

MAGIC MAZE Pocket



Pour jouer,
téléchargez l'app
du sablier virtuel !

Après avoir été dépouillés de tous leurs biens, une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se voient contraints d'aller dérober au Magic Maze – le centre commercial du coin – tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure. Ils se mettent d'accord pour commettre leur larcin simultanément avant de détalier vers les sorties afin d'échapper aux vigiles, qui les ont à l'œil depuis leur arrivée.

CONCEPT DU JEU

Magic Maze est un jeu coopératif en temps réel. Chaque joueur peut, **quand il le souhaite**, contrôler n'importe lequel des 4 pions Héros pour lui faire accomplir une action bien spécifique, à laquelle d'autres joueurs n'ont pas accès : se déplacer vers le nord, explorer une nouvelle zone, emprunter un escalator... Cela implique une coopération rigoureuse entre tous les joueurs afin de déplacer les pions Héros à bon escient et accomplir l'objectif avant que le sablier virtuel soit écoulé.

De plus, les joueurs ne sont autorisés à communiquer entre eux que lors de courtes périodes durant la partie. Le reste du temps, on joue **sans donner la moindre indication sonore ou visuelle aux autres joueurs.**

BUT DU JEU

Tous les joueurs remportent la partie si tous les pions Héros réussissent à quitter le centre commercial dans la limite de temps impartie, en ayant au préalable chacun dérobé un objet.

Les joueurs disposent de la durée d'un sablier virtuel en commençant la partie. Des cases Sablier leur permettront en cours de jeu d'augmenter cette durée. À tout moment, si le sablier virtuel est complètement épuisé avant que les pions Héros se soient enfuis, la partie est alors perdue pour tous les joueurs : ils ont éveillé les soupçons et ont été attrapés par les vigiles du centre commercial !

MATÉRIEL

34 cartes (24 cartes Centre Commercial, 9 cartes Action, 1 carte Vol), 12 jetons Hors service (croix), 4 pions Héros de couleurs différentes. En outre, pour jouer, vous devez télécharger et utiliser l'app gratuite ***Magic Maze Sand Timer*** (sablier), disponible en version iOS ou Android.

MISE EN PLACE

Suivez les indications du scénario que vous avez choisi de jouer ; elles vous indiqueront comment installer la pile de cartes Centre commercial **1**, face cachée. Placez la carte de départ n°1 **2** au centre de la table (face A visible si vous êtes débutant, au choix sinon) et déposez au hasard les 4 pions Héros sur les 4 cases centrales **3**. Posez à l'écart la carte

Vol **4** (face A visible) ainsi que les jetons Hors service **5**. Prenez les cartes Action correspondant au nombre de joueurs (chiffre en bas à droite) et donnez-en une à chaque joueur **6** qui la place devant lui, de façon qu'elle soit visible par tous et que sa flèche indiquant le nord soit dans la même direction **7** que celle de la carte de départ. Veillez à conserver cette orientation des cartes Action pendant toute la partie !



Mise en place à 4 joueurs

Vous pouvez prendre votre temps et parler autant que vous le voulez lors de la préparation du jeu. Dès que tout le monde est prêt, retournez le sablier virtuel, la partie commence et le silence s'impose : on ne peut plus communiquer d'aucune façon que ce soit ! Dès que tous les joueurs sont prêts, retournez le sablier virtuel sur l'app préalablement téléchargée.

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de Magic Maze suit le déroulement suivant:

1. Retourner le sablier virtuel et explorer le centre commercial.

2. Placer chaque pion Héros sur la case Objet de sa couleur.



3. Quand les quatre pions Héros sont **simultanément** sur leur case Objet respective, ils volent lesdits objets et l'alarme est déclenchée; retournez à ce moment la carte Vol face B visible.



4. Quand un pion Héros arrive sur une case Sortie qu'il peut emprunter, il est retiré du plateau. si les quatre pions Héros ont ainsi quitté le plateau, avant la fin du sablier virtuel, c'est la victoire!



