



RÈGLES DU JEU

MAYAGE



AGE 7-8 ANS

Auteurs
Virginie De Mets
Maïlys de Mathelin
Hélène Petit
Amandine Gilbert

Dans Mayage, vous incarnez un jeune explorateur qui rêve de voyager. Vous vous déplacerez afin de plonger dans des univers à chaque fois différents qui vous rapporteront les objets nécessaires à tout bon explorateur.

BUT DU JEU

Être le premier à compléter sa valise avec les 8 objets nécessaires pour partir en voyage.

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu
- 4 pions (4 couleurs)
- Un dé
- 50 cartes **Parapluies**
- 50 parapluies ronds
- 6 boîtes **Épreuves**
- 4 feuilles valises
- Un livret de règles
- Un livret « orthopédagogue »

Case « monde »



MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case **départ**.

Mélangez les cartes parapluies et empilez-les face cachée sur la case au centre du plateau de jeu.

Disposez les boîtes **épreuves** en ligne devant le maître du jeu.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun des joueurs lance le dé ; celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour jette le dé et déplace son pion du nombre obtenu sur le dé, dans n'importe quelle direction. Il faut toujours, cependant, qu'il se déplace.

Remarques :

- Si vous vous arrêtez sur une case **monde**, vous devez tirer au hasard une carte **épreuve** de ce monde.

Deux possibilités :

- Vous réussissez l'épreuve : vous gagnez l'objet du monde à poser sur votre valise.

- Vous ratez l'épreuve : vous repartez et devrez revenir plus tard pour remporter l'objet du monde.

Ensuite, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

- Si vous vous arrêtez sur une case **rouge**, cela interrompt le cours normal du jeu avec une activité à laquelle tout le monde participe. Vous devez prendre la première carte parapluie de la pile, la lire à voix haute, vous conformer aux indications qu'elle vous donne, puis la placer face visible sur la pile de la défausse. Quand la pile de cartes parapluies est épuisée, mélangez les cartes tirées et utilisez-les de nouveau.

Le joueur qui réussit l'épreuve remporte un parapluie.

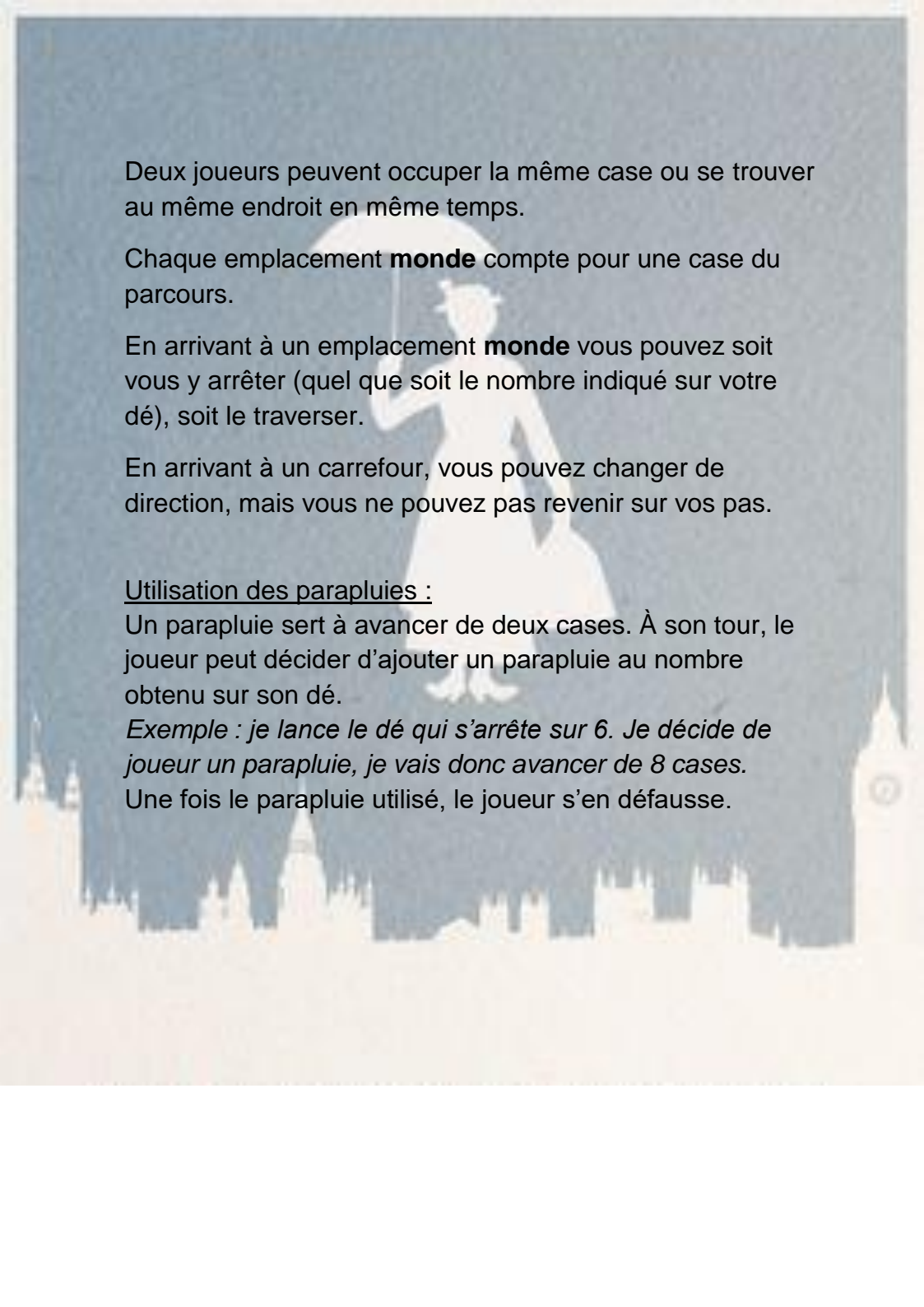
Une fois l'activité collective terminée, vous relancez le dé.

- Si vous vous arrêtez sur une case **bleue**, vous pouvez tourner le plateau central et le positionner de la manière qui vous convient.

Exemple :



C'est ensuite au joueur suivant de jouer.



Deux joueurs peuvent occuper la même case ou se trouver au même endroit en même temps.

Chaque emplacement **monde** compte pour une case du parcours.

En arrivant à un emplacement **monde** vous pouvez soit vous y arrêter (quel que soit le nombre indiqué sur votre dé), soit le traverser.

En arrivant à un carrefour, vous pouvez changer de direction, mais vous ne pouvez pas revenir sur vos pas.

Utilisation des parapluies :

Un parapluie sert à avancer de deux cases. À son tour, le joueur peut décider d'ajouter un parapluie au nombre obtenu sur son dé.

Exemple : je lance le dé qui s'arrête sur 6. Je décide de jouer un parapluie, je vais donc avancer de 8 cases.

Une fois le parapluie utilisé, le joueur s'en défait.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur possède les 7 objets des univers à visiter, il prononce la phrase « je pars voyager ! ». On termine alors le tour de table en cours afin que chaque joueur ait joué le même nombre de fois.

Le joueur qui possède les 7 objets **monde** reçoit alors le 8^e objet final et remporte la partie. Sa valise est complétée, il peut partir en voyage.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de parapluies restants l'emporte.