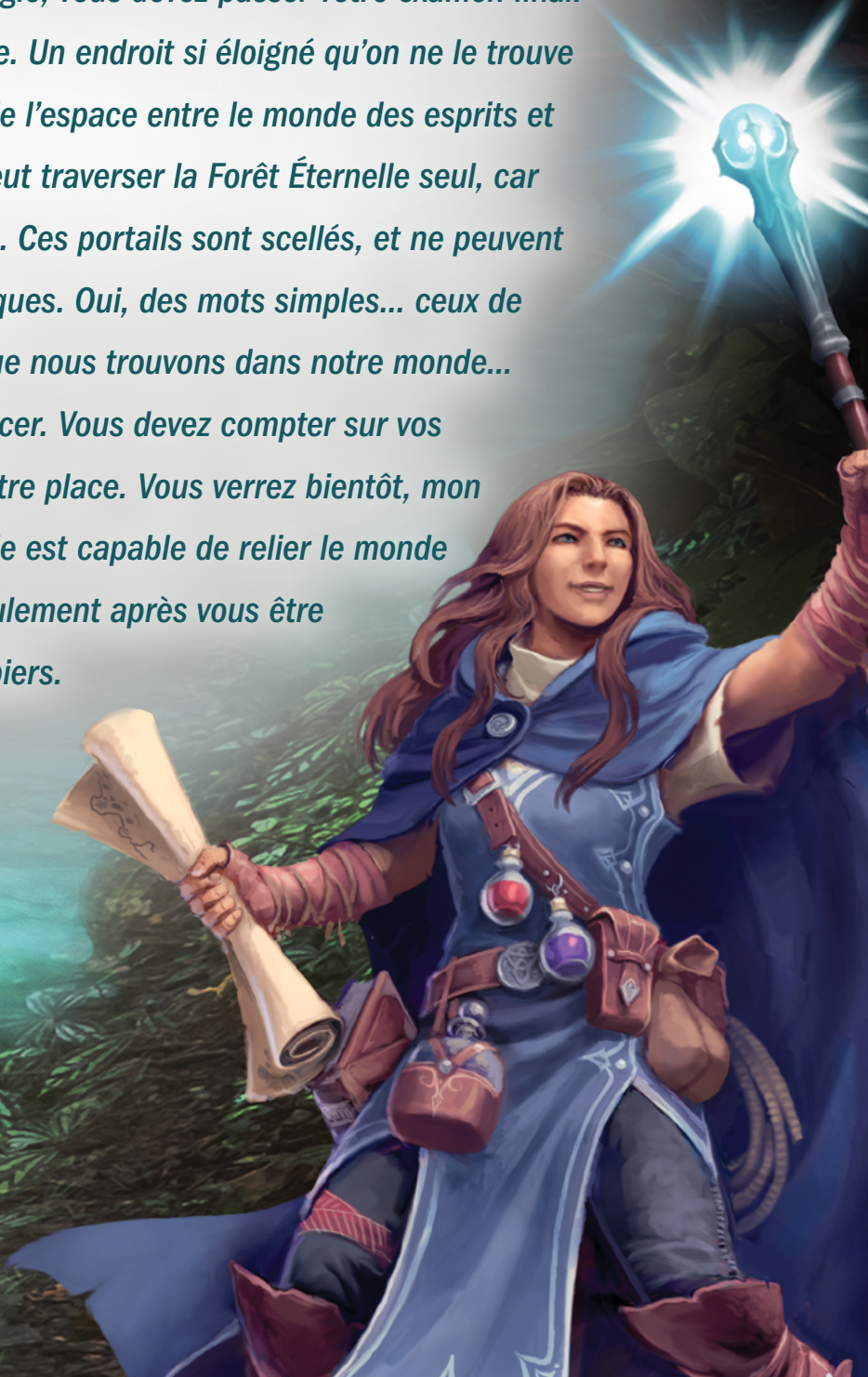


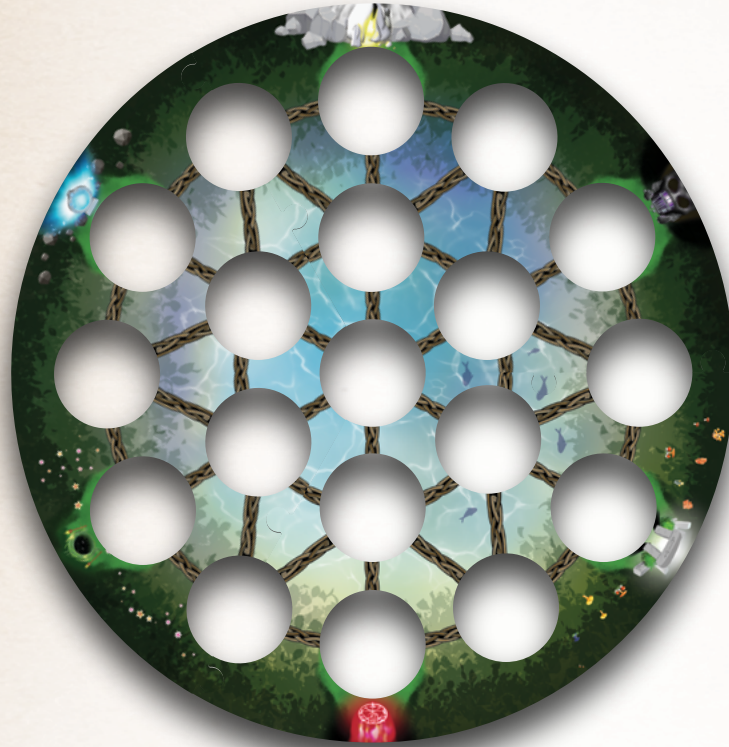
MYSTIC PATHS™

En tant qu'apprenti de l'école de magie, vous devez passer votre examen final. Cela se passe dans la Forêt Éternelle. Un endroit si éloigné qu'on ne le trouve que dans la 4e dimension. Il s'agit de l'espace entre le monde des esprits et notre monde connu. Personne ne peut traverser la Forêt Éternelle seul, car elle est emplie de portails magiques. Ces portails sont scellés, et ne peuvent être ouverts qu'avec des mots magiques. Oui, des mots simples... ceux de personnes, de lieux ou de choses que nous trouvons dans notre monde... Mais vous ne pouvez pas les prononcer. Vous devez compter sur vos coéquipiers pour les prononcer à votre place. Vous verrez bientôt, mon jeune Apprenti, que la Forêt Éternelle est capable de relier le monde des esprits au monde réel, MAIS seulement après vous être connecté aux esprits de vos coéquipiers.



CONTENU

1 PLATEAU FORÊT ÉTERNELLE
C'est ici que la magie opère –
Assemblez les 3 pièces pour commencer.



6 APPRENTIS ET BASES
(1 de chaque couleur)

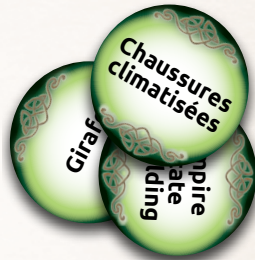


30 JETONS PROGRÈS
(5 dans chacune des 6 couleurs)

6 COUPES DES SORCIERS
(Jetons à 2 faces)



60 PORTAILS
(+ vierges supplémentaires à personnaliser)



