

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MAZE Racers®

Game Rules

Règles du jeu

Published by / Publié par : FoxMind BV.
Beechavenue 129, 1119 RB Schiphol-Rijk,
The Netherlands

©2015 FoxMind Toys & Games / FoxMind Games BV.
©2015 Andy Geremia.
Maze Racers is a TM of FoxMind Games BV.
All rights reserved / Tous droits réservés.

Printed in China/ Imprimé en Chine.



FoxMind

MZR-V2-JUL15

WARNING:
CHOKING HAZARD – Toy contains
a small ball. Not for children under 3 yrs.



FoxMind



Planifiez! Construisez! Foncez!

Pour 2 joueurs ou 2 équipes de 2 joueur âgés de 8 ans et plus.

CONTENU

| | |
|----------------------------------|--------------------------|
| 2 plateaux de jeu | 2 cylindres d'espacement |
| 152 murs (76 par joueurs/équipe) | 2 billes en bois |
| 2 pièces Départ vertes | 1 sablier |
| 2 pièces Arrivée rouges | |

BUT DU JEU

Construire le labyrinthe le plus astucieux aussi rapidement que possible pour ensuite l'échanger avec celui de son adversaire et débiter la course. En utilisant une bille, le joueur/équipe qui réussit à parcourir le labyrinthe le premier gagne la manche. Remportez 2 manches sur 3 pour être déclaré Vainqueur!

MISE EN PLACE

Chaque joueur/équipe reçoit un plateau de jeu (divisé en quatre cadrans), 76 murs d'une même couleur, un cylindre d'espacement, une pièce Départ verte et une pièce Arrivée rouge. Le sablier et les billes sont mis de côté.

*À noter: lorsque vous jouez pour la toute première fois, délogez délicatement les murs des 2 planches magnétiques.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs commencent d'abord par s'entendre dans quels cadrans les 2 labyrinthes devront débiter et se terminer. Chaque joueur/équipe place ensuite sa pièce Départ verte n'importe où dans le cadran Départ et sa pièce Arrivée rouge où dans le cadran Arrivée. Lors de la construction des labyrinthes, les joueurs peuvent déplacer les pièces à l'intérieur des cadrans choisis.

Au compte de 3, chaque joueur/équipe entame la construction de son labyrinthe en utilisant leurs murs. Les joueurs peuvent utiliser le cylindre d'espacement pour s'assurer que la bille traversera sans encombre les différents couloirs du labyrinthe. Dès qu'un joueur/équipe est satisfait de son labyrinthe, il crie: « prêt à courser! » et tourne le sablier. L'autre joueur/équipe dispose d'une minute pour terminer la construction de son labyrinthe. Le joueur/équipe ayant terminé son labyrinthe en premier ne peut regarder le plateau de son adversaire ou nuire à la construction de ce dernier.

TRAVERSER LE LABYRINTHE

Course à 2 joueurs

Lorsque la minute s'est écoulé, les joueurs échangent leurs plateaux. Chacun prend une bille et la place à l'intérieur de la pièce de Départ verte. Au compte de 3, les joueurs entament la course, inclinant le plateau pour mener la bille jusqu'au point Arrivée rouge, pour ensuite refaire le trajet en sens inverse et revenir jusqu'au point de Départ vert. Le vainqueur de la manche est le premier joueur qui parvient à traverser le labyrinthe de son adversaire dans les deux directions.

2 équipes

Lorsque joué en équipes, chaque joueur d'une équipe doit traverser le labyrinthe de ses adversaires dans une direction. Lorsque le premier joueur de l'équipe parvient à placer sa bille dans la pièce Arrivée rouge, il passe le plateau à son coéquipier qui doit alors faire la traversée en sens inverse et ramener la bille à l'intérieur de la pièce Départ verte.

LABYRINTHE ERRONÉ

Si un labyrinthe est impossible à traverser pour quelque raison que ce soit, le joueur/équipe responsable de sa construction perd la manche.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'une manche est terminée, chaque joueur/équipe reprend son plateau. Les joueurs choisissent de nouveau les cadrans de Départ et d'Arrivée et une nouvelle manche démarre ensuite selon les règles du jeu.

Le joueur/équipe ayant remporté 2 manches sur 3 est déclaré vainqueur.

VARIATION TEMPS MINIMUM ALLOUÉ

Les joueurs peuvent décider d'allouer un temps fixe (7 minutes par exemple) pour la construction de leurs labyrinthes. Dans ce cas, le joueur qui termine son labyrinthe en premier déclare « prêt à courser! » seulement lorsque le temps minimum alloué s'est écoulé. Il retourne ensuite le sablier et l'autre joueur a 1 minute pour terminer son labyrinthe.

MODE AVANCÉ

Pour le mode avancé, allez sur www.foxmind.com, sélectionnez la page produit de Maze Racers! et téléchargez le document intitulé **advanced_mazes.pdf**. Une fois imprimé, le document peut être découpé pour créer des cartes. Au début de la manche, une carte est sélectionnée. Les joueurs/équipes doivent utiliser les murs pour recréer sur leurs plateaux la forme qui est représentée sur la carte. Une fois fait, les joueurs/équipes continuent de jouer selon les règles habituelles du jeu, mais cette fois en construisant leurs labyrinthes sans modifier la forme préétablie sur leur plateau.