

# Règles de Dédale

## Comment jouer à Dédale

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire ensemble un labyrinthe pour enfermer le Minotaure en remplissant les conditions d'un défi.
- **Mécanique principale** : Poser des cartes Labyrinthes les unes sur les autres en respectant des contraintes de dalles.
- **Condition de victoire** : Le Minotaure doit être totalement enfermé dans une salle entourée de murs noirs, selon les conditions du défi en cours.

Salut ! Alors, tu as entre les mains **Dédale**, un petit jeu coopératif malin où tout le monde travaille ensemble pour piéger un Minotaure dans un labyrinthe. C'est rapide (environ 10 minutes par partie), accessible dès 8 ans, et ça se joue de 1 à 4 joueurs. On va voir tout ça ensemble, tu vas voir, c'est limpide !

## Ce que contient la boîte

Avant de commencer, vérifie que tu as bien tout le matériel :

- **1 carte Minotaure** : c'est le centre de votre labyrinthe, la pièce autour de laquelle tout se construit.
- **24 cartes Labyrinthes** : ce sont les pièces du labyrinthe que vous allez poser tour à tour. Chaque carte possède deux faces : une face avec une **dalle unique** (visible sur le dessus de votre pioche) et une face avec plusieurs dalles (celle que vous jouez).
- **10 cartes Défis** : numérotées de I à X, elles définissent les conditions de victoire pour chaque partie. La difficulté monte progressivement !

Si tu aimes les jeux coopératifs avec un petit casse-tête spatial, tu pourrais aussi apprécier [les](#)

[Jardins Suspendus](#) ou encore [Harmonies](#), qui partagent ce plaisir de construire ensemble quelque chose de beau et logique.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Mise en place de la partie

### Installer le plateau central et distribuer les cartes

Voici comment préparer votre table :

- Placez la **carte Minotaure** au centre de la table, bien visible de tous.
- Mélangez les **24 cartes Labyrinthes** faces cachées.
- Distribuez-les **équitablement** entre tous les joueurs. Par exemple, à 2 joueurs, chacun reçoit 12 cartes ; à 4 joueurs, chacun en reçoit 6.
- Chaque joueur pose ses cartes en une **pioche face visible** devant lui, avec la face montrant une **dalle unique** sur le dessus. Cette dalle visible est importante, on y revient juste après !

### Choisir le défi et prendre ses cartes en main

- Choisissez une **carte Défi**. Si c'est votre toute première partie, prenez le défi I. Il est vraiment recommandé de les faire dans l'ordre, la courbe de difficulté est bien pensée.
- Lisez ensemble les conditions du défi à voix haute.
- Chaque joueur prend **2 cartes** du dessus de sa pioche en main. **Attention, exception pour le premier défi : ne prenez qu'une seule carte en main !**
- Pour l'ordre de jeu : la dernière personne à avoir résolu un labyrinthe (dans la vraie vie, un magazine, un jeu vidéo, peu importe !) commence. Ensuite, on tourne dans le **sens horaire**.

## Déroulement d'un tour

Chaque tour est simple et se déroule en quelques étapes rapides :

## Regarder sa dalle de référence et poser une carte

Avant de jouer, jetez un œil au **dessus de votre pioche**. Vous y voyez un type de **dalle** (une couleur ou un motif). C'est votre contrainte pour ce tour : la carte que vous posez doit **recouvrir au moins une dalle de ce type** déjà présente dans le labyrinthe en construction.

Si ce type de dalle n'existe nulle part dans le labyrinthe actuel, pas de panique : vous pouvez poser votre carte sur **n'importe quelle autre dalle**.

## Respecter les règles de pose

Voici les règles à garder en tête quand vous posez une carte :

- **Obligatoire** : votre carte doit toujours recouvrir **au moins une dalle** déjà en jeu.
- **Autorisé** : vous pouvez recouvrir **plusieurs dalles** d'un coup, même si certaines ne sont pas du type indiqué par votre pioche.
- **Interdit** : vous ne pouvez pas recouvrir **entièrement** une carte déjà posée par une autre carte.
- **Interdit** : vous ne devez **jamais recouvrir** tout ou partie du **Minotaure**. Le Minotaure reste toujours visible ! Tous les autres éléments sur les cartes peuvent être recouverts sans problème.

Petit conseil stratégique : pensez toujours à regarder les dalles visibles sur les pioches de vos coéquipiers. Cela vous permet d'anticiper où ils pourront poser leurs cartes au prochain tour, et de leur préparer le terrain !

## Piocher et passer la main

Après avoir posé votre carte, **piochez une nouvelle carte** du dessus de votre pioche pour revenir à 2 cartes en main.

Quand votre **pioche est vide**, vous continuez à jouer avec les cartes restantes en main, mais avec un avantage : vous pouvez les poser **où bon vous semble**, sans contrainte de type de dalle (tant que vous respectez les autres règles de pose).

Une fois votre carte posée, votre tour est terminé. C'est au joueur suivant !

## Les alliés : Ariane et Thésée

Parmi les cartes Labyrinthes, certaines portent l'image d'**Ariane** ou de **Thésée**. Ce sont vos jokers ! Quand vous avez une telle carte en main, vous pouvez la poser **où vous voulez** dans le labyrinthe, sans tenir compte du type de dalle indiqué sur votre pioche. Pratique pour débloquer une situation compliquée !

Astuce : ne gaspillez pas ces cartes trop tôt ! Gardez-les pour les moments critiques où vous avez vraiment besoin de flexibilité. Elles peuvent sauver la partie.

[IMAGE\_FIN]

## Les défis et la condition de victoire

### Comment fonctionne un défi

Chaque **carte Défi** vous demande d'enfermer le Minotaure dans une **salle close**.

Concrètement, cela signifie que le Minotaure doit être entouré de **murs noirs** de tous les côtés, sans aucune ouverture. Il ne doit y avoir **aucune sortie possible**.

Certains défis ajoutent des conditions supplémentaires, comme la taille de la salle ou la présence de **zones de dalles** spécifiques. Une **zone de dalles**, c'est un ensemble de dalles de même type reliées entre elles sans être séparées par un mur.

### Gagner ou perdre

- **Victoire** : toutes les conditions de la carte Défi sont remplies avant ou au moment où la dernière carte est posée. Bravo, passez au défi suivant !
- **Défaite** : toutes les cartes Labyrinthes ont été posées sans que les conditions du défi soient remplies. Pas grave, remélangez tout et retentez le même défi !

La difficulté des défis est **progressive** (de I à X). N'essayez pas de sauter des étapes, chaque défi vous apprend des réflexes utiles pour la suite. Si vous cherchez d'autres jeux avec une progression par niveaux, jetez un œil aux [règles de Link City](#) ou à celles de [Celestia](#), qui offrent aussi de belles montées en difficulté.

## Le mode mythique pour les champions

Vous avez vaincu les 10 défis ? Chapeau ! Un ultime challenge vous attend : relevez chaque défi en **moins de 5 minutes chrono**. Lancez un minuteur et notez vos records. C'est le mode idéal pour transformer une soirée tranquille en moment de tension épique autour de la table !