Pablo Céspedes et Víctor Hugo Cisternas

MAZESCAPE

RÈGLES

Mazescape est un casse-tête qui vous transporte dans un monde mystérieux, désert et complexe, traversé de chemins en perpétuelle évolution. Tandis que vous ouvrez ou fermez les sections qui constituent l'énigme, la découverte de routes alternatives pourrait bien vous faire perdre la raison… ou vous conduire jusqu'au Triangle impossible. Il sera votre seule issue pour rejoindre le monde réel… ou pour replonger dans les méandres d'un nouveau Mazescape, si le cœur vous en dit...



INTRODUCTION

La boîte contient 7 Mazescapes différents. Chacun est indépendant des autres, mais nous vous conseillons de commencer par le nº 1, puis de les explorer dans l'ordre, afin de vivre l'expérience la plus complète possible.

Votre voyage au cœur de chaque Mazescape commence toujours sur la *Rose des vents* et votre but est de trouver votre chemin jusqu'au *Triangle impossible*. Une fois ce lieu atteint, vous pouvez passer au Mazescape suivant.

Par ailleurs, chaque Mazescape propose des *objectifs secondaires* qui lui sont propres, comme de trouver, d'activer ou de ramasser des objets. Les objectifs secondaires de chaque Mazescape sont détaillés au verso de celui-ci.

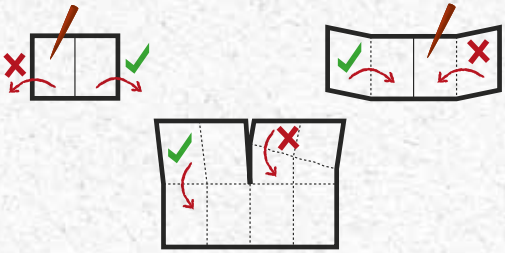
PRÉPARATION

Vous devez jouer sur une table ou une surface plane. Dépliez le Mazescape afin que la première et la dernière pages soient en contact **permanent** avec la table.

Utilisez le **curseur** fourni dans la boîte (ou simplement votre doigt). **Ce curseur ne doit JAMAIS quitter la table.** Tous les Mazescapes commencent en plaçant le curseur sur la Rose des vents.



Vous pouvez **plier et déplier** le Mazescape le long des plis prédéfinis afin d'en ouvrir et d'en fermer les sections. La section occupée par le curseur **ne doit pas** être pliée ou dépliée.



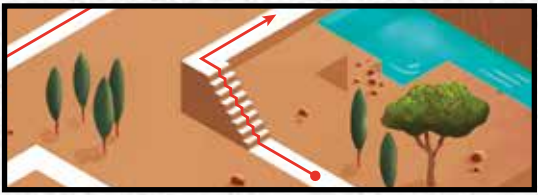
Votre but est d'atteindre la sortie. Dans tous les Mazescapes, celle-ci est représentée par le Triangle impossible.



À la dernière page de ce livret se trouve un tableau vous permettant de noter les Mazescapes que vous avez terminés ainsi que le temps passé à leur résolution. Des tableaux vierges sont téléchargeables depuis la page *Mazescape* du site www.iello.com.

COMMENT SE DÉPLACER DANS LE LABYRINTHE

Seuls les **chemins blancs** peuvent être empruntés. Il n'est pas possible de sauter d'un chemin à un autre (rappelez-vous que vous ne devez pas soulever le curseur du papier). Vous pouvez **monter et descendre les escaliers** et passer **sous les chemins** tant que vous suivez celui qui est dessiné.

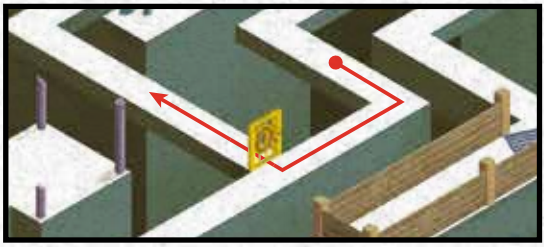




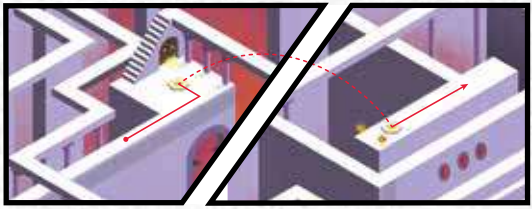
Vous pouvez également monter et descendre par les **échelles**.



