

LA TRAVERSÉE DE LA BAÏE DU MONT SAINT-MICHEL À

On ne le répètera jamais assez, on ne traverse pas la baie du Mont Saint-Michel sans un guide expérimenté. Vous avez choisi de le faire, c'est à vos risques et périls. En effet, la traversée n'est pas de tout repos. Il vous faudra éviter les sables mouvants, faire les pauses biscuit au bon moment et surtout tenir compte de la montée de la marée pour atteindre votre but. Heureusement Saint-Michel archange veille sur vous...

MATÉRIEL

- ♦ 1 plateau de jeu.
- ♦ 14 pions pèlerins.
- ♦ 3 dés blancs.
- ♦ 1 dé gris.
- ♦ 1 marqueur bleu pour le niveau de la marée.
- ♦ 7 cubes archange.
- ♦ 7 pions biscuit.



BUT DU JEU

Exploitez la meilleure combinaison de dés, en utilisant à bon escient le biscuit et les cubes archange pour avancer le plus rapidement. Le premier qui atteint le Mont Saint-Michel avec ses deux pèlerins gagne la partie. Si la marée vous emporte tous, personne ne gagne, à moins qu'il y ait des réfugiés à Tombelaine.

MISE EN PLACE

Choisissez 2 pèlerins de même couleur et posez-les au Bec d'Andaine. Disposez les cubes archange et les pions biscuits comme indiqué sur le plateau de jeu. Positionnez le marqueur de la marée sur le niveau indiqué par le tableau du plateau (exemple à 4 joueurs : niveau 3). Tirez au dé le premier joueur.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

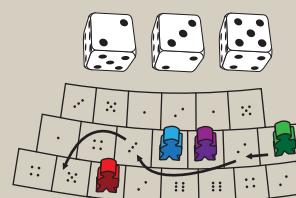
Chaque joueur, à son tour, effectue les 3 phases suivantes, à la suite :

1. Lancer les trois dés blancs avec le dé gris.
2. Exécuter l'action du dé gris.
3. Choisir un pèlerin et l'avancer avec les dés blancs en utilisant éventuellement les archanges et le biscuit.

Le dernier joueur, à la fin de son tour, doit monter la marée en avançant le marqueur bleu sur le niveau suivant. Vérifier qu'aucun pèlerin ne soit pris par la marée.

DÉS BLANCS ET EFFET DE GROUPE

Les dés blancs permettent à votre pèlerin d'avancer dans la baie. Pour cela, la valeur du dé doit indiquer le numéro d'une case voisine à votre pion. Un pion ne peut pas s'arrêter sur une case occupée. Si votre pion se trouve sur une case voisine à un ou plusieurs pèlerins, vous pouvez profiter de l'effet de groupe. Pour ce faire, vous devez avoir un dé blanc dont la valeur est égale à une case voisine d'un groupe de pions. Vous pouvez ensuite continuer d'avancer si les dés vous le permettent. *Le pion vert avance sur la case "2" et fait les effets de groupe avec le "3" et le "5".*



ACTIONS DU DÉ GRIS



Votre pèlerin s'enlise dans les sables mouvants. Pour vous en sortir, défaussez le dé blanc de votre choix. Les autres dés peuvent être utilisés pour avancer. Un pion situé au Bec d'Andaine ou à Tombelaine ne peut pas s'enliser et vous pouvez donc utiliser les trois dés blancs pour avancer.



Saint-Michel archange vient à votre secours. Prenez un cube archange. Vous pouvez le jouer dès que vous le piochez. Il vous permet de relancer les dés blancs non utilisés. Il n'y a pas de nombre limite de cubes par joueur.



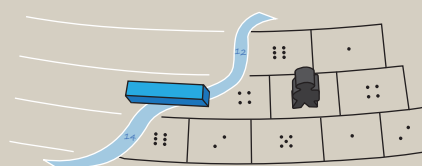
BISCUIT

Si aucun dé blanc n'est utilisé, faites une pause pour prendre un biscuit dans votre sac à dos. En conséquence, prenez un pion biscuit. Il pourra être consommé lors d'un prochain tour. Il équivaut à un dé de la valeur de votre choix. Vous ne pouvez avoir en main qu'un seul biscuit. Si vous êtes pris dans un sable mouvant, vous ne pouvez pas prendre de biscuit mais vous pouvez en consommer un.



MARÉE

La marée monte d'un niveau à chaque tour de table. Si votre pion se trouve dans le même couloir que le marqueur bleu, il est pris par la marée et se noie. Le pion est retiré du plateau. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur les cases couvertes par la mer. Utilisez le niveau approprié selon le nombre de joueurs et de pèlerins (voir le tableau sur le plateau). *Le pion noir se noie car il se situe dans le même couloir que le marqueur.*

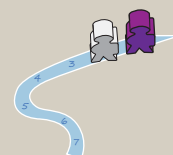


TOMBELAINE

Vous pouvez passer par l'îlot de Tombelaine ou vous y réfugier pour éviter de vous noyer. Dans ce cas, laissez votre pion jusqu'à la fin de la partie. Il peut y avoir plusieurs pions sur cette case mais un seul pèlerin par joueur.

FIN DE PARTIE

Le gagnant de la partie est le premier qui amène ses deux pèlerins au Mont Saint-Michel. Sinon c'est le premier pèlerin au Mont Saint-Michel, l'autre s'est réfugié à Tombelaine. Sinon c'est le premier pèlerin au Mont Saint-Michel, l'autre s'est noyé. Sinon c'est le premier pèlerin réfugié à Tombelaine, l'autre s'est noyé. Si la marée vous emporte tous, personne ne gagne. Servez-vous des niveaux de la marée pour l'ordre d'arrivée.



VARIANTE RAPIDE

Chacun prend 1 pèlerin au lieu de 2. Les règles sont les mêmes. Pour la marée, se référer au tableau sur le plateau. Recommandé à partir de 4 joueurs.



VARIANTE MATHÉMATIQUE

Pour plus de réflexion, vous pouvez additionner les dés blancs pour obtenir un numéro de case. Vous pouvez même envisager de les soustraire. A vous de voir.



Un peu d'information ... Contrairement à une idée répandue, on ne peut pas être enseveli dans les sables mouvants. En effet, arrivé à un certain stade d'enfoncement, le corps est moins dense que le sable, ce qui l'empêche de s'enfoncer plus. En revanche, il est tout à fait possible d'y rester bloqué. C'est une situation particulièrement dangereuse si cela se produit à proximité de la marée montante. Pris dans des sables mouvants, il est conseillé de ne pas paniquer et d'effectuer des mouvements lents d'avant en arrière en commençant par extraire une jambe puis l'autre. Par ailleurs, il vaut mieux s'allonger pour ralentir le processus ... et se souvenir de la prière à Saint-Michel archange. A droite la représentation de la statue de l'archange du Mont.

