

MAGIC MAZE TOWER



1-4



30'



9+

Un jeu de Kasper Lapp



MATÉRIEL



3 cartes Tutoriel
à fond vert



44 cartes Quête
à fond bleu recto & mauve verso



2 tuiles Aide



32 cartes Quête
à fond bleu recto & rouge verso



5 pions Héros



4 tuiles Orientation

Et 2 tuiles goodie pour le jeu Magic Maze (voir page 8) !

APERÇU & BUT DU JEU

Après avoir dérobé des articles dans le centre commercial du coin (voir le jeu Magic Maze et ses extensions Maximum Security & Hidden Roles), nos héros ont été arrêtés et emprisonnés dans une tour de près de cent étages.

Faisant feu de toute son ingéniosité, notre bande de bras cassés tente de s'enfuir en parcourant un à un ses niveaux labyrinthiques. Ils sont aidés par la petite sœur de la sorcière arrivée en renfort grâce à son pouvoir de téléportation.

Dans Magic Maze Tower, les héros se rendent (parfois) d'abord dans leur armurerie de prédilection avant de (toujours) s'enfuir par une case de sortie commune ou propre à chacun.

Une partie est une aventure constituée de plusieurs quêtes dont la dernière est la plus redoutable.

Principales différences avec Magic Maze

Si vous avez déjà joué à Magic Maze, sachez que Magic Maze Tower est un jeu clairement différent car...

- ce n'est **pas** un jeu stressant :
- prenez votre temps : il n'y a pas de sablier,
- il n'y a pas de pion Fais quelque chose,
- vous jouez sur un niveau entièrement révélé dès le début,
- il s'agit de résoudre des casse-têtes, seul ou à plusieurs.



APPRENTISSAGE

Apprenez *Magic Maze Tower* pas à pas en jouant; suivez les six tutoriels avant d'entamer des aventures complètes.

Mise en place

Si vous jouez seul, laissez les tuiles Orientation et Aide dans la boîte (vous déplacerez les pions Héros à votre guise). Sinon, distribuez aléatoirement aux joueurs toutes les tuiles Orientation comme suit:

✚ À 2 joueurs, 2 tuiles à chacun.

✚ À 3 joueurs, 1 tuile à chacun.

La tuile restante est placée à proximité de l'aire de jeu et est commune à tous.

✚ À 4 joueurs, 1 tuile à chacun.



Les tuiles Orientation doivent toutes avoir leur Nord orienté dans le même sens. Les flèches blanches indiquent alors quatre sens différents

Prenez les 3 cartes Tutotiel (cartes à fond vert; les autres ne vous sont pas utiles pour le moment).



Placez la carte Tutoriel numérotée 1 (ce numéro est dans un coin) au centre de la table. Enchaînez ensuite les tutoriels selon un ordre croissant.



Les icônes représentées sur les cartes indiquent l'emplacement de départ des pions Héros que la carte Quête nécessite.



Exemple: mise en place pour 3 joueurs.
Sur cette carte Quête, seuls les pions Héros nain & sorcière doivent être posés.

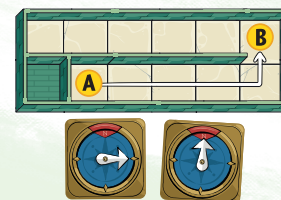
Tuile commune aux trois joueurs

Règles générales

Dans *Magic Maze Tower*, il n'y a pas de tour de jeu: vous déplacez un pion Héros lorsque vous considérez que c'est utile. Cela peut être effectué simultanément par plusieurs joueurs.

Vous pouvez:

✚ déplacer **n'importe quel** pion Héros, à **n'importe quel moment** et **autant de fois que vous le voulez**, mais toujours en respectant le (les) déplacement(s) que la (les) tuile(s) Orientation vous autorise(nt) à accomplir.



Exemple: si un joueur a accès à ces deux tuiles Orientation (à 2 ou 3 joueurs), il peut déplacer un pion de la position A à la position B en une seule fois.

✚ déplacer les pions sur les cases Couloir, sur les cases portant une icône (...) et sur la case Sortie de leur couleur. Une case ne peut accueillir qu'un seul pion Héros à la fois.

