

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur 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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





**En avant !**

On demande des cases adjacentes.

**Case libre :**

C'est bon, tu avances !

Libre = jetons jaunes

**Mur :**

Boum : tu tapes le mur !

Murs = jetons bruns

**Fin :**

Trésor trouvé !

Les deux joueurs marquent la situation communiquée sur leur deuxième plateau de jeu avec les marqueurs à leur disposition. Cela sont les seules indications actuelles de la part de l'adversaire. Maintenant, il s'agit de trouver le chemin.

Le premier joueur commence à chercher son chemin dans l'obscurité : son point de départ est la case d'entrée du labyrinthe. Il annonce une case directement adjacente horizontalement ou verticalement.

S'il découvre une case libre (dans notre exemple par exemple G2), la réponse est : "tu avances !", c'est à dire que tu peux avancer dans cette direction. On marque cette case d'un jeton jaune.

Tant qu'un joueur rencontre des cases libres, il peut avancer. Les jetons jaunes montrent le chemin qu'il a parcouru.

On ne peut demander que des champs qui sont directement adjacentes horizontalement ou verticalement à l'entrée ou à un jeton jaune. On est pas obligé de continuer à partir du dernier jeton jaune, on peut aussi continuer depuis une autre case du chemin.

Si le joueur demande une case où se trouve un mur, la réponse est : "Boum !". Le joueur marque cette case d'un jeton brun. Dans notre exemple, cela vaut par exemple pour F3. En fait il s'est cogné en plein sur le nez et il doit se reposer un peu. C'est maintenant au tour de l'autre joueur de poser ses questions, jusqu'à ce qu'il se tape à son tour un mur.

**Fin de la partie**

Celui qui atteint le premier le trésor de son adversaire, gagne. On peut maintenant rabattre les paravents et comparer les labyrinthes.

**Variantes**

Les joueurs peuvent décider de se rendre la tâche légèrement plus difficile - ils ne se communiquent pas la situation du trésor dissimulé, mais seulement la situation de l'entrée dans leur labyrinthe. Il s'agit toujours de trouver le trésor le premier - mais où ?

Naturellement, on doit dire à l'adversaire s'il pénètre dans la case où se trouve le trésor.

Une autre variante consiste à dissimuler deux trésors, sans communiquer leurs situations. Le gagnant est alors celui qui le premier a trouvé les deux trésors.

**Tactique**

Beaucoup de labyrinthes sont possibles, simples ou tordus. Vous pouvez laisser aller votre imagination ! Ci-contre quelques exemples.

