

Règles de Magic Maze

Comment jouer Magic Maze

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Quatre héros doivent voler chacun un objet dans un centre commercial puis s'enfuir avant que le sablier ne s'écoule.
- **Mécanique principale** : Chaque joueur ne peut effectuer qu'une seule action spécifique (déplacer vers le nord, utiliser un vortex, etc.) sur n'importe lequel des 4 héros, le tout en temps réel et quasiment sans communication.
- **Condition de victoire** : Les 4 héros quittent le centre commercial par leur sortie respective avant la fin du temps imparti.

Imaginez un peu le tableau : quatre aventuriers fauchés, une magicienne, un barbare, un elfe et un nain, qui débarquent dans un centre commercial pour y piquer tout leur équipement. Le hic ? Vous jouez tous ensemble, en temps réel, et chacun ne contrôle qu'UNE partie des mouvements possibles. Et cerise sur le gâteau : vous n'avez presque jamais le droit de parler. Ça promet des fous rires et de la sueur froide !

Si vous aimez les jeux coopératifs intenses comme [Just One](#) ou les ambiances tendues de [Mysterium](#), Magic Maze va vous scotcher à la table.

Le principe fondamental du jeu

Magic Maze est un jeu **coopératif en temps réel**. Il n'y a pas de tours de jeu : tout le monde agit simultanément, quand bon lui semble. Chaque joueur reçoit une **tuile Action** qui lui indique la seule chose qu'il a le droit de faire : déplacer les héros vers le nord, vers le sud, utiliser les escalators, etc.

Le truc génial (et diabolique), c'est que vous pouvez contrôler N'IMPORTE lequel des 4 **pions**

Héros, mais UNIQUEMENT pour l'action qui figure sur votre tuile. Si vous avez la flèche « Nord », vous pouvez pousser le nain, l'elfe, la magicienne ou le barbare vers le nord, mais c'est tout ce que vous avez le droit de faire.

Et la communication ? Interdite la plupart du temps ! Vous ne pouvez ni parler, ni pointer du doigt, ni faire de gestes. Vos seuls recours : fixer un joueur avec des yeux de merlan frit, ou poser le **pion « Fais quelque chose ! »** devant lui pour lui signaler qu'il doit agir.

Mise en place de la partie

Préparer le plateau

Placez la **tuile de départ n°1** au centre de la table. Déposez les 4 **pions Héros** (orange, vert, violet, jaune) au hasard sur les 4 cases centrales de cette tuile. Constituez la **pioche de tuiles Centre commercial** selon le scénario choisi, faces cachées.

Distribuer les tuiles Action

Prenez les **tuiles Action** correspondant au nombre de joueurs (le chiffre en bas à droite vous l'indique) et distribuez-en une à chaque joueur. Chaque tuile doit être posée devant vous, visible de tous, avec sa flèche « Nord » orientée dans la même direction que celle de la tuile de départ. Ne changez jamais cette orientation pendant la partie !

Éléments annexes

Posez la **tuile Vol** (face A visible) et les **jetons Hors service** à côté du plateau. Le **sablier de 3 minutes** est prêt. Dès qu'on le retourne, la partie démarre et silence radio !

[IMAGE_MATERIEL]

Les actions disponibles

Déplacer un héros

Si votre tuile Action affiche une flèche directionnelle (Nord, Sud, Est ou Ouest), vous pouvez

déplacer n'importe quel **pion Héros** d'autant de cases que vous voulez dans cette direction.
Attention : un héros ne peut pas traverser un mur ni un autre héros, et deux héros ne peuvent jamais occuper la même case.

Utiliser un vortex

Le joueur qui a l'action **Vortex** peut téléporter n'importe quel héros, peu importe où il se trouve, directement sur une **case Vortex** de la couleur de ce héros. C'est un raccourci formidable pour traverser le plateau en un clin d'œil. Attention : après le vol des objets, les vortex sont désactivés et cette action ne peut plus être utilisée !

Emprunter les escalators

Le joueur ayant cette action peut déplacer un héros d'un bout à l'autre d'un **escalator**, quelle que soit son orientation. Un héros ne peut jamais s'arrêter au milieu d'un escalator.

Faire une exploration

Le joueur qui possède l'action **Explorer** (symbolisée par une loupe) est responsable d'agrandir le centre commercial. Il ne peut le faire que lorsqu'un héros se trouve sur une **case Exploration** de sa couleur qui mène vers une zone inconnue. Il pioche alors la tuile du dessus et la place de sorte que la flèche blanche prolonge la case Exploration utilisée. Une fois le passage ouvert, n'importe quel héros peut le traverser dans les deux sens.