Vous ne pouvez pas:

- ✚ interrompre un joueur tandis qu'il déplace un pion Héros; c'est à lui de s'arrêter quand il le souhaite.
- ✚ franchir un mur ou une porte fermée. Les portes sont fermées par défaut et doivent être ouvertes pour être franchies (voir page 3).
- ✚ déplacer un pion Héros sur ou par-dessus un espace entièrement illustrés.
- ✚ déplacer un pion Héros par-dessus un autre pion Héros.

REMARQUE

Il existe des exceptions à ces règles qui sont expliquées dans les pages suivantes.

Étant donné que vous êtes en train d'apprendre le jeu, vous êtes autorisé à parler autant que vous le souhaitez.

Jetez un coup d'œil à cette courte vidéo pour bien comprendre comment une partie de *Magic Maze Tower* se déroule.



Tutoriels

Tutoriel n°1

Cases Armurerie



Lorsque les cases Armurerie sont présentes sur la carte Quête, chaque héros **doit** se rendre dans celle correspondant à sa couleur, et **tous doivent** y être présents **simultanément**. Cela fait, il est temps de sortir...

Cases Sortie



Chaque héros dispose de sa propre case Sortie. Pour réussir une quête, vous devez déplacer **chaque** pion Héros sur **sa** case Sortie.

Lorsqu'un pion Héros est posé sur sa case Sortie, ôtez-le **immédiatement** de la carte Quête et rangez-le dans la boîte. Vous ne pouvez pas poser un pion Héros sur une case Sortie qui n'est pas la sienne.



Certaines quêtes imposent à tous les héros de s'échapper par une case Sortie **commune**.

Portes & cases Clef

Une porte est placée entre deux cases et est **verrouillée par défaut**, empêchant ainsi les pions de passer.

Plusieurs portes de types différents peuvent être présentes au sein d'une même quête. Chaque type de porte dispose d'une ou plusieurs cases Clef.

Pour être ouverte et autoriser le passage, un pion Héros doit être posé sur une case Clef correspondant à la porte. La porte reste ouverte tant qu'un pion Héros est présent sur une case Clef correspondante. N'importe quel **autre** pion Héros peut dès lors franchir la porte.

Une porte se verrouille **instantanément** s'il n'y a plus de pion sur aucune case Clef de sa couleur.



Il existe cinq modèles de porte.

Tutoriel n°2

Cases Échelle



Vous pouvez déplacer un pion Héros d'une case Échelle à une autre à condition qu'elles soient **alignées orthogonalement**. La distance et les obstacles entre ces deux cases n'ont pas d'importance.



Ces deux cases Échelle **ne sont pas** alignées orthogonalement.



Ces deux cases Échelle **sont** alignées orthogonalement.

Vous devez déplacer les pions Héros d'une case Échelle à une autre en respectant le (les) déplacement(s) que vous êtes autorisé à accomplir, selon la (les) tuile(s) Orientation.



Exemple: Anthony déplace le pion Nain vers l'est (droite), Marie vers le sud (bas), Sophie vers l'ouest (gauche) et, enfin, Kasper vers le nord (haut).

Assez lu ! Il est maintenant temps pour vous de résoudre le tutoriel n°1 !

Allez, on y retourne ! À vous de jouer !

Tutoriels

Tutoriel n°3

Courant d'air

En raison de courants d'air violents, certaines cases ne peuvent être parcourues que dans un seul sens, en suivant la flèche imprimée entre lesdites cases.

IMPORTANT

Vous ne pouvez jamais déplacer un pion en allant contre un courant d'air !



Capacités des personnages

Capacité du nain

De par sa petite taille, le nain est le seul à pouvoir se faufiler dans des passages étroits, représentés par un mur orange percé.



Capacité de l'elfe



L'elfe est agile; il est le seul à pouvoir bondir au-dessus d'un autre pion Héros. Pour ce faire, le pion « survolé » doit avoir le pion Elfe d'un côté et une case libre de l'autre, les trois cases formant **une ligne droite**.

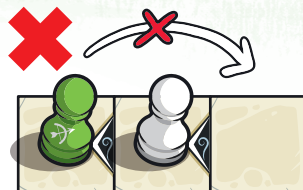


Le pion « survolé » doit rester immobile durant le saut de l'elfe.

Vous devez déplacer le pion Héros elfe en respectant le (les) déplacement(s) que vous êtes autorisé à accomplir, selon la (les) tuile(s) Orientation.

REMARQUE

N'oubliez pas que les courants d'air restent d'application; vous ne pouvez pas sauter en allant contre eux !



