

Doktor Schlüsselbart

Le docteur Passe-partout

Il ne manquait plus que cela ! De retour chez lui après s'être bien amusé à la rencontre annuelle des docteurs en magie et en alchimie, le docteur Passe-partout remarqua soudainement qu'il avait complètement oublié la formule magique pour rouvrir les portes de son château qu'il avait fermées en partant au moyen de sa baguette magique. Il n'y avait rien à faire, seule une potion magique allait permettre au magicien de retrouver la mémoire. Malheureusement, les élixirs dont il a besoin pour la préparer se trouvent quelque part dans son château fort. Et comment le docteur Passe-partout peut-il maintenant traverser les portes ensorcelées ? Par bonheur, il retrouve quelques vieux sacs renfermant des clés magiques. Qui sait si elles l'aideront ? Mais si VOUS, vous l'aidez, il arrivera certainement à ses fins. C'est parti !!!

Un jeu de fouiller rapide pour 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans

Matériel et préparatifs



1 pion docteur Passe-partout. - Il commence dans la grande salle.

1 plateau de jeu



20 cartes d'élixirs.

Mélangez-les, formez-en un talon, face cachée, et distribuez-en une à chaque joueur. Chaque joueur regarde sa carte sans que les autres ne puissent la voir, et la place devant lui sur la table, **face cachée**.

60 clés magiques en cinq couleurs - que vous mettez respectivement dans les



5 sacs de clés de la même couleur. Chacun reçoit un sac.



4 bouteilles d'élixirs en quatre couleurs.

Les 13 cartes de pièces indiquent les pièces dans lesquelles on doit placer les bouteilles. Mélangez-les et formez-en un talon, face cachée. Piochez quatre cartes : chacune d'elles indique une pièce qui se trouve sur le plateau de jeu. Placez une **bouteille d'élixir** dans chacune de ces quatre pièces sur le plateau de jeu. Ensuite, placez les quatre cartes à côté du talon, face visible.

But du jeu :

Les joueurs rassemblent des élixirs. Le premier à avoir trouvé **quatre** élixirs a gagné la partie.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :



Ceci est une **carte d'élixirs**.

Tu en as une, tout comme les autres joueurs. Personne ne montre sa carte aux autres ! Regarde ta carte d'élixirs : tu dois essayer de faire entrer le docteur Passe-partout dans la pièce où se trouve la bouteille d'élixir de la couleur de celle de ta carte.



Lui, c'est le **docteur Passe-partout**.

Au début de la partie, il se trouve dans la grande salle et ne peut pas en sortir. Car il n'a pas de clé. Aidez-le !

L'un d'entre vous s'exclame : « C'est parti ! » pour donner le signal du départ. Tous ensemble, cherchez vite dans votre sac une clé qui ouvre une des portes de la grande salle. Mais ce faisant, vous n'avez pas le droit de regarder dans le sac, mais seulement de tâtonner avec les doigts d'une seule main !



As-tu trouvé une clé ? Alors dépêche-toi de la poser sur la table ! Car c'est seulement le **premier** à sortir une clé qui ouvre une des portes, qui peut déplacer le docteur Passe-partout.

Est-ce que ta clé ...

... ouvre une des portes qui donnent sur des pièces voisines ? Déplace donc le docteur Passe-partout à travers cette porte pour l'emmener dans la pièce voisine.



Si le docteur Passe-partout se trouve dans la pièce d'une tour et que ta clé ouvre l'accès aux **escaliers en colimaçon** (ou à l'échelle), tu déplaces le docteur Passe-partout directement (« en passant par le sous-sol ») dans une autre pièce de la tour.



Tu as sorti une mauvaise clé de ton sac ?

C'est la fin de ton tour. Tu dois attendre jusqu'à ce qu'un autre joueur trouve une bonne clé.



Si tu es le seul joueur à chercher une clé (parce que tous les autres ont déjà sorti une mauvaise clé de leur sac), tu ne continues pas à chercher. Au lieu de cela, tu déplaces le docteur Passe-partout à travers une porte de ton choix. Tu peux même le faire si tu es le « dernier » joueur et qu tu as toi aussi sorti une mauvaise clé dans le feu de l'action.



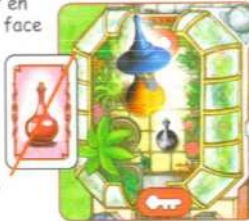
Trouver une bouteille d'élixir



Si tu déplaces le docteur Passe-partout dans une pièce où se trouve une bouteille d'élixirs, tu regardes si ta carte d'élixirs indique la même couleur que la bouteille qui se trouve dans la pièce du docteur Passe-partout. Si c'est le cas, tu retournes ta carte d'élixirs et en reçois une autre, face cachée.



