



MAGIC MAZE

HIDDEN

roles



Kasper Lapp



Gyom



3-8



15'



8+



CONTENU

- 53 cartes Rôle,
- 1 carte « Je t'ai à l'œil »,
- 2 cartes d'avertissement.

PRINCIPE DE CETTE EXTENSION

Cette extension renforce les interactions dans *Magic Maze* et le transforme en jeu semi-coopératif. En recevant un rôle secret, chaque joueur pourra devenir un traître, devoir accomplir une mission ou suivre des règles spéciales.

Comme *Magic Maze*, cette extension est divisée en cinq niveaux de difficulté pour un apprentissage progressif.

Nous vous conseillons de commencer par ajouter cette extension à un niveau du jeu de base que vous êtes en mesure de réussir (à partir du niveau 3). Par la suite, vous pourrez inclure cette extension avec d'autres niveaux et extensions.

Note: certaines cartes ne sont pas totalement compatibles avec les scénarios 8 à 17 du jeu de base.

Pour conserver le plaisir de la découverte, nous vous suggérons de ne pas lire les cartes avant qu'elles se trouvent en jeu.

Note: cette extension s'inspire des jeux à identités secrètes, mais ne laisse pas de place à des discussions interminables; les influences et mensonges se font en actions plutôt qu'en paroles!

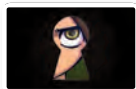
NIVEAU 1

UN TRÂÎTRE EST PARMIS NOUS (CARTES A)

Sélectionnez autant de cartes marquées A que de joueurs, dont un traître et les autres héros. Mélangez ces cartes et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Chacun prend connaissance de sa propre carte.



Placez la carte « Je t'ai à l'œil ! » à portée de tous, tout comme le pion « Fais quelque chose ! ».



Cartes Héros



Si vous avez une carte Héros, votre but est le même que d'habitude : récupérer les objets et sortir avant que le sablier s'écoule totalement. Mais le traître tentera de vous en empêcher...



Carte Traître



Si vous avez la carte Traître, votre but est de faire échouer les héros sans vous faire démasquer. Vous gagnez si le sablier s'écoule totalement ou si une accusation est validée contre un héros (expliqué plus loin).

Accuser un joueur

À tout moment, y compris lorsque vous ne pouvez normalement pas communiquer, vous pouvez accuser un joueur d'être le traître. Pour cela, pointez du doigt celui que vous souhaitez accuser et dites : « *Traître!* ».

Tous les autres joueurs, à l'exception de celui accusé, ont alors 5 secondes pour marquer leur accord en levant le pouce, ou leur désaccord en tournant le pouce vers le bas. Si l'accusation a lieu lors d'un moment de discussion autorisée, vous pouvez justifier le vote ou l'accusation (avant de lancer une accusation formelle).

La partie n'est pas mise en pause au cours d'une accusation.

Accusation rejetée

Si au moins un joueur marque son désaccord ou ne répond pas dans le temps imparti, l'accusation n'aboutit pas et la partie continue.

Accusation validée

Si tous les joueurs aptes à voter lèvent le pouce, l'accusation est validée. Le joueur désigné révèle immédiatement sa carte Rôle.

Si l'accusé était effectivement le traître, il est éliminé et ne joue plus jusqu'à la fin de la partie. Dans ce cas, lorsque l'accusation est complètement résolue, le joueur ayant lancé l'accusation a le droit de retourner le sablier s'il le souhaite, même s'il s'est totalement écoulé pendant le déroulement de l'accusation.

Si l'accusé était un héros, la partie se termine immédiatement et le traître gagne.



Élimination

Lorsqu'un joueur est éliminé, il donne sa tuile Action au joueur situé à sa gauche. Celui-ci doit dès lors contrôler également les actions présentes sur cette tuile.

Aux niveaux suivants, plusieurs joueurs pourraient être éliminés. Dans ce cas, si un joueur contrôle déjà plusieurs tuiles Action, il transmet la (les) **nouvelle(s)** au joueur à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à arriver à une répartition équitable des tuiles Action.

Note: lorsque le sablier est retourné, chacun passe **toutes** les actions qu'il contrôle au joueur à sa gauche.

Exemple de situation

Le traître est le seul qui peut déplacer un pion Héros sur une case Sablier, mais il ne le fait pas. Juste avant que le sablier s'épuise, un autre joueur comprend ce qui se passe. Il le désigne et crie: «Traître!». Le sablier finit de s'écouler, mais tous les autres joueurs marquent leur accord et valident donc l'accusation. Le traître, démasqué, est éliminé et passe sa tuile Action au joueur à sa gauche. L'accusateur peut, s'il le souhaite, retourner le sablier gratuitement, puis chacun passe toutes ses tuiles Action au joueur à sa gauche, et la partie continue.