Exemple: chacun des deux courants d'air vous empêche d'utiliser la capacité de l'elfe.

Tutoriel n°4

Capacité du barbare

Le barbare est capable de lancer n'importe quel autre pion Héros par-dessus **une seule case Piège** (mais pas par-dessus un autre obstacle). Toutefois, lui-même ne peut pas franchir de case Piège.



Le pion lancé doit avoir d'un côté le pion Barbare et de l'autre la case Piège, puis une case libre de l'autre côté de la case Piège pour le réceptionner, les quatre cases formant **une ligne droite**.



Les quatre cases forment une ligne droite; l'elfe **peut** être lancé.



Les quatre cases forment un coude; l'elfe **ne peut pas** être lancé.

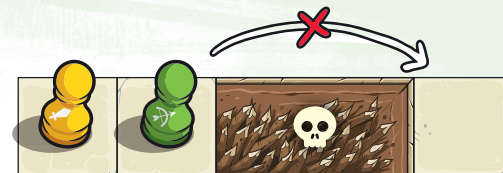
Vous devez déplacer le pion Héros lancé en respectant le (les) déplacement(s) que vous êtes autorisé à accomplir, selon la (les) tuile(s) Orientation.

REMARQUE

N'oubliez pas que les courants d'air restent d'application; vous ne pouvez pas lancer un pion Héros en allant contre eux !



Exemple: chacun des trois courants d'air vous empêche d'utiliser la capacité du barbare.



Rappel: qu'il y ait un courant d'air ou non, n'oubliez pas que le barbare ne peut pas lancer un pion par dessus plus d'une case Piège à la fois.

C'est reparti pour un tour !

À vous de jouer !

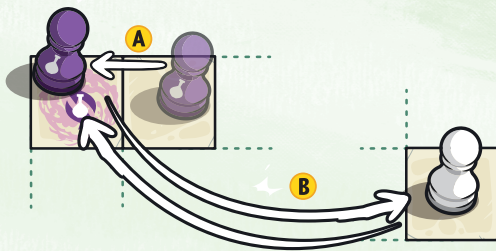
Tutoriel n°5

Capacité de la sorcière



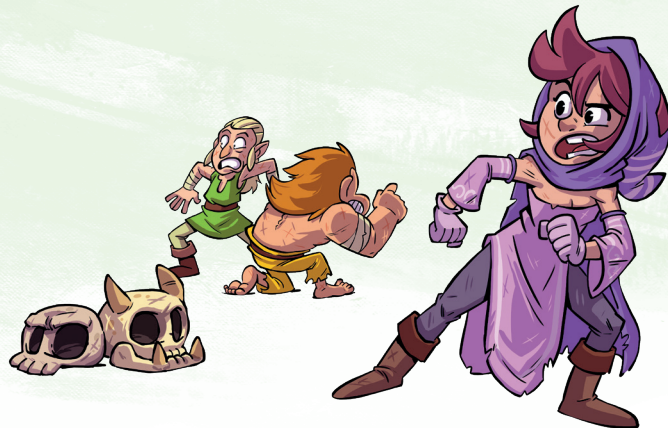
La sorcière peut utiliser une case Invocation pour permuter sa place avec celle d'un autre pion Héros.

Lorsque le pion Héros sorcière arrive sur une case Invocation **A**, le joueur qui vient de le déplacer peut immédiatement permuter la sorcière avec un autre pion Héros en jeu **B**, **peu importe où il se trouve**.



Si le pion Héros sorcière n'est pas permuté immédiatement à son arrivée sur une case Invocation, il peut y rester mais devra quitter la case et y revenir pour pouvoir l'activer.

N'importe quel autre pion Héros peut être posé sur une case Invocation, mais sans pouvoir en activer l'effet.



Abracadabra, on y va !

Tutoriel n°6

Capacité de la petite sœur

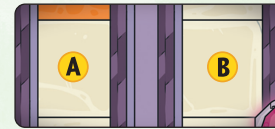


La petite sœur de la sorcière est un personnage que vous découvrez pour la première fois dans la gamme des jeux Magic Maze. Sa grande sœur et ses amis ayant été emprisonnés, elle a décidé de leur venir en aide en utilisant son incroyable pouvoir de téléportation. Mais, comme toutes les petites sœurs du monde, elle a toujours tendance à vouloir rester auprès d'un «grand»; oui, elle est... collante!