IMPORTANT: ① Au cours de la partie, vous pouvez effectuer la/les action(s) présente(s) sur votre carte Action à **n'importe quel moment et autant de fois que vous le souhaitez**. Par contre, vous ne pouvez pas effectuer une action qui n'est pas sur votre carte Action. ② Dans ce jeu, **il n'y a pas de «tours»**: chaque joueur agit lorsqu'il remarque qu'une action qu'il peut accomplir est utile. Il est interdit d'arrêter un joueur dans son mouvement.

Voici la description des quatre actions...



Déplacer



Cette action permet de déplacer un pion Héros d'autant de cases qu'on le souhaite dans la direction indiquée par la flèche. Un pion Héros ne peut pas traverser d'obstacle (mur, autre pion Héros...). Il ne peut jamais y avoir deux pions Héros sur la même case. Les pions Héros ne peuvent pas se déplacer sur les espaces entièrement illustrés, même pas pour laisser passer un autre pion.



Dans cet exemple, déplacer le pion Héros orange sur la case Exploration orange nécessite trois actions :

- 1 Brian, qui a la flèche NORD, le déplace de deux cases vers le nord.
- 2 Alice, qui a la flèche OUEST, le déplace de deux cases vers l'ouest.
- 3 Enfin, Marc, qui a la flèche SUD, le déplace d'une case vers le sud, sur la case Exploration orange.

🌀 Utiliser un vortex

Le joueur qui possède l'action *Utiliser un vortex* est le seul qui peut déplacer n'importe quel pion Héros, où qu'il se trouve, vers **n'importe quelle** case Vortex de sa couleur. C'est un moyen très rapide de parcourir de longues distances



IMPORTANT : au moment où les objets sont dérobés, les vortex se désactivent automatiquement et l'action *Utiliser un vortex* ne peut dès lors plus être utilisée lors de la fuite.



🏃 Emprunter les escalators

Le joueur qui possède l'action *Emprunter les escalators* est le seul qui peut déplacer un pion Héros d'un côté à l'autre d'un escalator (quelle que soit l'orientation de l'escalator). Un pion Héros ne peut jamais s'arrêter sur un escalator.



Explorer

Le joueur qui possède l'action *Explorer* a la responsabilité d'ajouter de nouvelles cartes au plateau. Il ne peut le faire que quand **un pion Héros se trouve sur une case Exploration de sa couleur** qui mène vers une zone inexplorée.



Les quatre types de cases Exploration.

Brian, qui a la flèche NORD, déplace le pion Héros orange vers le nord; puis Chris, qui a la flèche EST, déplace le pion Héros orange vers l'est, sur la case Exploration orange; enfin, Anne, qui a la loupe, peut révéler une nouvelle carte.



Le joueur qui a l'action *Explorer* révèle alors la carte du dessus de la pile et la place de sorte que **la flèche** ➡ **blanche** soit dans la continuité de la case Exploration utilisée.

Si plusieurs explorations sont possibles, le joueur a le droit de regarder la carte avant de choisir où la poser. Il ne peut cependant en révéler qu'une seule à la fois.



Une fois qu'un passage a été ouvert, n'importe quel pion Héros peut le traverser, dans les deux sens et indépendamment de sa couleur.

Cas spéciaux: après avoir posé une nouvelle carte **5** en **A**, il est possible qu'une de ses cases Exploration se retrouve connectée à une autre case Exploration d'une carte qui était déjà en place **B**. Le passage ainsi créé peut immédiatement être emprunté dans les deux sens par tous les pions Héros. Suite à la pose d'une nouvelle carte, il est aussi possible qu'une de ses cases Exploration aboutisse à un mur **C**. Il s'agit dès lors d'un cul-de-sac.



VOLER N'EST PAS UNE ACTION !



Lorsque les quatre pions Héros se trouvent **simultanément** sur la case Objet correspondant à leur couleur respective (*par exemple: jaune sur jaune*), le vol peut être déclenché par n'importe quel joueur en retournant la carte Vol, face B visible. Il faut maintenant s'enfuir vers la sortie... **sans l'aide des vortex, qui ont été désactivés**; retournez la carte Action montrant l'action *Utiliser un vortex*; cette même action apparaît désormais barrée !



