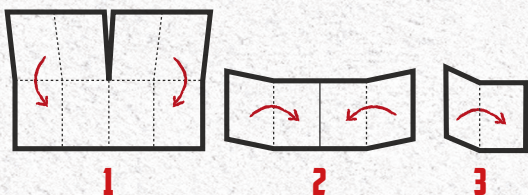


RECOMMENCER

Si vous pensez être dans une impasse, vous pouvez recommencer en vous replaçant sur 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 à leur 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 en question. Ce code vous mènera 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 la réalisation de ces objectifs. Il existe 2 types d'objectifs secondaires:

 **Trouver** : Pour accomplir cet objectif, vous devez passer le curseur sur l'élément indiqué.




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



TABLEAU DES OBJECTIFS

1	2	3	4	5	6	7

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

Crédits Conception : Pablo Céspedes et Victor Hugo Cisternas
 Illustration : Celeste Carvajal Vergara Graphisme : Bascu Mise en page : David Esbri
 Traduction française : MeepleRules.fr Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Robin Houpiet



© 2023 IELLO pour la version française
 IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
 54180 Heillecourt, France



Pablo Céspedes et Victor Hugo Cisternas



RÈGLES

Vous êtes dans votre chambre, presque endormi, lorsque des reflets colorés provenant de l'extérieur inondent la pièce. Vous vous levez et jetez un œil par la fenêtre afin de voir ce qu'il se passe: des lumières scintillantes flottent dans le ciel, tandis que d'étranges silhouettes se matérialisent devant vous... et semblent vous appeler. Vous êtes soudain pris d'une forte envie d'ouvrir la fenêtre, de vous pencher vers elles, de les toucher! Alors c'est ce que vous faites...

Vous voilà dès lors plongé au cœur d'un labyrinthe, là où se trouve le monde des rêves. Mais prenez garde: si vous restez trop longtemps dans cet univers enchanté, vous risquez de ne plus jamais pouvoir rentrer chez vous!

Mazescape est un casse-tête qui vous transporte dans un monde mystérieux, désert et complexe, traversé de chemins en perpétuelle évolution. Tandis que vous ouvrirez ou fermerez 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 n°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 trouver ou ramasser des objets. Les objectifs secondaires de chaque Mazescape sont détaillés au verso de celui-ci.

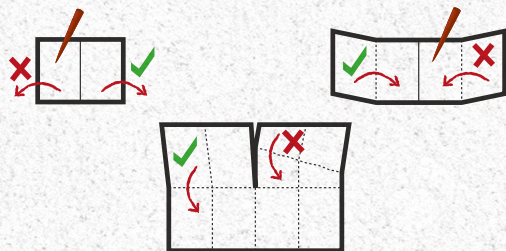
PRÉPARATION

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

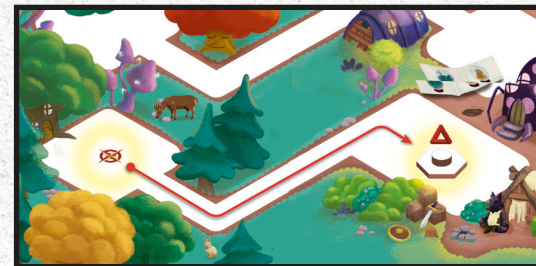
Utilisez le **curseur** fourni dans la boîte (ou simplement votre doigt). **Ce curseur ne doit JAMAIS quitter la table.** Toutes les parties de *Mazescape* commencent en plaçant le curseur sur la Rose des vents.



Vous pouvez **plier et déplier** le Mazescape le long des plis prédéfinis afin d'en ouvrir et d'en fermer les sections. Vous **ne devez pas** plier ou déplier la section où se trouve le curseur.



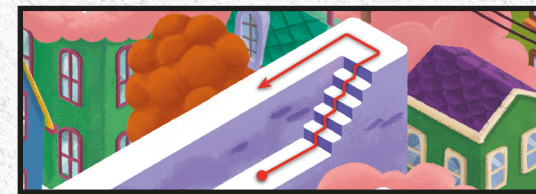
Votre but est d'atteindre la sortie. Dans tous les Mazescapes, celle-ci est représentée par le Triangle impossible.



À la dernière page de ce livret se trouve un tableau vous permettant de noter quels Mazescapes vous avez terminés ainsi que le temps passé à les résoudre. 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 en revanche **monter et descendre les escaliers**.



Certains Mazescapes disposent de portes fermées. Pour franchir de telles portes, 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).