La petite sœur se déplace exclusivement grâce à sa capacité spéciale de téléportation: elle se téléporte **orthogonalement** et **doit** terminer sa téléportation sur une case vide **adjacente à au moins un autre pion Héros**. Dans ce cas, deux cases sont adjacentes même si elles sont séparées par une porte (fermée ou ouverte) ou par un mur.

EXCEPTIONS

La petite sœur peut être lancée par le barbare et permutée avec la sorcière. Dans ces deux cas, sa case d'arrivée ne doit pas forcément être adjacente à un autre pion.

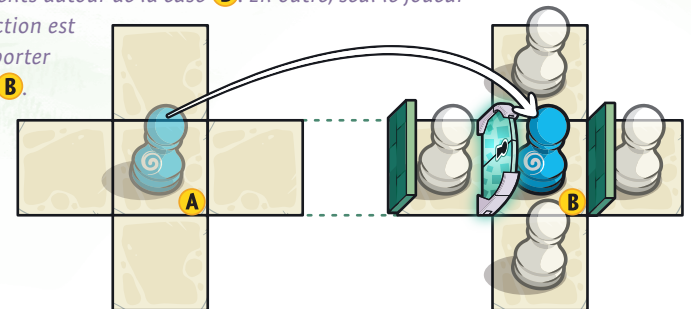


REMARQUE

Les deux cases **A** & **B** ne sont pas considérées comme adjacentes car deux murs les séparent.

Aucun obstacle n'empêche la petite sœur de se téléporter en utilisant sa capacité – même pas les courants d'air – car elle disparaît de sa position initiale pour se rematérialiser sur sa case d'arrivée. Vous devez téléporter le pion Héros petite sœur en respectant le (les) déplacement(s) que vous êtes autorisé à accomplir, selon la (les) tuile(s) Orientation.

Exemple: vous voulez téléporter la petite sœur de la case **A** à la case **B**. Pour ce faire, au moins un pion Héros doit être présent sur un des quatre emplacements autour de la case **B**. En outre, seul le joueur possédant la direction est (droite) peut téléporter la petite sœur en **B**.



Bravo ! Vous avez terminé votre apprentissage.
Tournez la page & découvrez votre première aventure !

AVENTURES

Mise en place

Si vous jouez seul, laissez les tuiles Orientation et Aide dans la boîte (vous déplacerez les pions Héros à votre guise). Sinon, distribuez aléatoirement aux joueurs toutes les tuiles Orientation comme suit :



- À 2 joueurs, 2 tuiles à chacun.
- À 3 joueurs, 1 tuile à chacun. La tuile restante est placée à proximité de l'aire de jeu et est commune à tous.
- À 4 joueurs, 1 tuile à chacun.



Les tuiles Orientation doivent toutes avoir leur Nord orienté dans le même sens. Les flèches blanches indiquent alors quatre sens différents

Choisissez **toutes** les cartes Quête d'une même aventure. Par exemple, les quatre cartes Quête numérotées 1. Empilez-les (leur ordre n'a pas d'importance), face bleue visible, et posez-les au centre de la table.

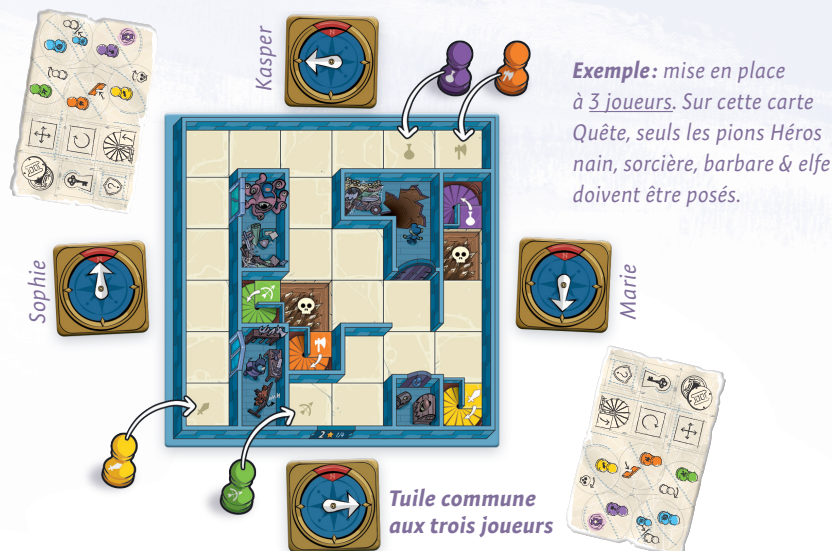
Il y a quinze aventures en tout, composées de quatre ou huit cartes Quête. En terme de difficulté, leur répartition est la suivante :