Petit conseil : gardez toujours un œil sur les cases Exploration disponibles. Si personne ne pousse un héros dessus, impossible d'avancer !

Le déroulement d'une manche

Phase 1 : on explore le centre commercial

Dès le sablier retourné, vous agissez tous simultanément pour déplacer les héros, ouvrir de nouvelles zones et repérer les **cases Objet** et les **cases Sortie**. Pas besoin de tout révéler,

mais il faut au minimum trouver les 4 objets et les 4 sorties.

Phase 2 : le vol simultané

Quand les 4 héros se trouvent **en même temps** chacun sur la case Objet de sa couleur (orange sur orange, vert sur vert, etc.), le vol se déclenche automatiquement. Ce n'est pas une action : ça arrive tout seul dès que la condition est remplie. Retournez la **tuile Vol** face B pour le signaler. À ce moment, les **vortex se désactivent** définitivement.

Phase 3 : la fuite

Chaque héros doit maintenant rejoindre la **case Sortie** de sa couleur. Dès qu'un héros atteint sa sortie, retirez-le du plateau. Quand les 4 héros sont sortis : victoire ! Si le sablier se vide avant, c'est la défaite pour tout le monde.

Gestion du temps et cases Sablier

Vous démarrez avec 3 minutes. C'est serré ! Heureusement, il existe 4 **cases Sablier** dispersées dans le centre commercial. Quand un héros s'arrête sur une case Sablier encore active, retournez immédiatement le sablier (même s'il reste du temps dedans). Posez ensuite un **jeton Hors service** sur cette case : elle ne pourra plus être réutilisée.

Astuce tactique : ne grillez pas vos cases Sablier trop tôt ! Attendez que le sablier soit presque vide pour en tirer le maximum de temps supplémentaire.

La communication : quand et comment

La règle d'or : **silence total** la majorité du temps. Pas de paroles, pas de gestes, pas de bruits. Vous pouvez seulement fixer un joueur du regard ou lui poser le pion « Fais quelque chose ! » sous le nez.

La seule exception : à chaque fois que le sablier est retourné (grâce à une case Sablier), vous pouvez parler librement pendant que le sable s'écoule. Profitez-en pour vous coordonner ! Dès qu'un joueur effectue une action, le silence revient immédiatement.

Si quelqu'un commet une erreur involontaire (il déplace un héros trop loin par exemple), seul le joueur possédant l'action inverse peut corriger. Si une règle est enfreinte, vous avez le droit de le signaler à voix haute, mais le temps perdu ne se récupère pas.

[IMAGE_FIN]

Les pouvoirs spéciaux des héros

Le nain (pion orange)

Le nain est le seul à pouvoir traverser les **petits passages dans les murs orange**. Les autres héros sont bloqués par ces passages étroits.

L'elfe (pion vert)

Quand l'elfe est utilisé pour révéler une nouvelle tuile, tous les joueurs sont **temporairement autorisés à communiquer**, selon les mêmes règles que lors du retournement du sablier. Un symbole haut-parleur sur la tuile vous le rappelle.

La magicienne (pion violet)

Quand la magicienne s'arrête sur une **case Boule de cristal**, le joueur ayant l'action Explorer peut poser une ou deux nouvelles tuiles à des emplacements valides, sans qu'un héros soit sur la case Exploration correspondante. Un jeton Hors service est posé sur la case Boule de cristal une fois utilisée.

Le barbare (pion jaune)

Le barbare peut **désactiver les caméras de sécurité** en se déplaçant dessus. C'est crucial car si deux caméras ou plus sont actives simultanément, il devient interdit d'utiliser les cases Sablier. Un jeton Hors service est posé sur chaque caméra désactivée.

Règle de passation des tuiles Action

À partir du scénario 3 et pour toutes les parties suivantes : à chaque fois que le sablier est retourné, chaque joueur **donne sa tuile Action à son voisin de gauche**, en conservant l'orientation correcte. Cela signifie que votre rôle change en cours de partie. Restez attentifs à votre nouvelle action !

La campagne d'initiation

Magic Maze propose 7 scénarios progressifs pour apprendre les règles en douceur. Chaque scénario ajoute une règle permanente qui restera valable pour tous les suivants.

