La Sortie

□□ Objectif

Être le premier joueur à atteindre la **Sortie**.
Attention : l'autre carte finale est **Bloqué** ! Si tu tombes dessus, tu perds immédiatement.

□□ Mise en place

1. Mélange les **9 cartes "labyrinthe"** et place-les **face cachée** en une grille de **3 x 3**.
2. Mélange les **2 cartes de fin** (*Sortie* et *Bloqué*) et place-les **face cachée** côte à côte en **quatrième ligne**.
   - Ces deux cartes sont appelées la **dernière ligne**.
3. Chaque joueur choisit un pion et le place devant une carte de la **première ligne** (côté opposé à la dernière ligne).
4. Toutes les cartes sont placées dans leur orientation **Niveau 1** au début de la partie.

□□ Déroulement d'un tour

À son tour, un joueur doit :

1. **Déplacer son pion** sur une carte **adjacente orthogonalement** (haut, bas, gauche ou droite).
   - Il peut entrer sur une carte **face cachée** ou **déjà révélée**.
2. Si la carte est **face cachée** :
   - On la retourne face visible.
   - Le joueur applique immédiatement son effet (voir section *Effets*).
3. Si la carte est **déjà révélée** :
   - Le joueur ne déclenche **aucun effet**.
   - Il occupe simplement cette case.

Les joueurs continuent à jouer **en alternance**.

□ Passage au Niveau 2

Quand un pion atteint la **dernière ligne** (les deux cartes finales), toutes les cartes non révélées sont immédiatement retournées dans leur orientation **Niveau 2**.

- Les effets des cartes déjà visibles changent aussi.
- À partir de ce moment, c’est **l’autre joueur** qui joue en premier pour ce nouveau niveau.

□□ Fin de partie

- Si un joueur révèle la carte **Sortie** à son tour → il gagne immédiatement.
- Si un joueur révèle la carte **Bloqué** à son tour → il perd immédiatement (l’autre joueur gagne).

✦ Types d’effets

Chaque carte possède un effet **Niveau 1** (exploration, information) et un effet **Niveau 2** (sabotage, chaos).

□□ Cartes finales (ligne 4)

- **Sortie** : si tu la révèles, tu gagnes immédiatement.
- **Bloqué** : si tu la révèles, tu perds immédiatement.

□□ Cartes Labyrinthe (9 cartes en grille 3×3)

Carte 1

- **Niveau 1** : Regarde secrètement une carte de la **dernière ligne**.
- **Niveau 2** : Regarde secrètement une carte de la dernière ligne **et oblige ton adversaire à passer son prochain tour**.

Carte 2

- **Niveau 1** : Mélange secrètement les cartes de la **dernière ligne**.
- **Niveau 2** : Mélange secrètement les cartes de la dernière ligne **et déplace le pion de ton adversaire sur une case adjacente** (tu choisis).

Carte 3

- **Niveau 1** : Regarde secrètement une carte adjacente (hors dernière ligne).
- **Niveau 2** : Retourne face cachée une carte déjà révélée (hors dernière ligne).

Carte 4

- **Niveau 1** : Échange deux cartes adjacentes (hors dernière ligne).
- **Niveau 2** : Échange ton pion avec celui de ton adversaire.

Carte 5

- **Niveau 1** : Protège une carte avec un jeton (elle ne peut plus être échangée tant qu'elle n'est pas révélée).
- **Niveau 2** : Bloque une carte avec un jeton (aucun pion ne peut y entrer tant qu'elle n'est pas retirée).

Carte 6

- **Niveau 1** : Passe ton prochain tour.
- **Niveau 2** : Force ton adversaire à passer son prochain tour.

Carte 7

- **Niveau 1** : Déplace le pion de ton adversaire d'une case adjacente de ton choix.
- **Niveau 2** : Force ton adversaire à se déplacer immédiatement sur une carte adjacente de ton choix (il applique l'effet s'il en révèle une).

Carte 8

- **Niveau 1** : Rejoue immédiatement un tour.
- **Niveau 2** : Révèle immédiatement une carte adjacente à celle où tu te trouves (tu n'y déplaces pas ton pion).

Carte 9

- **Niveau 1** : Regarde secrètement deux cartes non adjacentes de ton choix (hors dernière ligne).
- **Niveau 2** : Choisis une carte déjà révélée et retourne-la face cachée, puis mélange secrètement une carte adjacente avec une autre de la grille.

⚖ Répartition des effets

- **Dernière ligne (obligatoire)** : 2 cartes (1× Regarder, 1× Mélanger).
- **Déplacement adverse** : 2 cartes.
- **Contrôle plateau (échanger, bloquer, retourner)** : 3 cartes.

- **Infos (regarder cartes)** : 2 cartes.
- **Tour supplémentaire / passe ton tour** : 2 cartes.

□□ Interaction entre pions

- Les deux pions peuvent se trouver sur la **même case**.
- Si un pion entre sur une case déjà révélée (même occupée par l’adversaire), **aucun effet ne se déclenche**.

Révision #1
Créé 2025-09-19 13:13:16 UTC par Admin
Mis à jour 2025-09-19 13:16:21 UTC par Admin