- Aventures 1 à 3.....☆☆
- Aventures 4 à 7.....☆☆☆
- Aventures 8 à 11.....☆☆☆☆
- Aventures 12 à 15.....☆☆☆☆☆



Ce cartouche, présent sur chaque carte Quête – face bleue – indique le numéro de l'aventure, son niveau de difficulté et combien de cartes la composent.

Les icônes représentées sur le plateau indiquent l'emplacement de départ des pions Héros que la carte Quête nécessite.



Déroulement d'une partie

Une partie de *Magic Maze Tower* consiste à résoudre une aventure complète **sans communiquer** (voir encadré « Communication », page 7). Une aventure complète comprend deux phases...

- Phase Épique:** 4 ou 8 petites quêtes (face bleue des cartes).
- Phase Légendaire:** 1 seule grande quête (face mauve ou rouge des cartes). Commencez par l'aventure 1.

Phase Épique

Lors de la phase Épique (première phase), vous devez résoudre, une à une, **toutes les faces bleues des cartes Quête** de l'aventure. Leur ordre de résolution n'a pas d'importance. Chacune exploite tout ou partie des règles que vous avez préalablement apprises.

Phase Légendaire

Les aventures en 4 cartes Quête

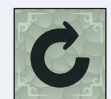
Pour commencer, retournez toutes les cartes Quête que vous venez de résoudre (révélant ainsi leur face mauve). Assemblez ces faces en une grande quête légendaire. Pour ce faire, recomposez le « puzzle » de 4 pièces au centre. Pour votre facilité, un cartouche indique les pions Héros à utiliser.



Les règles sont identiques à celles des quêtes de la phase Épique. Cependant, une nouvelle mécanique fait son apparition : la rotation des cartes Quête.

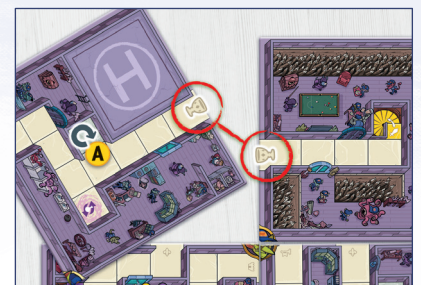
La rotation des cartes Quête

Lorsqu'un pion Héros est présent sur une case Rotation, n'importe quel joueur peut pivoter comme il le souhaite (90°, 180° ou 270°) la carte contenant ladite case Rotation. Ce faisant, des couloirs vont s'aligner d'une carte à une autre et ainsi générer de nouveaux passages.



Les pions Héros présents sur une carte Quête pivotée restent sur leur case pendant la rotation.

Exemple: la tuile A est pivotée. Les extrémités des couloirs entourées en rouges vont être connectées et permettront alors le passage des pions Héros.



REMARQUE

Aidez-vous des symboles pour anticiper les connexions.

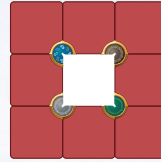
Déroutement de la partie

Les aventures en 8 cartes Quête

Pour commencer, retournez toutes les cartes Quête que vous venez de résoudre (révélant ainsi leur face rouge). Assemblez ces faces en une grande quête légendaire ayant la forme d'un carré évidé, en prenant soin de connecter correctement



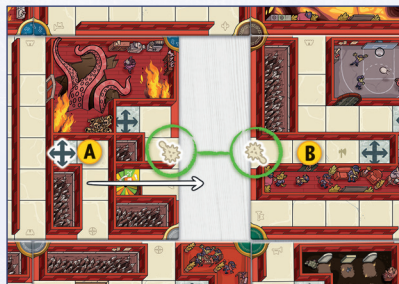
les pictogrammes présents dans les coins. Pour votre facilité, un cartouche indique les pions Héros à utiliser.



Les règles sont identiques à celles des quêtes de la phase Épique. Cependant, une nouvelle mécanique fait son apparition : le glissement des cartes Quête.

