée est de fixer intensément un autre joueur pour lui signifier que vous attendez qu'il fasse quelque chose.

Au début de la partie et à chaque fois que vous **révélez une nouvelle carte Mission** ou que vous **retournez le sablier**, **vous pouvez communiquer** aussi longtemps que vous le souhaitez (pendant que le sablier s'écoule). Mais dès que n'importe quel joueur déplace n'importe quel pion, la communication est à nouveau interdite.

Si vous remarquez qu'un joueur enfreint une règle, vous pouvez le signaler verbalement.

DÉFI N°3

SANS PLANIFIER



Vous ne pouvez pas parler ni faire de gestes pendant toute la durée de la partie, sauf pour signaler qu'une règle a été enfreinte.

DÉFI N°4

CHANGEMENT DE TUILES ACTION



Chaque fois que vous terminez une carte Mission, tous les joueurs passent toutes leurs tuiles Action à leur voisin de gauche.

DÉFI N°5

SANS TOMBER À COURT DE TEMPS



Si le sablier s'écoule totalement, vous avez perdu (au lieu de recevoir une simple pénalité).

DÉFI N°6

TEMPS LIMITÉ



Si le jeton Temps revient à sa position de départ, vous avez perdu. Vous ne pouvez donc retourner le sablier que 3 fois au total, pour une durée de jeu maximale de 20 minutes.

DÉFI N°7

ENCORE MOINS DE TEMPS

Si le jeton Temps revient à sa position de départ, vous avez perdu.

Commencez la partie avec le jeton Temps sur une autre case que la première. Cela vous laisse 15, 10 ou 5 minutes pour gagner, au lieu de 20.



Kasper LAPP AUTEUR

Gyom ILLUSTRATEUR

Marie OOMS INFOGRAPHISTE

Didier DELHEZ GESTIONNAIRE DE PROJET

Sit Down! rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgique

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

L'auteur souhaite remercier les nombreux enfants et adultes qui ont eu la patience de tester ce jeu, ainsi que Laetitia Di Sciascio et Nathan Morse pour avoir contribué à améliorer le livret de règles. L'éditeur souhaite remercier la boutique Jeux de Nim.

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2018). Tous droits réservés. • Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION** : ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.