« Je t'ai à l'œil ! »

Pour éviter d'accuser trop tôt un joueur à tort, vous pouvez utiliser la carte « Je t'ai à l'œil ! ». À tout moment, vous pouvez la prendre et la placer devant un joueur en guise d'avertissement, pour indiquer qu'il vous paraît suspect et inviter les autres à le surveiller.



***Vous êtes prêts à jouer
votre première partie avec un traître!***

NIVEAU 2

PLUSIEURS TRAÎTRES... PEUT-ÊTRE! (CARTES B)

Sélectionnez toutes les cartes marquées B (8 héros et 3 traîtres).

Mélangez-les et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée.

Rangez les cartes restantes, vous n'en aurez pas besoin.

Chacun prend connaissance de sa propre carte.

Il y a donc de 0 à 3 traîtres pour cette partie!

Accuser plusieurs joueurs

À tout moment, vous pouvez accuser plusieurs joueurs en même temps.

Pour cela, pointez du doigt ceux que vous souhaitez accuser et dites :

«Traîtres!».

Comme lors d'une accusation simple, tout joueur non impliqué doit approuver l'accusation pour qu'elle soit validée.

Si l'accusation est validée et que tous les accusés sont des traîtres, ils sont éliminés ; cependant, s'il y avait au moins un héros parmi eux, les traîtres gagnent la partie.



Rentrer bredouille

Une accusation doit toujours être approuvée par au moins un autre joueur pour être validée. Cependant, **si vous êtes le seul héros** de l'équipe, rentrer bredouille est votre seule chance de gagner.

Rentrer bredouille n'est possible que si vous êtes un héros et avant que le vol soit commis. Il vous suffit alors d'annoncer : « *Je rentre bredouille!* » en révélant votre carte Rôle. Les autres joueurs révèlent alors également leur carte.

Si vous étiez en effet le seul héros, vous gagnez la partie. S'il y a au moins un autre héros, les traîtres gagnent la partie.

Fantômes

À partir de maintenant, lorsqu'un traître est éliminé par accusation en cours de partie, il devient un fantôme et peut encore prétendre à une victoire partielle si les héros perdent la partie. Gardez votre carte Rôle face visible devant vous.

En tant que fantôme, vous pouvez parler librement lorsque les joueurs ne peuvent pas communiquer; profitez-en pour les narguer et semer la confusion, mais sans élever la voix ni faire de gestes.

Inversement, vous devez rester silencieux lors des phases de discussion.

Conseil : jouez avec davantage de tuiles Centre commercial si les héros gagnent trop souvent; au contraire, jouez avec moins de tuiles si les traîtres gagnent trop souvent.

Vous pouvez également augmenter la difficulté pour les héros en commençant avec un jeton Hors service sur la première case Sablier (sur la tuile de départ); cela raccourcit la partie.

NIVEAU 3

MISSIONS & RÈGLES SPÉCIALES (CARTES C)

Sélectionnez toutes les cartes marquées C (y compris les 3 traîtres).
Mélangez-les et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée.
Chacun prend connaissance de sa propre carte.

Il y a de 0 à 3 traîtres pour cette partie.

Chaque joueur doit vérifier le bas de sa carte à la recherche d'une éventuelle condition de jeu. Si la condition n'est pas remplie (nombre de joueurs, extension utilisée...), la carte est défaussée pour en piocher une nouvelle.



Lorsque tous les joueurs ont une carte dont les conditions sont remplies, rangez les cartes restantes; vous n'en aurez pas besoin.

Chaque joueur héros a désormais une mission à accomplir ou une règle spéciale à suivre.

Il est interdit de communiquer sur le contenu spécifique des cartes, même pour mentir. Il est seulement autorisé de partager ses suspicions concernant les traîtres et se défendre, et uniquement lors des phases de discussion.

Certaines missions et règles sont plus difficiles que d'autres, mais la satisfaction d'avoir réussi n'en est que plus grande!



