

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



MAG'NUS

ET LA PIÈCE D'OR



Aidez le magicien
à retrouver sa pièce

et à sortir du labyrinthe.

Jeu de société
à partir de 6 ans
2 à 4 joueurs

Durée approximative de la partie : 20 mn

Préparation

- Lever le bras de Mag'nus pour trouver la pièce d'or aimantée sous le magicien.
- Poser la pièce d'or sur la table, face illustrée vers le haut.
- Placer une des plaques par-dessus de façon à voir la pièce par le petit trou au centre.
- Disposer les 8 autres plaques tout autour pour former un carré.
- Poser ensuite le plateau de jeu sur les plaques en faisant passer les petites pointes par les trous.
- Chaque joueur choisit une des couleurs figurant aux quatre coins du plateau et s'installe devant.
- Placer Mag'nus le magicien sur le rond au centre du plateau : la pièce aimantée est attirée et sa baguette magique se lève.

Les trolls ont dérobé à Mag'nus sa pièce d'or magique et l'ont cachée au beau milieu d'un labyrinthe.

Ils n'ont pas du tout l'intention de laisser sortir le magicien, venu récupérer son bien.

Aidez-le à trouver le chemin de la sortie et à rejoindre un coin du plateau avec sa pièce, et il saura vous récompenser...

La pièce d'or désormais m'appartient et bientôt sa magie n'aura plus de secret pour moi. Alors, foi de troll, tous verront ce dont nous sommes capables...

Gloom, roi des trolls



But du jeu

Le jeu consiste à ramener la pièce d'or vers son coin du plateau.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. Il fait glisser le magicien vers une intersection du plateau en suivant le chemin. Il peut donc avancer vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite, mais jamais en diagonale.

Remarque importante :

Il ne faut jamais soulever le magicien, mais le faire glisser.



Tant que le bras de Mag'nus reste levé, il a toujours sa pièce et le joueur peut continuer de le déplacer jusqu'à la prochaine intersection.

Dès que son bras se baisse, un mur lui a fait perdre sa pièce. Mag'nus revient alors à l'intersection précédente (son bras se lève dès qu'il a récupéré la pièce) et le joueur s'arrête.



On place un mur troll entre les deux buissons entre lesquels il a perdu sa pièce. C'est alors au joueur suivant de déplacer le magicien vers son coin du plateau...

Par ici ou par là ?
Derrière ou devant toi ?
Sans l'aide d'un troll tu ne pourras
T'échapper comme ça !

Chant troll

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'un joueur a réussi à ramener Mag'nus et sa pièce jusqu'à son coin, hors du labyrinthe. Le magicien reconnaissant le couvrira de gloire...

Il a réussi ! Malédiction !

Mais nous n'abandonnerons jamais !

Bientôt nous recommencerons

Et un nouveau labyrinthe je conceurai...

Minotor, gardien du labyrinthe



Les trolls ont recommencé... !

Pour faire une nouvelle partie, soulever le plateau, placer la pièce au centre et changer la position et l'orientation des plaques.

Variante pour ceux qui ont une bonne mémoire

Les murs trolls ne sont pas utilisés lorsque Mag'nus perd sa pièce. Il faut alors bien observer et bien se souvenir où se trouvent les murs invisibles du labyrinthe...

Contenu

- 1 plateau ;
- 1 figurine Mag'nus ;
- 9 plaques de labyrinthe ;
- 1 pièce d'or aimantée ;
- 30 murs trolls ;
- 1 notice.