Le glissement des cartes Quête

Lorsqu'un pion Héros est présent sur une case Glissement, n'importe quel joueur peut glisser la carte contenant ladite case Glissement vers l'espace vide adjacent (sans la pivoter) au sein du carré de cartes initial de 3x3 (comme pour le jeu de Taquin). Ce faisant, des couloirs vont éventuellement s'aligner d'une carte à une autre et ainsi générer de nouveaux passages.



Les pions Héros présents sur une carte Quête glissée restent sur leur case pendant la translation.

Exemple : la tuile **A** est glissée vers la tuile **B**. Les extrémités des couloirs entourées en vert vont être connectées et permettront alors le passage des pions Héros.

Réussir une aventure

Vous réussissez une **quête** en surmontant tous les obstacles afin que les pions Héros puissent tous atteindre leur case Sortie.

Vous réussissez une **aventure** en ayant résolu ses 5 ou 9 quêtes (dont la dernière est une grande quête légendaire). Il est dès lors temps d'entreprendre l'aventure suivante. Attention : ça va se corser !

Communication

Choisissez votre façon de jouer ! Trois modes de communication sont possibles ; ils impactent directement le niveau de complexité du jeu.

- ☛ En mode **DÉBUTANT**, vous communiquez librement.
- ☛ En mode **INITIÉ**, faites de votre mieux pour communiquer le moins possible.
- ☛ En mode **EXPERT**, les seuls types de communication autorisés sont :

- ↪ fixer un joueur,
- ↪ pointer du doigt, sur une des tuiles Aide, l'icône correspondant à l'action que vous pensez qu'un joueur doit entreprendre (bouger un pion Héros, utiliser un pouvoir, utiliser une échelle, se rendre aux armureries, déverrouiller une porte, sortir...).

Toute autre forme de communication est interdite (pointer un pion ou un joueur, faire du bruit...).



Vous êtes maintenant prêt à affronter votre première aventure. Bon courage à vous !

Une quête insoluble ?

Vous vous êtes plusieurs fois brûlé les méninges à essayer de résoudre une quête, mais sans succès ? Vous souhaitez passer à la suivante ? Pas de problème ; cette décision vous appartient.

Si vous souhaitez toutefois en découvrir la solution, il vous suffit de scanner le QR code de l'aventure, sur une de ses faces mauves ou rouges. Il vous mènera directement à toutes les solutions en vidéo !



Avez-vous joué à tous les jeux de la gamme Magic Maze?



JOUER À MAGIC MAZE AVEC LA PETITE SŒUR



Cette boîte de *Magic Maze Tower* contient deux tuiles qui n'ont d'autre intérêt que de vous permettre d'intégrer le pion Héros petite sœur à vos parties de *Magic Maze*.

Il y a la tuile qui contient sa case Objet et la tuile qui contient sa case Sortie.

Notez qu'une plaine de jeu est en réalité liée à sa case Objet, et non pas une boutique: la petite sœur veut absolument aller jouer tandis que les adultes commettent leurs larcins!



Lors de la mise en place, posez le pion Héros petite sœur sur la case Sablier de la tuile de départ n°1 (sans pour autant activer le sablier).

Durant la partie, la petite sœur se téléporte exactement comme expliqué dans les règles du présent livret.

Lorsque le pion Héros petite sœur se trouve sur une case Exploration qui mène à une zone inexplorée, le joueur ayant l'action Explorer peut y révéler une nouvelle tuile, **quelle que soit la couleur** de la case Exploration.

KASPER: «Merci à tous les playtesteurs pour vos retours et suggestions. Vous êtes trop nombreux pour être mentionnés, mais vous vous reconnaitrez.»

Un jeu Sit Down ! publié par Megalopole. ©Megalopole (2024). 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 trois 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.

sitdown-games.com boutique, règles, vidéos, news...



rue Sanson 4
BE-5310 Longchamps
Tél. +32 468 37 51 31



AUTEUR
Kasper LAPP

ILLUSTRATEURS
GYOM & Anthony MOULINS

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT
Michaël DEROBERTMASURE

GRAPHISTE
Anthony MOULINS

DIRECTRICE ARTISTIQUE
Marie OOMS

RESPONSABLE DE LA PROMOTION
Sophie TROYE

ANIMATRICE DES SOLUTIONS EN LIGNE
Cassandra DELMÉE

GESTIONNAIRE DE PROJET
Didier DELHEZ