RESTRICTION DE COMMUNICATION

IMPORTANT : pendant la majeure partie du jeu, vous ne pouvez pas communiquer. Il est interdit de parler, de pointer quelque chose, de faire des signes ou d'émettre des sons.

Les seuls moyens de communication autorisés sont: **1 Regarder fixement** un autre joueur avec insistance. **2 Tapoter du bout des doigts** devant un joueur pour lui signifier qu'il doit agir, sans pour autant lui indiquer l'action à entreprendre.

À chaque fois que le sablier virtuel est retourné, les joueurs sont autorisés à parler aussi longtemps qu'ils le souhaitent, **pendant que le sablier virtuel continue de s'écouler**. Aucune action ne peut être effectuée pendant ce temps. Dès qu'un joueur effectue n'importe quelle action, toute communication est alors à nouveau interdite! **Remarque:** la fonction Pause du sablier virtuel ne doit être utilisée qu'en cas d'événement extérieur à la partie en cours.



RESTRICTION DE TEMPS

À tout moment, si le sablier virtuel finit de s'écouler, vous avez perdu la partie ! Mais à chaque fois qu'un pion Héros est déplacé sur une case Sablier non encore utilisée, vous **devez immédiatement** retourner le sablier virtuel, peu importe si cela vous donne plus ou moins de temps.

IMPORTANT : ne remplacez pas le sablier virtuel par une minuterie ; cela ne revient pas au même !



Par exemple, le pion Héros peut être déplacé sur la case Sablier pour retourner le sablier virtuel.

Chaque case Sablier ne peut être utilisée qu'une fois, après quoi on y place un jeton Hors service, sous le pion Héros présent. Pour votre information, il y a quatre cases Sablier dans le centre commercial.



Remarque : vous pouvez utiliser les cases Sablier encore disponibles pour retourner le sablier virtuel pendant la fuite, après avoir commis le vol.

CAMPAGNE D'INITIATION

Cette campagne d'initiation consiste en sept scénarios qui vous guideront à travers les règles du jeu. Si vous ne réussissez pas un scénario, vous pouvez le recommencer ou passer au suivant.

SCÉNARIO 1 • Découverte

Ignorez les symboles Haut-parleur

Mélangez les cartes numérotées de **2 à 9** et utilisez la **face A** de la carte n°1.

Explorez le centre commercial, dérobez les objets, puis enfuyez-vous en empruntant l'unique sortie (violette). Une fois qu'un pion Héros a quitté le centre commercial, placez-le sur la carte Vol à l'emplacement prévu.



SCÉNARIO 2 • Plusieurs sorties

Ignorez les symboles Haut-parleur

Mélangez les cartes numérotées de **2 à 12** et utilisez la **face A** de la carte n°1.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE:

chaque pion Héros doit emprunter la sortie de sa couleur.



SCÉNARIO 3 • Donnez votre carte Action

Ignorez les symboles Haut-parleur

Mélangez les cartes numérotées de 2 à 12, utilisez la **face A** de la carte n°1 et **respectez la règle permanente précédente**.

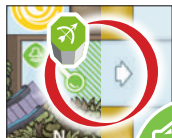
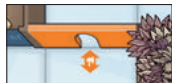
NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE: à chaque fois que le sablier virtuel est retourné, chaque joueur donne sa carte Action à son voisin de gauche, en maintenant son orientation par rapport à la carte n°1.

SCÉNARIO 4 • Capacités du nain & de l'elfe

Mélangez les cartes numérotées de 2 à 14, utilisez la **face A** de la carte n°1 et **respectez les règles permanentes précédentes**.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE: le nain (pion Héros orange) est le seul capable de traverser les petits passages dans les murs orange.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE: lorsqu'on utilise l'elfe (pions Héros vert) pour explorer une nouvelle carte, **tous les joueurs sont autorisés à communiquer** selon les mêmes règles que lorsque le sablier virtuel est retourné. Le symbole Haut-parleur est présent pour vous le rappeler.