- **Scénario 1** : découverte des bases, une seule sortie, communication autorisée.
- **Scénario 2** : chaque héros doit emprunter la sortie de sa couleur.
- **Scénario 3** : passation des tuiles Action au voisin de gauche à chaque retournement du sablier.
- **Scénario 4** : pouvoir du nain (passages étroits) et de l'elfe (communication lors de son exploration).
- **Scénario 5** : pouvoir de la magicienne (boule de cristal).
- **Scénario 6** : pouvoir du barbare (caméras de sécurité), 2 caméras en jeu.
- **Scénario 7** : surveillance maximale avec 4 caméras en jeu.

Après ces 7 scénarios, vous maîtrisez toutes les règles et pouvez passer aux défis avancés (scénarios 8 à 17) qui ajoutent des contraintes épicées : pas de communication du tout, vortex désactivés dès le départ, centre commercial multidimensionnel, et bien d'autres.

Jouer en solo

La mise en place est identique. Prenez les 7 **tuiles Action solo** (marquées « 1 joueur »), orientez-les correctement, mélangez-les et formez une **pioche** face cachée. En utilisant une seule main, révélez les tuiles une par une et empilez-les en **défausse**. L'action visible au sommet de la défausse est celle que vous pouvez utiliser, autant de fois que souhaité. Pour changer d'action, continuez à révéler des tuiles. Si la pioche est épuisée, retournez la défausse face cachée sans mélanger. À chaque retournement du sablier, mélangez pioche et défausse

ensemble.

Les scénarios avancés en un coup d'œil

Pour ceux qui veulent corser l'aventure, voici les défis supplémentaires après la campagne d'initiation. Chacun se combine avec toutes les règles permanentes déjà apprises :

- **Scénario 8 (Divination)** : la pioche de tuiles est posée face visible.
- **Scénario 9 (Suivez le chef)** : un joueur n'a pas de tuile Action, il ne peut que déplacer le pion « Fais quelque chose ! ».
- **Scénario 10 (Tromper les vigiles)** : chaque héros vole un objet qui n'est PAS le sien et s'enfuit par une sortie qui n'est PAS la sienne.
- **Scénario 11 (Mode réarrangement)** : à chaque retournement du sablier, retirez 2 tuiles vides du plateau et replacez-les sous la pioche.
- **Scénario 12 (Gestes uniquement)** : lors des phases de communication, seuls les gestes sont autorisés, pas de paroles.
- **Scénario 13 (Multidimensionnel)** : le centre commercial existe sur deux plans distincts, les vortex servent à passer d'une dimension à l'autre.
- **Scénario 14 (Pas de communication)** : aucune communication jamais, sauf le regard et le pion « Fais quelque chose ! ».
- **Scénario 15 (T'as de beaux yeux)** : même le pion « Fais quelque chose ! » est interdit, il ne reste que votre regard.
- **Scénario 16 (Vortex hors d'usage)** : pas de vortex du tout pendant toute la partie.
- **Scénario 17 (Interdiction de rester groupés)** : deux héros ne peuvent jamais se trouver sur la même tuile (sauf la tuile n°1).

Ces défis se déclinent en niveaux sur la **feuille de scores** fournie avec le jeu. Notez vos victoires, le nombre de cases Sablier utilisées (moins = mieux), et défiez-vous entre groupes d'amis. Si vous cherchez d'autres jeux coopératifs qui sollicitent la coordination, jetez un œil aux [règles d'Agent Avenue](#) ou à celles de [Hantise](#) pour d'autres sensations fortes !

Récapitulatif des points clés

- Pas de tours : tout le monde joue en même temps, en temps réel.
- Chaque joueur n'a accès qu'à UNE action, mais peut l'appliquer à n'importe quel héros.
- Silence obligatoire sauf lors du retournement du sablier.
- Les 4 héros doivent être simultanément sur leur case Objet pour déclencher le vol.
- Après le vol, les vortex sont désactivés : planifiez la fuite en amont !
- Si le sablier s'épuise à n'importe quel moment, tout le monde perd.
- Les pouvoirs spéciaux (nain, elfe, magicienne, barbare) s'ajoutent progressivement via les scénarios.

Allez, retournez ce sablier et foncez ! Vous allez adorer cette tension joyeuse où tout repose sur la coordination muette. Et si vous cherchez une pause plus calme après l'adrénaline de Magic Maze, les [règles du Patchwork](#) vous offriront un contraste parfait. Bonne partie !