

DÉDALE

1-4 PERS. 10 MIN. ÂGE 8+



FESTIVAL 
ALCHIMIE
DU JEU
TOULOUSE

Subverti

MATÉRIEL



1 carte Minotaure



24 cartes Labyrinthes



10 cartes Défis

*Selon la mythologie grecque, le roi Minos de Crète confia une mission titanesque à l'architecte **Dédale** :*

construire un labyrinthe inextricable duquel personne ne pourrait s'échapper.

*L'objectif de cet édifice était d'emprisonner à jamais la redoutable créature mi-homme, mi-taureau, connue sous le nom du **Minotaure**.*



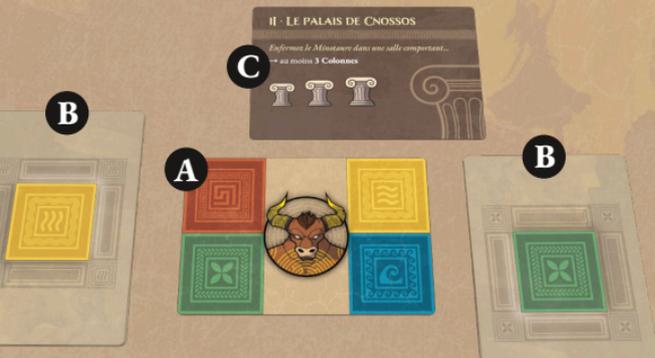
BUT DU JEU

Dans ce **jeu coopératif**, vous incarnez les assistant-e-s de l'architecte Dédale.

Votre but est de réussir à enfermer le Minotaure dans un labyrinthe en relevant des **défis de plus en plus difficiles**.

PRÉPARATION

1. Posez la **carte Minotaure** **A** au centre de la table.
2. Mélangez les **24 cartes Labyrinthes**.
3. Distribuez équitablement **toutes les cartes Labyrinthes**.
*Ces cartes forment une pioche devant chaque personne, avec la face comprenant une Dalle unique visible **B**.*
4. Choisissez une **carte Défi** **C** et révélez les conditions à respecter pour le gagner.



5. Chaque personne prend en main **2 cartes Labyrinthes** de sa pioche.



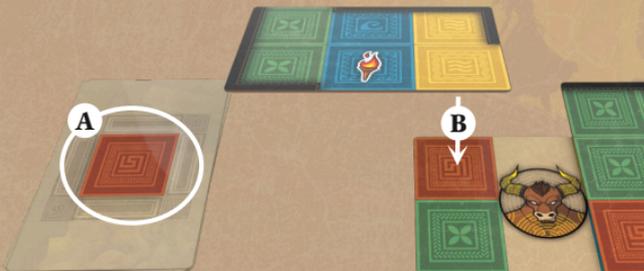
⚠ Pour le premier défi, ne prenez qu'une seule carte en main !

6. Déterminez l'ordre de jeu : la dernière personne à **avoir résolu un labyrinthe** commence, puis jouez à tour de rôle dans le sens horaire.

TOUR DE JEU

Un tour de jeu consiste à poser une carte de sa main afin de construire le labyrinthe du Minotaure.

1. Regardez quel est le type de la **Dalle représentée au-dessus de votre pioche A**.
2. Posez votre **carte Labyrinthe** en recouvrant au moins une **Dalle du type indiqué B**. *S'il n'y a pas ce type de Dalle dans le labyrinthe, vous pouvez poser votre carte sur une autre Dalle.*



RÈGLES DE POSE

- Il est toujours obligatoire de **recouvrir au moins une Dalle !**
- Il est autorisé de recouvrir plusieurs Dalles, même d'un autre type que celui indiqué.
- Il est interdit de recouvrir entièrement une carte par une autre carte.
- Il est interdit de recouvrir tout ou partie du **Minotaure**. *Tous les autres éléments présents sur les cartes peuvent être recouverts.*



3. Piochez une nouvelle carte Labyrinthe
Quand votre pioche est vide, continuez à jouer vos tours avec vos cartes en main avec l'avantage de pouvoir les poser où bon vous semble tant que vous respectez les règles de pose.
4. Une fois votre carte Labyrinthe posée, votre tour se termine. C'est alors à la personne suivante de jouer.



