

Le labyrinthe "meister"

Une course infernale dans les couloirs aux voûtes secrètes où les murs se déplacent!

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Contenu:

1 plan de jeu

34 cartes-labyrinthe

21 cartes-magiques rondes

21 cartes-recettes

4 pions

12 baguettes magiques en bois

1 règle de jeu

But du jeu

Dans les caves voûtées d'une vieille demeure se trouve un étrange labyrinthe, où les chemins changent constamment, comme dans le légendaire «labyrinthe en mouvement». C'est là que se rassemblent les maîtres magiciens pour déterminer qui est le meilleur d'entre eux. Parmi tout ce bric-à-brac d'alchimiste, ils cherchent les objets mystérieux dont ils ont besoin pour accomplir leurs sortilèges. Une compétition astucieuse s'engage, car chacun voudrait bien posséder les objets les plus précieux et en particulier ceux dont il a besoin pour sa recette secrète. Chacun essaie, en décalant de façon adroite les couloirs du labyrinthe, de se frayer un chemin à travers tout le bric-à-brac. Cela vaut même quelquefois la peine de laisser passer devant soi un rival ou de lui donner de bons «tuyaux». Celui qui obtient le plus de points magiques est le gagnant et devient le grand maître de tous les magiciens.

Préparatifs

Les cartes-labyrinthe sont mélangées et réparties sur le plan de jeu de façon à former un assemblage quelconque de couloirs. Il reste en surplus une carte-labyrinthe. Elle sera utilisée au cours du jeu pour décaler les couloirs.

Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case départ de la même couleur, au milieu du plan de jeu. Les cartes-labyrinthe, aux endroits indiqués par des rectangles blancs (velcro), sont les cases prévues pour les objets magiques symbolisés par les 21 cartes-magiques rondes. Celles-ci sont mélangées et réparties sur les cases prévues à cet effet. La signification de ces objets se trouve à la fin de la règle du jeu.

On mélange alors les 21 cartes-recettes et on en forme une pile, face cachée. Chaque joueur tire une carte de cette pile et la regarde sans la montrer aux autres joueurs. Les cartes restantes sont remises dans la boîte du jeu.

Chaque joueur reçoit 3 petites baguettes en bois.

Déroulement du jeu:

Il s'agit de parvenir aux objets magiques se trouvant dans le labyrinthe et de les collectionner, mais dans l'ordre de leur valeur qui correspond aux chiffres figurant sur les cartes rondes .

On doit d'abord ramasser la carte 1 puis la 2 etc... Le trésor le plus précieux est cependant la carte 25. Cette carte magique sera ramassée en dernier.

Pour parvenir à un objet magique, le joueur doit transformer le labyrinthe en introduisant une carte-labyrinthe avant d'avancer avec son pion.

On tire au sort qui commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui joue peut faire trois choses:

1. en tout cas: décaler une rangée de couloirs
2. s'il le veut; faire avancer son pion
3. s'il le peut: ramasser la bonne carte ronde.

Comment décaler le labyrinthe:

Au bord du plan de jeu se trouvent 12 endroits marqués par des triangles (ouvertures). Le joueur introduit dans l'un de ces triangles la carte-labyrinthe restant en surplus et décale ainsi toute une rangée de couloirs.

La carte-labyrinthe qui ressort à l'autre bout y reste jusqu'à ce qu'elle soit introduite à un autre endroit.

La carte-labyrinthe ne peut pas être introduite à l'endroit d'où elle vient de sortir. On ne peut donc pas reprendre la position précédente.

On est toujours obligé de décaler le labyrinthe, même lorsqu'on pourrait atteindre son but sans transformer les couloirs du labyrinthe.

Si, en décalant un couloir, on fait sortir du plan de jeu un objet magique ou un pion se trouvant sur la carte qu'on pousse, l'objet ou le pion en question est alors placé au côté opposé sur la nouvelle carte-labyrinthe qu'on vient d'introduire. Ce procédé ne compte pas pour un tour.

Comment avancer et prendre les objets magiques.

Après avoir décalé les couloirs du labyrinthe, le joueur déplace son pion.

Il peut avancer jusqu'à n'importe quel point du labyrinthe se trouvant relié à son point de départ par des couloirs non interrompus. On a le droit d'avancer aussi loin qu'on le veut, même par-dessus des images et d'autres pions. La distance franchie ne joue aucun rôle.

Si un joueur atteint son but - ce doit toujours être l'objet possédant la valeur la plus faible sur le plan de jeu - il prend cette carte ronde et la pose à découvert devant lui.

Si le joueur ne peut pas atteindre son but par un chemin direct, il avance son pion de façon à avoir une position de départ particulièrement avantageuse lors du prochain tour.

On n'est pas obligé d'avancer, on peut laisser son pion à la même place.

Il peut y avoir plusieurs pions sur une même case, personne ne se renverse dans ce jeu.

Le pion d'un joueur peut aussi se trouver sur une carte-magique qu'il ne peut pas ramasser, du fait que la valeur indiquée est trop grande. L'objet magique n'en est pas pour autant bloqué: si l'un des joueurs suivants a ensuite le droit de s'emparer de cette carte, il peut le faire.

Pour pouvoir prendre une carte-magique, il faut toujours venir d'une autre case. Pas la peine donc de rester sur la carte X jusqu'à ce que ce soit le tour de cet objet-là!

Les recettes secrètes

Si l'on obtient un objet magique qui figure sur sa propre carte-recette, cela rapporte un nombre particulièrement

important de points (v. calcul des points). Aussi personne ne va-t-il trahir ce dont il a besoin.