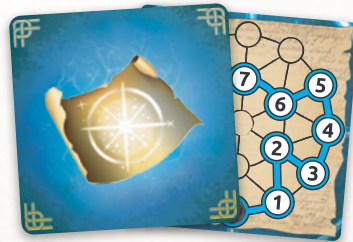
42 JETONS NÉGATION
(7 dans chacune des 6 couleurs)



108 CARTES INDICE



30 CARTES PLAN

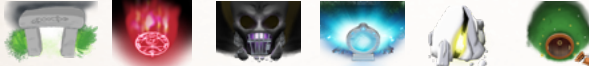


5 CARTES MANCHE



MISE EN PLACE



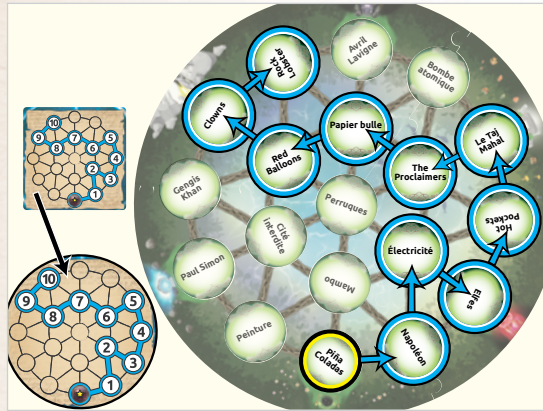
- 1 Assemblez le **plateau de jeu** et placez-le au centre de la table. Prenez au hasard **19 Portails** et placez-les sur les cases vides du plateau. Placez les **5 cartes manche** en une seule pile (face visible) sur la table.
- 2 Chaque joueur prend une couleur **d'apprenti avec la base, 5 jetons progrès** et **7 jetons négation**. Chaque joueur prend les 3 **jetons progrès numérotés 1, 2, et 3**, et les place face visible devant lui. Gardez le reste en réserve.
- 3 Chaque joueur place son apprenti avec le socle sur un portail relié à une icône de départ.
(Choisissez l'icône de départ la plus proche de vous sur le plateau. C'est votre point de départ).
 Ce sont les 6 icônes de départ.
- 4 Mélangez le paquet de **cartes indice** et distribuez-en 4 face cachée à chaque joueur. Les **cartes indice** doivent rester cachées dans votre main, sauf si vous les jouez sur la table.
- 5 Mélangez les **cartes plan** et distribuez-en une face cachée à chaque joueur. Cette carte montre votre chemin secret cartographié et n'est jamais révélée avant la fin.


