

MERLIN ZINZIN

Le jeu



Un jeu d'action coopératif pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans.

MATÉRIEL

Un plateau de jeu et une piste à sortilèges

5 jetons personnages recto-verso (Merlin, Arthur, Guenièvre, Lancelot et Viviane)

Un dé spécial, un sablier « Chat » et 3 jetons « Sortilèges »

16 cartes « Effet Imprévu »

BUT DU JEU

Merlin a volé un grimoire à son père puis a été capturé par la sorcière Morphage. Ses amis, Viviane, Lancelot, Arthur et Guenièvre ont réussi à le délivrer... Reste à rejoindre le village de Brocéliande sans être rattrapés par le monstrueux chat de Morphage...

PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau sur la table avec les 5 jetons « Personnages » faces visibles sur le Manoir de Morphage (Case départ) et le sablier « Chat » sur la case « Novicius » (pour votre première partie). Quand vous vous sentirez plus forts, vous pourrez tenter le niveau "Initiati" ou "Virtuoso" ou même au-delà si vous êtes vraiment très forts.

Mélangez les 16 cartes « Effet imprévu » et formez une pile face cachée à côté du plateau.

Le plus jeune joueur prend le dé spécial, les 3 jetons « Sortilèges » et la piste à sortilèges.

DÉROULEMENT DU JEU

Retournez le sablier « Chat » sur la case où il se trouve, le jeu commence immédiatement !

Chacun votre tour, vous allez tenter de faire avancer la petite troupe jusqu'au village de Brocéliande. Le plus jeune joueur commence, puis il passe la piste à sortilèges, le dé et les jetons « Sortilèges » au joueur à sa gauche et ainsi de suite (on joue dans le sens horaire).

Voilà ce que vous devez faire pendant votre tour de jeu :

- 1 - Surveiller le sablier « Chat ».
- 2 - Lancer un sortilège.
- 3 - Appliquer l'effet du sortilège.



1 - Comment on surveille le sablier « Chat » ?

Tu regardes le sablier « Chat ». S'il est complètement écoulé, tu dis « MIAOU !! » et tu l'avances sur la case suivante en le retournant.

Si le sablier « Chat » rattrape un jeton personnage face « Visible » (Il arrive sur la même case) le jeu est perdu, et s'il en dépasse un qui est face « invisible » (Il arrive sur la case suivante), le sort d'invisibilité est annulé et le jeu est aussi perdu. Sinon, le jeu continue.

2 - Comment on lance un sortilège ?

Tu jettes le dé spécial et tu lances le jeton « Sortilège » sur la piste, suivant la technique indiquée par le dé :



La technique de la Tempête : Pose le jeton « Sortilège » sur la main du magicien et souffle dessus autant de fois que tu veux pour le faire avancer.



La technique du Pitch : Pose le jeton « Sortilège » sur la main du magicien et propulse-le d'une pichenette.



La technique de l'Éclair : Place ta main avec le jeton « Sortilège » à la hauteur de tes yeux (sans te baisser) et lâche-le sur la piste à sortilèges.



La technique de la Luge : Pose le jeton « Sortilège » sur la main du magicien et lève la piste pour le faire glisser où tu veux.



La technique du Curling : Pose le jeton « Sortilège » sur la main du magicien et pose ton index dessus, puis fais le glisser rapidement sur la piste (tu dois avoir lâché le jeton avant qu'il ne dépasse le bout de la baguette magique).



La technique de la Pétanque : Prends le jeton « Sortilège » dans la paume de ta main et lance-le sur la piste (ta main ne doit pas dépasser le bout de la baguette magique).

3 - Comment on applique l'effet du sortilège ?

Regarde l'endroit où pointe la flèche du jeton « Sortilège ».



1 Si la flèche du jeton « Sortilège » pointe en dehors des 9 cases de la piste (sur l'herbe ou sur les arbres) : ton sort a échoué et il produit un « Effet imprévu ». Pioche une carte « Effet imprévu » et effectue l'action indiquée.

2 Si la flèche du jeton « Sortilège » pointe en dehors de la piste : tu places face cachée à côté du plateau. Si c'est le 3^e jeton ainsi écarté, le joueur suivant devra, au début de son tour, avancer le sablier « Chat » d'une case (sans le retourner) et récupérer les 3 jetons « Sortilège ».

3 Si la flèche du jeton « Sortilège » pointe une des 9 cases de la piste : bravo, tu as réussi ton sort ! Tu effectues l'action correspondant à cette case (voir ci-dessous).

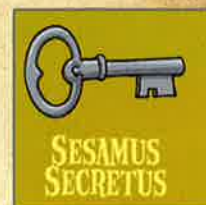
4 Si la flèche du jeton « Sortilège » pointe plusieurs zones, place-le sur celle qui t'arrange le mieux.



Déplacement : Si la flèche du jeton « Sortilège » pointe une des 5 cases « Personnages », tu dois avancer le personnage correspondant d'1 case sur le plateau.

Si le personnage est déjà arrivé à Brocéliande, avance un autre personnage de ton choix.

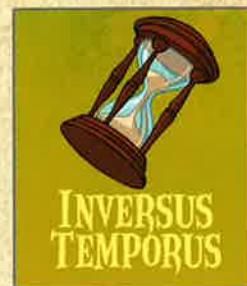
Sesamus Secretus : Si la flèche du jeton « Sortilège » pointe la case « Sesamus Secretus », fais passer le personnage de ton choix par le passage secret de ton choix. Ce sont des raccourcis représentés par des petits ponts sur le plateau. Un passage secret peut te faire sauter de 1 à 4 cases !



Inversus Temporus

Si la flèche du jeton « Sortilège » pointe la case « Inversus Temporus », tu dois retourner le sablier « Chat » sur la même case.

Ce sort est à double tranchant. Il peut être très positif si tu l'utilises au bon moment, c'est-à-dire lorsque le sablier est presque complètement écoulé, ou très négatif, si le sablier « Chat » vient juste d'avancer.



Transformus Invisibilus

Si la flèche du jeton « Sortilège » pointe la case « Transformus Invisibilus », tu dois retourner un jeton « Personnage » face « Invisible ».

Si un autre jeton était déjà sur sa face « Invisible », tu dois alors le remettre sur sa face « Visible ».

Attention, ce sort peut te faire perdre la partie si le sablier « Chat » se trouve sur la case d'un personnage invisible.



Reunius Amourus

Si la flèche du jeton « Sortilège » pointe la case « Reunius Amourus », tu peux mettre le jeton « Guenièvre » directement sur la case où se situe le jeton « Lancelot » ou vice versa (car ils sont amoureux).

Ce sort est donc particulièrement utile lorsque l'un de ces 2 personnages a pris beaucoup d'avance sur l'autre.



FIN DU JEU

Vous avez tous gagné :

- Si tous les jetons « Personnages » ont rejoint le village de Brocéliande.
- Ou si 4 personnages ont rejoint le village et le 5^e personnage est sur sa face « Invisible ».

Vous avez tous perdu :

- Si le sablier « Chat » a rejoint une case occupée par au moins un jeton « Personnage » non protégé par un sort d'invisibilité (le jeton est sur sa face « Visible »).
- Ou si le sablier « Chat » quitte une case où se trouvait un jeton « Personnage » face « Invisible », car dès qu'il dépasse ce personnage, son sort d'invisibilité est annulé.

Auteur : Annick LOBET

Illustrations : Stan & Vince

Mise en page : Tony ROCHON

