

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

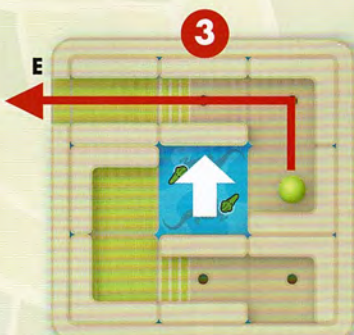
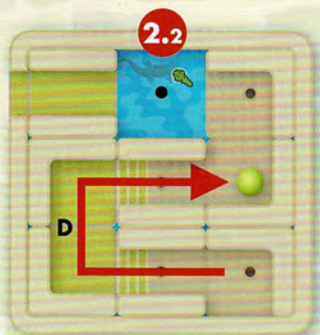
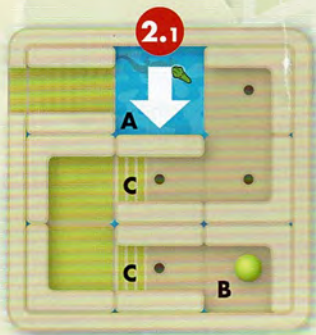
09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com







RÈGLES DU JEU

- 1 Choisissez un défi et placez les pièces du jeu, les salles et l'Aventurier (le pion vert), tel qu'indiqué grâce aux symboles gravé sur les salles.
- 2 Faites glisser les salles de manière à pouvoir déplacer votre Aventurier :

 - A** Vous ne pouvez jamais sauter par-dessus la fosse aux crocodiles (l'espace vide bleu). Cet espace bloque donc le déplacement de votre Aventurier.
 - B** Seules les salles inoccupées par l'Aventurier peuvent être déplacées. Celles avec un trou peuvent accueillir celui-ci mais ne pourront être bougées car elles seront considérées comme fixées lorsque l'Aventurier s'y arrêtera.
 - C** Le labyrinthe a la particularité de se jouer sur deux niveaux, le niveau supérieur et le niveau inférieur avec des salles à trous. L'Aventurier ne peut passer d'un niveau à un autre sans l'aide d'une salle avec des escaliers.
 - D** Lorsque vous tenterez de résoudre les défis, l'Aventurier se déplacera principalement au niveau inférieur du temple. Vous pourrez déplacer votre Aventurier d'une salle avec un trou à une autre salle ayant un trou, en franchissant des salles sans trous s'il le faut (les salles supérieures) tant que vous ne franchirez pas un mur (qui bloque le déplacement). La distance parcourue ainsi n'aura pas d'importance. Vous pourrez déplacer l'Aventurier d'autant de salles que vous le souhaitez. Ainsi, l'Aventurier achèvera toujours son mouvement dans une salle du niveau inférieur.
 - E** Les salles doivent toujours être déplacées par des mouvements glissants. Vous ne devez pas les retirer du plan de jeu et les replacer où bon vous semble ! La sortie du temple maudit, la brèche dans le mur du plan de jeu, est située au niveau supérieur. Vous devrez donc toujours prévoir pour votre dernier coup de vous assurer qu'une salle avec un escalier fera atteindre le niveau supérieur du temple à l'Aventurier...vers la lumière du jour !
- 3 Vous saurez que vous avez trouvé l'une des solutions lorsque votre Aventurier aura retrouvé l'air libre...en réussissant à quitter le labyrinthe. L'une d'entre elles est proposée à la fin du livret.