BUT DU JEU

Le jeu de base se joue en coopération pour réaliser le meilleur résultat en équipe. Vous avez tous été transportés dans la Forêt Éternelle. Votre objectif est de réussir à parcourir chacun de vos chemins cartographiés dans le labyrinthe mystique. Le chemin de chaque joueur est unique. Et vous seul connaissez votre propre plan. Mais vos coéquipiers sont nécessaires pour ouvrir les portails scellés tout au long du chemin. Donnez des indices à vos coéquipiers car ils sont les SEULS à pouvoir vous conduire au bout du chemin.

ORDRE DE JEU

1 - ÉTUDIEZ VOTRE CARTE



La plan contient le chemin prédéterminé que chaque joueur doit emprunter dans la forêt. Chaque joueur prend un moment pour comparer son propre chemin au plateau de jeu. Le symbole  sur la carte représente le portail de départ de chaque joueur sur le plateau. Les nombres 1 à 10 représentent le chemin que chaque joueur doit suivre pas à pas et qui correspond aux portails du plateau de jeu.

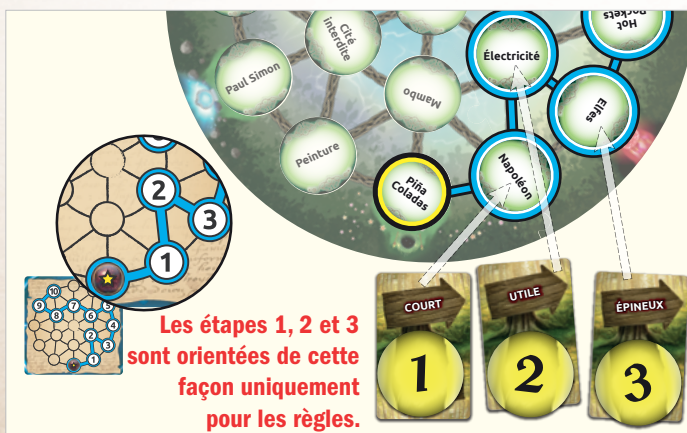
Nous vous conseillons de montrer aux nouveaux joueurs un exemple de carte plan pour leur montrer comment le chemin mystique correspond au plateau, case par case. Cela les aidera à comprendre comment leur propre chemin fonctionnera.

2 - PRÉSENTEZ DES INDICES POUR LES 3 PREMIÈRES ÉTAPES DE VOTRE CHEMIN

Afin de progresser sur un chemin, chaque portail doit être identifié par les autres joueurs. Le joueur doit donner un indice pour que les autres puissent deviner le mot secret qui correspond au prochain portail de son chemin.

Pour ce faire, chaque joueur choisit un indice qui décrit le mieux chaque étape de son chemin. Les cartes indice de votre main sont les SEULS éléments que vous pouvez utiliser pour décrire l'étape à laquelle vous êtes censé vous déplacer. Commencez par l'étape 1. Prenez une carte de votre main qui décrit le mieux le mot sur le portail pour la 1re étape de votre chemin. Placez cette carte face aux autres joueurs pour qu'ils puissent la lire facilement.

Placez le jeton de progression « 1 » sur le mot inutilisé de cette carte indice. Cela indique que l'indice visible concerne cette étape. Faites ensuite la même chose pour les 2e et 3e portails de votre chemin. Une fois que tout le monde a fait cela, il y aura trois cartes indice devant chaque joueur.



Les étapes 1, 2 et 3 sont orientées de cette façon uniquement pour les règles.

Vous pouvez choisir de placer un jeton négation sur une carte indice jouée. Cela signifie que votre indice est le contraire de ce mot.