SCÉNARIO 5 • Capacité de la magicienne

Mélangez les cartes numérotées de 2 à 14, ajoutez la carte n°15 au-dessus, utilisez la **face B** de la carte n°1 et respectez les règles permanentes précédentes.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE : lorsque la magicienne (pion Héros violet) se trouve sur une case Boule de cristal, le joueur ayant l'action *Explorer* peut poser une ou deux nouvelles cartes à des endroits valides (connectées à des cases Exploration non encore utilisées, de **n'importe quelle couleur**) du centre commercial; il est autorisé de connecter la deuxième carte posée à la première. Cette exploration ne doit pas nécessairement avoir lieu immédiatement; elle peut être exécutée plus tard, pourvu que la magicienne soit toujours sur la case Boule de cristal. Une fois la case Boule de cristal utilisée (si une ou deux cartes ont bien été posées), un marqueur Hors service est posé dessus, sous le pion Héros violet.

Si un pion Héros autre que le pion Héros violet se déplace sur une case Boule de cristal, il ne peut pas en utiliser l'effet.



SCÉNARIO 6 • Capacité du barbare

Mélangez les cartes numérotées de 2 à 17 et utilisez la face B de la carte n°1 et respectez les règles permanentes précédentes.

Dans ce scénario, il y a 2 cases Caméra de sécurité en jeu.

Toutes les cases d'une carte contenant une case Caméra de sécurité sont jaunes, afin de faciliter le repérage de la case Caméra de sécurité.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE : si **deux caméras de sécurité ou plus** fonctionnent (révélées et non couvertes par un jeton Hors service), **il est interdit d'entrer sur une case Sablier**. Pour désactiver une caméra de sécurité, le barbare (pion Héros jaune) doit se déplacer dessus – tout autre pion est sans effet sur une case Caméra. Un jeton Hors service est alors posé sur la case, sous le barbare.

Cela signifie qu'une fois que la première caméra est révélée vous devez être attentifs : si d'autres caméras sont révélées avant que vous désactiviez la première caméra, vous serez incapable de retourner le sablier virtuel tant que vous n'aurez pas désactivé toutes les caméras sauf une.

SCÉNARIO 7 • Surveillance maximale

Mélangez les cartes numérotées de 2 à 19 et utilisez la face B de la carte n°1 et respectez les règles permanentes précédentes.

Ce scénario n'ajoute pas de nouvelle règle, mais il y a désormais 4 cases Caméra de sécurité en jeu. Vous devez faire très, très attention une fois que les caméras de sécurité sont révélées.

Vous connaissez désormais toutes les règles.

Pour augmenter la difficulté, ajoutez des cartes Centre commercial.

Auteur: **Kasper Lapp** • Illustrateur: **Gyom**

Directrice artistique: **Marie Ooms**

Gestionnaire de projet: **Didier Delhez**



rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole.

©Megalopole (2025). 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.*

RAPPEL DE L'ESSENTIEL

Quelques règles importantes à garder en tête avant de commencer la partie:

- ◆ Il n'y a pas de «tours de jeu» et vous ne jouez pas de cartes Action pour appliquer leurs effets. Vous accomplissez juste la/les action(s) que votre carte vous autorise, autant de fois que vous le souhaitez et aux moments que **vous** jugez opportuns.
- ◆ Pour ouvrir un passage vers une carte inexplorée, il faut qu'un pion Héros se trouve sur une case Exploration qui lui correspond. Une fois le passage exploré, n'importe quel pion Héros peut l'emprunter dans les deux sens.
- ◆ Les pions Héros ne peuvent pas traverser les obstacles. Il ne peut jamais y avoir deux pions Héros sur la même case.
- ◆ L'action Utiliser un vortex permet de déplacer les pions Héros **de n'importe où** vers une case Vortex de leur couleur.
- ◆ Quand les quatre pions Héros se trouvent **simultanément** sur la case Objet correspondant à leur couleur, retournez la carte Vol et courez vers la sortie.
- ◆ Il est interdit d'utiliser les vortex lors de la fuite (après avoir volé les objets) !
- ◆ Voici le plan : **explorez, volez, puis ruez-vous vers la sortie !**