

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

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 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



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.