Exemples

- ✓ **Emma:** *Je crois que Henri est un traître, il réagit lentement.*
- ✓ **Henri:** *Non, je ne suis pas un traître! D'ailleurs, j'ai retourné le sablier!*
- ✗ **Marie:** *Je crois que c'est parce que sa mission veut qu'il amène l'elfe par là.*
- ✗ **Henri:** *Non, ma mission concerne le nain, il faut qu'il...*

AUTORISÉ

INTERDIT

Cartes Règles spéciales



Certaines cartes Rôle vous imposent une règle à suivre pendant toute la partie, qui peut éventuellement vous faire passer (à tort) pour un traître.

Si vous oubliez temporairement d'appliquer la règle qui vous est spécifique, ne l'oubliez plus et attendez la fin de la partie pour présenter vos excuses.

Cartes Mission



Certaines cartes Rôle vous donnent une mission secrète que vous devez accomplir au cours de la partie. Vous ne pouvez alors gagner la partie que si les héros gagnent **et** que vous avez accompli votre mission.

À tout moment, si votre mission est devenue impossible à réaliser, vous devez avouer «*J'ai échoué!*» et révéler votre carte Rôle. Vous êtes alors éliminé et passez votre tuile Action à votre voisin de gauche.

Exemple

Votre mission deviendrait impossible si vous avez besoin du nain pour une action particulière, mais que le nain s'est déjà enfui.

Note: dans le rare cas où tous les joueurs sont éliminés sauf un, la partie se termine immédiatement, et le joueur restant décide si les héros ont réussi ou échoué.


NIVEAU 4

CIRCONSTANCES PARTICULIÈRES (CARTES D)

Sélectionnez toutes les cartes marquées D. Mélangez-les et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Chacun prend connaissance de sa propre carte et vérifie si les éventuelles conditions au bas de la carte sont remplies. Si ce n'est pas le cas, la carte doit être défaussée et remplacée par une nouvelle. Rangez les cartes restantes, vous n'en aurez pas besoin.

Cartes variables



Si vous avez une carte avec le symbole  au-dessus du texte décrivant son effet, la principale couleur de fond indique si vous êtes un traître ou un héros au début de la partie. Cependant, certaines conditions potentiellement remplies en cours de partie peuvent vous faire changer de camp !

Note: en cas de difficulté avec la couleur, le côté gauche du symbole attaché à la photo indique également si vous êtes un traître ou un héros au début de la partie.

Note: certaines cartes se réfèrent à la tuile Vol; pour rappel, c'est la tuile qu'on retourne lorsque le vol est commis.



Au début de la partie, ce personnage est un héros.





Au début de la partie, ce personnage est un traître.



NIVEAU 5

MISSIONS POUR LES TRÂÎTRES (CARTES)

*Jouez avec toutes les cartes marquées .
Effectuez l'installation comme d'habitude.*

Les cartes Traître marquées  vous donnent une mission secrète que vous devez accomplir au cours de la partie. Vous ne pouvez alors gagner la partie que si les héros échouent **et** que vous avez accompli votre mission.

À tout moment, si votre mission devient impossible, vous devez avouer «*J'ai échoué!*» et révéler votre carte Rôle. Vous êtes alors éliminé et passez votre tuile Action à votre voisin de gauche.

Deviner les missions

Si les héros gagnent la partie en parvenant à s'enfuir après avoir commis le vol, les traîtres ont désormais encore une chance de gagner.

Tous les traîtres révèlent d'abord leur carte Rôle.

Un à la fois et dans l'ordre où la parole est prise, chaque traître peut désigner une carte Rôle face cachée et annoncer la mission de héros qu'il pense qu'elle contient. Cette carte Rôle est révélée et, si c'est correct, elle est intervertie avec celle du traître qui l'a devinée ; ce dernier rejoint alors l'équipe gagnante, au détriment du héros floué.

Évidemment, chaque carte ne peut être devinée qu'une seule fois.

Ensuite, les héros restants révèlent leur carte Rôle, comme lors de toute fin de partie.

Note : seules les missions  peuvent être devinées, pas les règles spéciales.

Kasper Lapp AUTEUR
Gyom ILLUSTRATEUR
Marie Ooms GRAPHISTE



rue Sanson 4
BE-5310 Longchamps
Tél. +32 468 37 51 31
info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com



Un jeu Sit Down ! publié par Megalopole. ©Megalopole (2019). Tous droits réservés. ■
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. ■ Visuels non contractuels.
Les formes et les couleurs peuvent changer. ■ Toute reproduction de ce jeu, totale ou
partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans
autorisation écrite de Megalopole. ■ **ATTENTION!** ne convient pas aux enfants de
moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées.
Informations à conserver.