ARIANE & THÉSÉE

Thésée et Ariane vont vous aider dans votre tâche ! Quand vous avez en main une **carte Labyrinthe avec l'un de ces personnages**, vous pouvez la placer où bon vous semble sans tenir compte du type de Dalle au-dessus de votre pioche !



LES DÉFIS

La difficulté des Défis est progressive.
Il est conseillé de les faire dans l'ordre au risque de se brûler les ailes, tel Icare.

Chaque carte Défi vous demande d'enfermer le Minotaure dans une salle, cela signifie qu'il doit y avoir **des murs noirs tout autour de la salle** de sorte à ne laisser aucune sortie possible.



Zone de Dalles

Ensemble de Dalles reliées entre elles et n'étant séparées par aucun mur.

Exemple : zone de 10 Dalles rouges

FIN DE LA PARTIE

Une partie peut s'achever de deux manières différentes.

- Si vous remplissez toutes les conditions de la carte Défi : bravo, c'est un **succès** !
Passez à la carte Défi suivante.
- Si toutes les cartes Labyrinthes ont été posées sans remplir les conditions de la carte Défi : désolé, c'est un **échec**.
Essayez encore avec la même carte Défi.



NIVEAU MYTHIQUE



Un challenge ultime se propose aux personnes qui sont parvenues au bout des **10 cartes Défis** :

Tentez de relever toutes les cartes Défis en temps limité. Pour chacune d'entre elles, vous n'avez le droit qu'à **5 minutes** !

05:00

*Si votre groupe réussit à relever un Défi en moins de 5 minutes, vous pouvez inscrire votre record dans le **tableau des légendes** et accéder ainsi à la postérité éternelle.* →

PANTHÉON		
DÉFI	NOM D'ÉQUIPE	TEMPS
I		
II		
III		
IV		
V		
VI		
VII		
VIII		
IX		
X		

MOT DU FESTIVAL

Depuis plus de 20 ans, l'association **Alchimie du Jeu de Toulouse** organise le festival du même nom avec pour objectif de promouvoir les pratiques ludiques auprès de tous les publics. Riche de plus de **500 bénévoles** qui s'activent pour certains toute l'année, le festival aspire à créer une alchimie entre toutes les composantes du milieu du jeu de la région toulousaine. Et cela fonctionne tellement bien qu'il nous est souvent demandé : « *Comment pouvons-nous soutenir le festival ?* ».

C'est ainsi qu'un jour, l'idée « un peu folle » d'éditer un **objet ludique 100 % local** - excepté sa fabrication européenne - nous est apparue comme une évidence !

Ce projet a entraîné une formidable synergie collective (entre associations, auteurs, éditeur et illustrateur) et nous a procuré beaucoup de plaisir.

Grâce à l'achat de ce jeu, vous repartez avec un souvenir original et réutilisable tout en soutenant le festival (et sa gratuité) ainsi que les acteurs ludiques locaux et **nous vous en remercions sincèrement !**

Nous tenons à remercier tous les acteurs qui ont rendu possible la création de **DÉDALE** : le MALT (Mouvement des Auteurs Ludiques Toulousains), les auteurs Jérémy Partinico et Romaric Galonnier, l'éditeur Subverti (en la personne de Yoann Brogol) et l'illustrateur Baptiste Perez.

**Le Comité d'organisation
du Festival Alchimie du jeu**



CRÉDITS

Auteur · ROMARIC GALONNIER
Auteur · JÉRÉMY PARTINICO
Illustrateur · BAPTISTE PEREZ
Éditeur · YOANN BROGOL

DÉDALE



FESTIVAL 
ALCHIMIE
DU JEU
TOULOUSE

Vidéo & infos



Subverti



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



DEDAFR01 · Dédale première édition française · Mai 2024