Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme \*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com















Auteur: Dirk Baumann Graphisme: Rolf Vogt Illustrations: ARVIT

Rédaction : Thorsten Gimmler © 2010 : DREI MAGIER SPIELE

par Schmidt Spiele

GmbH

Joueurs: 2à4

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

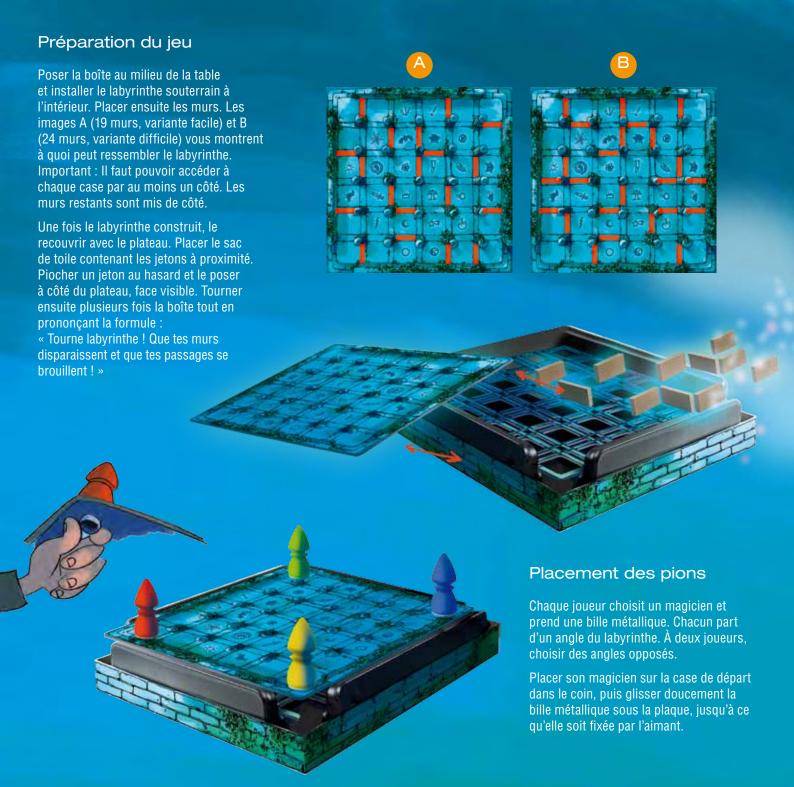
Les petits apprentis magiciens doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique.

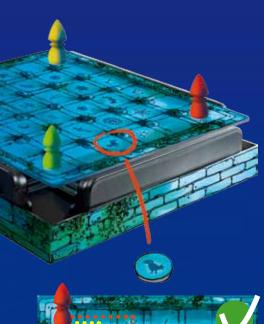
Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu!
Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau; il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur la case où se trouve le jeton objet il gagne cet objet et on place un nouveau jeton.

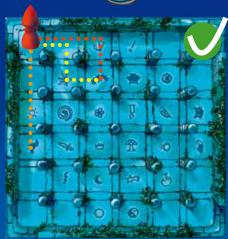
Mais si un magicien se cogne contre un mur la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ. Ambiance garantie!

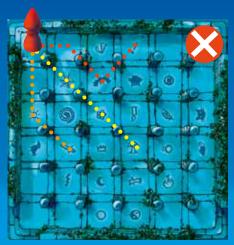












## Déroulement de la partie

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.