Par exemple, si vous essayez de guider quelqu'un pour qu'il choisisse un portail avec les mots Empire State Building, vous pouvez choisir d'afficher l'indice COURT et placer un jeton NÉGATION sur celui-ci afin que votre indice devienne N'EST PAS COURT.



3 - DEVINEZ LE CHEMIN

Choisissez en groupe le chemin du joueur à deviner en premier.

Lorsque les joueurs essaient de deviner le prochain portail sur le chemin d'un joueur, ils discutent et choisissent ensemble une réponse. Lorsque le groupe parvient à un consensus, un membre doit toucher le mot sur le plateau pour indiquer quel portail est la prochaine étape correcte. Une fois qu'un portail est touché, la réponse ne peut plus être modifiée ! En matière de stratégie, les joueurs doivent examiner les indices suivants pour les aider à identifier le bon chemin possible.

Si les joueurs proposent une réponse INCORRECTE :

- Faites attention à ne pas révéler la bonne réponse.
- Placez l'un de vos jetons NÉGATION sur la mauvaise réponse. Cela rappellera aux autres joueurs qu'ils ne doivent plus deviner ce portail à la prochaine manche.
- Le fait d'essayer de deviner quel est votre chemin s'arrête. Votre tour se termine.

Si les joueurs proposent une réponse CORRECTE :

- Hourra ! Déplacez votre apprenti vers le nouveau portail que vous venez de deviner. (*Assurez-vous que votre apprenti ne masque pas le mot sur le portail. Assurez-vous également que votre base est placée à l'endroit où se trouvait votre apprenti, pour garder la trace du portail que votre apprenti vient de quitter*)
- Retirez tous vos jetons NÉGATION du plateau, le jeton progrès et la carte indice devinée. Par exemple, si la première étape est devinée, retirez le jeton progrès 1 et la carte indice qui se trouve en dessous. Placez la carte indice dans une pile de défausse.
- Votre tour continue - Les joueurs peuvent alors faire une nouvelle proposition pour le prochain portail sur votre chemin. Si tous vos jetons progrès actifs ont été devinés, votre tour se termine.

REMARQUE : ces restrictions s'appliquent à chaque fois que vous faites une proposition :

- L'étape suivante sera toujours un portail adjacent à l'emplacement de votre apprenti.
- L'étape suivante ne sera jamais le portail où se trouve votre base (le dernier emplacement de votre Apprenti).
- Vous ne pouvez pas communiquer de quelque manière que ce soit avant qu'un joueur qui touche un portail n'ait fait une proposition.

Une fois votre tour terminé : c'est au joueur suivant dans le sens horaire de jouer.

4 - C'EST AU JOUEUR SUIVANT DANS LE SENS HORAIRE DE JOUER.

Une fois que tous les joueurs ont joué, chacun pioche jusqu'à 4 cartes indice dans sa main. Si la pioche d'indices est vide, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche. Remplacez les cartes indice piochées par de nouvelles cartes indice et des jetons progrès pour les prochaines étapes de votre parcours. Vous devriez avoir un total de 3 jetons progrès exposés.



À chaque manche après la 1re manche, vous pouvez ajouter une carte indice à une étape qui n'a pas été devinée lors de la manche précédente.

5e manche - Dans cette manche, vous avez droit à une carte indice et à un jeton progrès supplémentaires, soit un total de 4.

Retournez la carte manche face cachée à côté du paquet pour indiquer la manche à laquelle vous vous trouvez. Répétez les étapes 3 et 4 jusqu'à la fin de la partie.



5 – FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement après 5 manches.



Si vous avez réussi à atteindre la fin de votre chemin avant la fin de la partie, prenez une coupe des sorciers.

- Placez-la devant vous ; côté or visible si vous avez réussi à la manche 4 ou côté argent visible si vous avez réussi à la manche 5.
- Ajoutez 2 points à votre score final pour une coupe d'or et 1 point pour une coupe d'argent.

Une fois qu'un joueur a atteint la fin de son chemin, il continue à aider à deviner les chemins des autres joueurs.

DÉCOMPTE DES POINTS

Le score de chaque joueur correspond à la valeur de la dernière étape franchie avec succès sur son chemin. Ainsi, si Joseph a encore les jetons progrès 5 à 7 exposés, sa dernière étape franchie avec succès était 4. Son score est donc de 4.

Additionnez tous les scores de chaque joueur et divisez-les par le nombre de joueurs (arrondissez à l'inférieur). Ce décompte final indique la performance de votre groupe d'apprentis.