Si ta carte d'élixirs n'indique pas la même couleur que la bouteille qui se trouve dans la pièce dans laquelle tu as emmené le docteur Passe-partout, tu ne retournes pas ta carte d'élixirs.



Déplacer la bouteille d'élixirs



Dans tous les cas, tu déplaces maintenant la bouteille d'élixirs. Pour ce faire, tu retournes une nouvelle carte de pièces. Cette carte indique la pièce dans laquelle l'élixir va désormais se trouver. (Et s'il y a déjà une autre bouteille ou le docteur Passe-partout, tu continues à retourner des cartes de pièces du talon jusqu'à ce que tu pioches la carte d'une pièce vide.)

Si, à un moment donné, la pioche des cartes de pièces s'épuise, les cartes mises à l'écart sont mélangées et réutilisées pour former un nouveau talon.

Une fois que l'un d'entre vous a déplacé le docteur Passe-partout, chacun remet dans son sac magique la clé qu'il avait sortie.

Fin de la partie et gagnant

Si tu as 4 cartes d'élixirs devant toi sur la table, face visible, tu finis la partie en vainqueur !



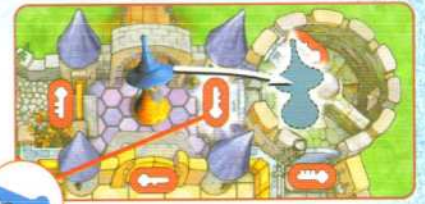
Les 4 élixirs ne doivent pas être de couleurs différentes.

Un exemple pour illustrer tout cela ...

Lena, Marc, Michelle et Pierre veulent chercher des élixirs. La partie commence et le docteur Passe-partout se trouve dans la grande salle.

Première manche :

Marc est le premier à placer une clé sur la table. C'est la clé qui ouvre la porte entre la grande salle et la pièce de la tour verte. Pour cette raison, Marc déplace le docteur Passe-partout dans la pièce de la tour verte.



Deuxième manche :

Marc était de nouveau plus rapide que les autres joueurs. Mais cette fois, il a tiré une mauvaise clé. Il ne peut pas sortir de deuxième clé de son sac. Maintenant, Michelle sort une clé de son sac qui ouvre l'accès aux escaliers en colimaçon. Elle fait donc passer le docteur Passe-partout directement (« en passant par le sous-sol ») dans une autre pièce de la tour de son choix. Elle choisit la pièce de la tour bleue, car elle veut atteindre rapidement l'élixir rouge qui se trouve dans la pièce voisine, à savoir la chambre à coucher.



Troisième manche :



Michelle, Marc et Pierre ont sorti des clés qui n'ouvrent aucune des portes de la pièce de la tour rouge où se trouve le docteur Passe-partout.



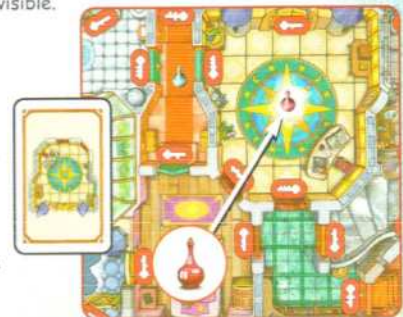
Lena n'a pas encore sorti de clé de son sac. Comme personne à part elle ne peut continuer à chercher, elle cesse de chercher et fait passer le docteur Passe-partout à travers une

porte quelconque de la pièce où il se trouve actuellement dans une pièce voisine. Comme le docteur Passe-partout se trouve dans une pièce de la tour, elle pourrait aussi le déplacer dans une des trois autres tours. Mais elle choisit la chambre à coucher, car l'élixir rouge s'y trouve.



Sa carte d'élixirs indique l'élixir rouge. Pour cette raison, Lena retourne sa carte d'élixirs et la place devant elle sur la table, face visible.

Lena a donc trouvé un des quatre élixirs dont elle a besoin pour gagner la partie. Comme c'est Lena qui a déplacé le docteur Passe-partout, Michelle et Pierre ne peuvent pas retourner leur carte d'élixirs, bien que l'élixir rouge y figure aussi.



Édité par le Zoch Verlag
Copyright : 2006

Auteur : Jürgen Then

Illustrations & mise en page : Victor Boden

Traduction : Birgit Janka