Les baguettes en bois

Comme dans certains contes de fées, on a droit à trois souhaits. Chaque baguette signifie que le joueur qui la pose peut aussitôt rejouer:

1) décaler le labyrinthe,

2) avancer,

3) ramasser éventuellement un objet magique. On peut utiliser cette possibilité quand on a fini de jouer et que le prochain joueur, lui, parviendrait à ramasser l'objet convoité. On dépose alors une baguette et on rejoue en appliquant les mêmes règles que pour un tour normal. On n'a pas le droit d'utiliser plus d'une baguette magique lors du même tour.

Un bon conseil coûte cher

Il arrive souvent qu'un joueur - qu'on appellera Merlin - ne voit pas de chemin lui permettant d'arriver au but avec son pion. Mais un autre joueur - qu'on nommera Marando - a découvert une possibilité pour Merlin. Il peut alors lui proposer un marché; «Si tu me donnes quelque chose, je te montre le chemin».

Supposons que Merlin lui propose parmi les trésors qu'il a collectionnés le crottin de cheval et que Marando soit d'accord, ce dernier montre alors à Merlin où le labyrinthe doit être décalé. Si Merlin suit ce conseil, il doit donner à Marando, l'objet convenu. S'il décale par contre le labyrinthe à un autre endroit, il n'a rien à lui donner.

Fin du jeu et calcul des points

La partie est terminée dès que le (.....) a été ramassé. Chacun calcul la somme totale de ses trésors en totalisant les points qui y figurent.

Chacun des trésors qui correspond à un objet figurant sur la carte-recette rapporte 20 points supplémentaires, on peut donc obtenir 60 points supplémentaires.

Chaque baguette non utilisée rapporte 3 points. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points a gagné et est déclaré grand maître de tous les magiciens.

Les secrets des objets magiques

La vertu médicinale de nombreuses plantes est connue depuis les temps les plus anciens. Mais les expériences accumulées étaient jadis liées aux conceptions magiques les plus étranges, car la science, les croyances et les superstitions étaient inextricablement liées. On attribuait aux objets figurant dans ce jeu les vertus suivantes (Nous nous voyons dans l'impossibilité de garantir ces données):

1 Le crottin de cheval devait agir contre la fièvre. Son jus mêlé à de l'eau-de-vie était considéré comme un élixir d'amour.

2 Les pommes de sapin, posées sous l'oreiller, devaient aider les enfants à s'endormir.

3 Celui qui devait beaucoup marcher mettait une feuille de chêne dans son chapeau. Cela devait le protéger de douleurs aux pieds.

4 L'huile extraite d'escargots noirs passait pour être salubre en cas de blessures et autres lésions corporelles.

- 5 Le trèfle à quatre feuilles passait pour porter bonheur, mais seulement s'il avait été cueilli dans l'obscurité et conservé si possible avec de la cire de bourdon dans un sac.
- 6 Celui qui mangeait de l'ail passait pour être invincible. Les gousses d'ail pendues au plafond d'une pièce devaient protéger des maladies.
- 7 Celui qui trouvait une plume de corbeau pouvait s'attendre à avoir de la chance.
- 8 La jusquiame était un composant de l'onguent de sorcière. Les sorcières, disait-on, se frottaient sous les bras avec cet onguent pour pouvoir voler et se transformer en animaux.
- 9 On considérait les araignées comme venimeuses. Les laisser courir sur la main cependant portait bonheur et une épeire diadème enfermée devait se transformer en or.
- 10 La mousse qui poussait sur une tête de mort était soi-disant efficace contre l'épilepsie.
- 11 Un orvet mort séché dans la hotte de la cheminée servait de baguette magique.
- 12 Le cristal de roche avait la réputation de protéger contre la sorcellerie et, à l'état pulvérisé, aidait à guérir les fractures.
- 13 Les crapauds passaient pour être venimeux. Mais, préparés en plat cuisiné dans de la graisse de sorcière et de la crème, ils devaient permettre à celui qui les mangeait de comprendre le langage des animaux.
- 14 La salamandre terrestre, croyait-on, rendait insensible au feu et pouvait éteindre les incendies.

15 La personne sur laquelle crachait une belette se retrouvait, selon les croyances magiques, coupée en deux ou aveuglée. Certains os de belettes blanches rendaient soi-disant invisible.

16 Le chardon argenté, trouvé dans la nuit du solstice, devait fournir une force extraordinaire.

17 Manger de la viande de serpent devait permettre de comprendre le langage des animaux.

18 On attribuait à l'émeraude une action efficace contre l'épilepsie, la fièvre et les poisons. La vue et la mémoire devaient être renforcées par elle. Un acte impudique, disait-on, faisait éclater la pierre.

19 La racine de mandragore a la forme d'un être humain. On en attendait la chance au jeu et en amour.

20 Un coq noir racontait-on - pouvait se transformer en basilic, être fabuleux doté d'un regard mortel.

25 Le gui toujours vert est considéré depuis toujours comme une plante officinale. Il active le métabolisme et prévient l'artériosclérose. On ne doit jamais en manger les baies, car elles sont vénéneuses. Ces connaissances traditionnelles se mêlaient à des superstitions selon lesquelles le gui protégerait contre les éclairs et la foudre, contre les fantômes et les sorcières.

Du reste:

les baguettes en bois distribuées aux joueurs ont naturellement été coupées à une croisée de chemins. Ceci, dit-on, devrait porter bonheur.