POINTS	ÉVALUATION FINALE
11+	A+ INCROYABLE ! Premier de votre classe ! C'est le début de votre chemin vers le succès !
10	A GÉNIAL ! Excellent ! Maintenant, parlons du remboursement de vos prêts étudiants...
9	A- ACCEPTABLE Mmm, si proche de la perfection !
8	B BRAVO ! Pas à moitié mauvais. Plutôt ¾ bon.
6-7	C PAS MAL ! Mais ce ne sont pas des fers à cheval ou des grenades à main...
4-5	D DOUTEUX ! Je ne suis pas sûr que vous ayez encore le coup de main.
1-3	F ÉCHEC ! Votre baguette est cassée ? Travaillez votre maîtrise des sorts.

CONSEILS DE JEU

- Lorsque vous résolvez des indices, regardez le plateau et pensez aux étapes suivantes. Vous verrez peut-être un schéma qui relie les indices.
- Certains chemins sont plus difficiles et peuvent revenir deux fois sur le même portail !
- Gardez à l'esprit que l'étape suivante de votre chemin n'est JAMAIS celle dont vous venez de sortir. Ainsi, le portail où se trouve la base de votre apprenti ne peut pas être un mot à deviner.
- Lorsque vous placez un apprenti sur un portail, placez-le à côté du mot pour que tout le monde puisse le lire.
- Essayez de ne pas choisir des mots-indices qui pourraient s'appliquer à plusieurs portails adjacents, car cela pourrait perturber les personnes qui devinent.

VARIANTES

Dans toutes les variantes, les égalités sont résolues par les coupes des sorciers. L'or bat l'argent. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée, mais bon, vous avez atteint le tableau d'honneur !

JEU INDIVIDUEL

Avec un groupe expérimenté de 3 à 6 joueurs, vous pouvez jouer en compétition individuellement. Le jeu se déroule de la même manière, sauf que vous n'indiquez les chemins qu'au joueur à votre **gauche**, qui devra deviner le chemin de votre apprenti. Vous devinerez le chemin du joueur à votre **droite**. Chaque joueur marque le total de son chemin et du chemin du joueur à sa droite. Le joueur ayant le total le plus élevé gagne !

JEU EN ÉQUIPE

Avec un groupe de 4 ou 6 joueurs, vous pouvez jouer en équipe. Les joueurs se divisent en équipes de 2 joueurs chacune et s'assoient en face les uns des autres autour de la Forêt. La partie se déroule de la même manière, sauf que seul votre coéquipier peut deviner quel jeton portail est le prochain sur votre chemin. Chaque équipe marque le total de ses deux joueurs et le meilleur score gagne !

TOUS POUR UN

Cette variante est « tout le monde contre le jeu » pendant une manche. Pour jouer, un joueur est choisi comme seul apprenti et reçoit une carte plan et vingt (oui 20 !) cartes indice. Les autres joueurs forment une équipe dont l'objectif est de deviner le chemin ENTIER de 10 étapes en un tour ! Le joueur qui a la carte plan étudie la carte et place 10 indices face à l'équipe, un pour CHAQUE étape du chemin. (Ils peuvent ignorer l'utilisation des jetons progrès, mais peuvent utiliser des jetons NÉGATION si nécessaire). Les autres joueurs tentent d'aller le plus loin possible en devinant correctement pour chaque étape. Si une étape est devinée correctement, déplacez-vous vers l'indice suivant. Sinon, arrêtez-vous et réessayez avec un nouvel apprenti, une nouvelle carte et une nouvelle série d'indices. Voyez jusqu'où vous pouvez aller. Essayez de franchir les 10 étapes !

Si vous réussissez, envoyez-nous un e-mail avec votre (vos) nom(s) à l'adresse ContestEntry@RnRGames.com et nous vous inscrirons au Temple de la renommée sur notre site Web !

CRÉDITS

Auteurs : Kevin Worden et Brian Leet

Développement : Frank DiLorenzo, Joseph Rose, Matt Mariani

Édition : Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo, Matt Mariani

Graphisme : Jenn DiFranco, Brandon Lewis

Illustration : Brandon Lewis, Stephani Stacy, William O'Brien

Thème musical : Colin Yurges

Modélisation 3D : Chad Hoverter

Apprenti modèle : Maria Worden

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Thierry Vareillaud



**THE GAMES
YOU WANT
TO PLAY!**

Les supports de jeu Mystic Paths™ utilisent des noms commerciaux et des marques déposées largement reconnus par le public. L'utilisation de ces supports de jeu n'est pas parrainée ou approuvée par les propriétaires de ces marques et ces supports ne doivent être utilisés qu'à des fins de divertissement.

www.RnRGames.com

©2021 R&R GAMES, INC. Tous droits réservés