Certains Mazescapes disposent de portes fermées. Pour franchir une telle porte, vous devez au préalable avoir **trouvé et ramassé la clef** de la couleur correspondante. Utilisez le tableau à la dernière page de ce livret pour noter les clefs que vous avez ramassées (une clef est considérée comme ramassée dès que vous passez le curseur dessus).

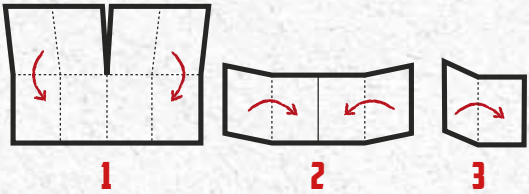


Les **portails** vous permettent de vous **téléporter**. Déplacez le curseur directement sur un autre portail, sans tenir compte des chemins et sans plier ni déplier aucune section. Pour vous téléporter, **les deux** portails doivent être **visibles**.



RECOMMENCER

Si vous pensez être dans une impasse, vous pouvez recommencer depuis la Rose des vents. Dans ce cas, assurez-vous de replier le Mazescape selon les instructions indiquées à son verso.



SORTIR DU LABYRINTHE

Lorsque vous atteignez le Triangle impossible, vous vous échappez du labyrinthe ! **Vous pouvez alors débuter le Mazescape suivant.**

Pour préserver les Mazescapes de toute détérioration, suivez attentivement les instructions de pliage indiquées au verso.

Si vous vous égarez dans le labyrinthe et que vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour en sortir, vous pouvez scanner, à l'aide de votre téléphone, le **code QR** imprimé au verso du Mazescape. Ce code vous mènera jusqu'à un éventail d'indices qui devraient vous aider à continuer votre exploration.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Chaque Mazescape dispose d'objectifs secondaires spécifiques. Ils sont représentés à son verso. À la dernière page de ce livret, un tableau vous permet de suivre ces objectifs. Il existe 3 types d'objectifs secondaires :

Trouver : Pour accomplir cet objectif, vous devez déplacer le curseur sur l'élément indiqué. Par exemple, trouver ce drapeau.



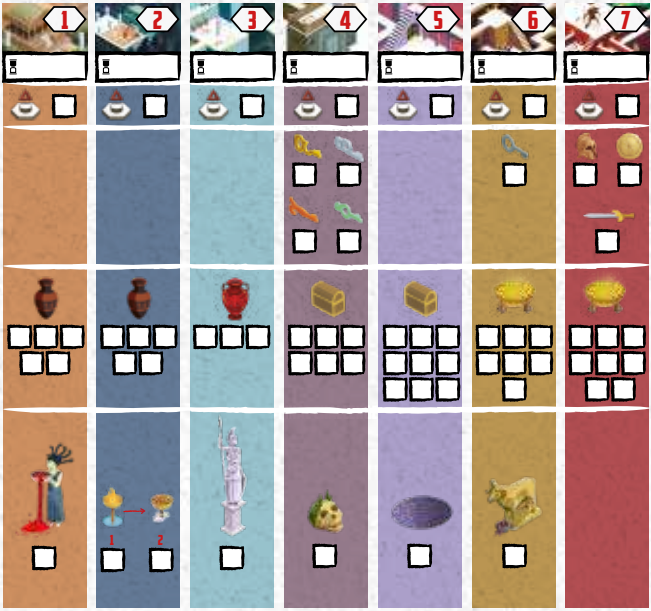
Activer : Pour accomplir cet objectif, vous devez atteindre l'interrupteur (en y déplaçant le curseur). Par exemple, activer l'interrupteur pour « mettre en marche l'horloge ».



Ramasser et transporter : Pour accomplir cet objectif, vous devez tout d'abord ramasser l'objet (1) puis le transporter jusqu'à destination (2). Par exemple, ramasser la pièce et l'apporter à la fontaine.



TABLEAU DES OBJECTIFS



Si vous avez apprécié ce jeu, découvrez de nouveaux défis sur la page Mazescape du site www.iello.com.

Crédits **Conception :** Pablo Céspedes et Víctor Hugo Cisternas **Illustration :** Joan Guardiet et Àlex Santaló **Graphisme :** Bascu **Mise en page :** David Esbrí **Traduction française :** MeepleRules.fr **Relecture française :** Maëva Debieu

© 2021 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France

DEVIR
www.devir.com

Ludoismo

iello CHALLENGE