

P'tit jeu Maëlys de LABYSTÈRE

Dès 7 ans

10 min

2 à 4 joueurs

23 cartes Chemin (dos vert) dont :



4 cartes Lieu



3 cartes Témoin

22 cartes Action (dos jaune) dont :



4 cartes Drapeau



1 carte Arrivée et 1 carte Départ



4 cartes Suspect



9 cartes Enquête par joueur



4 pions et 1 dé

BUT DU JEU :

Être le premier à trouver qui a volé le drapeau et dans quel lieu il a été caché.

PRÉPARATION :

- Chaque joueur choisit un pion et prend les 9 cartes Enquête de la couleur correspondante. Dans ces cartes se trouvent tous les suspects et tous les lieux possibles, il faudra les éliminer au fur et à mesure que l'enquête avance. La carte de séparation permet de trier discrètement les suspects des innocents au cours du jeu.
- Mélange les cartes Suspect face cachée et mets-en une de côté, ce sera le coupable ! Mélange les 3 cartes restantes avec les cartes Action.
- Dispose les cartes Action face cachée, selon une grille de 5 cartes sur 5. Pour que le jeu dure plus longtemps, écarte les unes des autres les cartes Départ, Arrivée, Drapeau et Suspect.
- Retourne les cartes Départ et Arrivée, ce seront les seules à ne pas être recouvertes par les cartes Chemin.
- Ensuite, dispose les cartes Chemin face découverte par-dessus les cartes Action : commence par placer les cartes Lieu par-dessus les cartes Drapeau, puis les cartes Témoin par-dessus les cartes Suspect. Enfin, place le reste des cartes Chemin aléatoirement sur la grille.
- Le plateau de jeu est prêt !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Chaque joueur place son pion sur la case Départ.

- À chaque tour de jeu, le joueur lance le dé : il peut alors soit avancer, soit modifier les chemins.

→ Le joueur veut avancer :

- Il avance d'autant de cases que de points sur le dé.
 - On ne peut avancer que verticalement et horizontalement, et uniquement sur des chemins qui se suivent.
 - On est obligé d'avancer du nombre de cases exact indiqué par le dé.
 - Un joueur peut revenir en arrière s'il est sur une carte qui constitue un coin ou un côté de la grille.
 - Plusieurs joueurs peuvent se tenir sur la même case.
- Puis, il retourne le paquet de 2 cartes sur lequel il est arrivé. Il peut alors trouver 3 types de cartes :

Carte Témoin : il découvre quel suspect le témoin a vu lors de la fête (ce n'est donc pas le coupable puisqu'il a un alibi),

Carte Lieu : il découvre si le drapeau a été retrouvé dans ce lieu ou non.

Cartes Action :

- Rends-toi à la case Départ/Arrivée.
- Regarde sous la carte Témoin de ton choix : le joueur regarde sans déplacer son pion.
- Regarde sous la carte Lieu de ton choix : le joueur regarde sans déplacer son pion.
- Regarde une carte au hasard parmi les suspects écartés du joueur de ton choix : le joueur désigné présente ses suspects écartés face cachée, le joueur en regarde une au hasard puis la rend.
- Regarde une carte au hasard parmi les lieux écartés du joueur de ton choix : idem.
- Rejoue : le joueur relance le dé et peut soit avancer, soit modifier les chemins.
- Échange la place de ton pion avec le joueur de ton choix : une fois l'échange effectué, les joueurs peuvent regarder les cartes sous leur pion, seulement s'il s'agit de cartes Lieu ou Témoin.
- Ton prochain lancer de dé compte double : on multiplie les points par 2.
- Pas d'action : il n'y a rien à faire !

Les joueurs sont obligés de faire l'action indiquée par les cartes Action !

→ Le joueur veut modifier les chemins :

- Il peut échanger 2 paquets de cartes pour pouvoir créer un chemin (ou embêter son adversaire).
 - On ne peut échanger que des chemins vides (donc pas les cartes Lieu, Témoin, Départ et Arrivée).
 - Le joueur n'avance pas et ne retourne pas de cartes.
 - On ne peut pas déplacer des cartes sur lesquelles se trouve un pion.

• À chaque fois qu'un joueur élimine un suspect ou un lieu, il met de côté la carte en question parmi ses cartes Enquête.

• Lorsqu'un joueur pense avoir résolu l'enquête, il doit se rendre sur la case Arrivée pour pouvoir déclarer ses résultats. Pour vérifier son hypothèse, il regarde la carte Suspect qui avait été écartée au début du jeu et la carte Lieu qu'il a nommé. Si tout est bon, il a gagné ; si l'un des deux n'est pas bon, il a perdu et laisse les autres joueurs continuer la partie.

FIN DE LA PARTIE :

La partie s'arrête lorsqu'un joueur a trouvé le coupable et le lieu.

QUE SE PASSE-T-IL SI... :

- ... on retourne la carte Action « Regarde une carte au hasard parmi les suspects/lieux écartés du joueur de ton choix » et que le joueur n'a pas de suspect/lieu écarté ? Tant pis ! C'est au joueur suivant de jouer.