

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TRICKY TREK

2-5 joueurs
Ages 8-88
durée 15 minutes

CONTENU :
5 lions de cinq couleurs
7 papillons
7 souris
7 lapins
7 cochons
7 daims



LE PLUS RAPIDE POUR SURVIVRE...

Dans *Tricky Trek* chaque joueur est un prédateur (lion d'une couleur). Il faut être le plus rapide mais on dépense aussi de l'énergie pour se déplacer et pour accumuler cette énergie, on doit dévorer des animaux : les *proies*. Manger un papillon apporte un petit peu d'énergie, une souris un peu plus, un lapin plus qu'une souris, un cochon est encore plus nourrissant et, au final, c'est le daim qui fournit le plus d'énergie.

PREPARATION

- Chaque joueur choisit un lion de couleur.

- Chaque joueur prend un papillon, une souris, un lapin et un cochon : ce sera le contenu de départ de l'estomac (stock d'énergie) de son lion.

Pendant la partie, les joueurs devront garder secret le contenu de l'estomac de leurs lions.

- Placer 1 daim au centre de la table.

- Mélanger les proies restantes et placez-les au hasard à la suite du daim (au centre). Placez-les pour former une file en forme de S (voir la première image de l'exemple).

- Enfin, mélanger les prédateurs (les lions colorés des joueurs participants) et ajoutez-les au hasard, un par un, juste après la dernière proie de la file.

ALLER VITE MAIS MANGER ASSEZ DE PROIES...

Lors de chaque tour de jeu, les joueurs choisissent secrètement combien d'énergie, ils comptent dépenser et ils prennent, caché dans une main, un ou deux des animaux du contenu de leur estomac, puis ils révèlent simultanément leurs choix.

Chaque lion se déplace d'un nombre de rangs en accord avec son choix d'animaux (énergie) :

un papillon	:	un (1) rang.
une souris	:	deux (2) rangs.
un lapin	:	trois (3) rangs.
un cochon	:	quatre (4) rangs.
un daim	:	cinq (5) rangs.

Par exemple : *Quand on utilise une combinaison (deux animaux maximum) d'une souris et d'un lapin, on se déplace alors de $2 + 3 = 5$ rangs vers l'avant.*

Le lion le plus avancé dans la file se déplace en premier, puis c'est au second, au troisième, etc...

Au premier tour, on place d'abord l'animal de son choix (contenu de l'estomac) devant le daim en tête de la file. Si on utilise deux animaux (maximum permis), on les dispose dans l'ordre désiré.

Aux tours suivants, on place d'abord, le ou les animaux (contenu de l'estomac) en tête de file.

Quand on se déplace, on compte chaque proie (animal) comme un rang de progression mais un lion adverse, lui, ne compte pas dans le nombre pour avancer. Dépasser un autre lion ne coûte donc aucune énergie. Une case laissée vide par un animal dévoré, ne compte pas également dans le nombre pour avancer.

Au dernier rang de son déplacement, le lion du joueur s'arrête, mange la proie s'y trouvant et l'ajoute au contenu, toujours secret, de son estomac.

Exemple : Vous êtes le premier lion à vous déplacer et l'énergie que vous choisissez de dépenser est une souris (2 rangs d'énergie). Vous placez cette souris devant le daim en tête de file et vous avancez de deux rangs. Supposons alors que la première proie dépassée soit un papillon et la seconde un lapin. Votre mouvement s'arrêtera à l'espace du lapin. Vous mangerez ce lapin et l'ajouterez au contenu secret de votre estomac de prédateur affamé...

ESTOMAC VIDE...

S'il ne reste plus qu'un seul animal dans votre estomac (votre stock d'énergie), vous êtes naturellement obligé de l'utiliser, par contre, vous pouvez choisir de faire progresser votre lion en avant ou en arrière. Si c'est vers l'arrière, on ne perd pas le dernier animal contenu dans l'estomac. On le conserve, on ne le place pas en tête de file et donc, on aura deux animaux dans l'estomac pour son prochain tour.

FIN DU JEU :

On gagne si l'on parvient à dévorer ou dépasser la proie en tête de file.

EXEMPLE :

image 1



Au début de ce tour, le lion Jaune (1) est en tête. le Violet (2) est second, le Blanc (3) troisième et le Vert (4) dernier. Le lapin présent derrière le lion Vert a été dépassé par tous les prédateurs lors des tours précédents, il a survécu, on peut donc le retirer du jeu. Maintenant, tous les joueurs choisissent simultanément leurs énergies afin de déterminer l'avance de leurs lions

image 2



Jaune en tête (voir l'image 1) joue en premier. Jaune avait choisi un cochon. Jaune place le cochon en tête de la file (voir la flèche). Un cochon vaut quatre rangs de déplacement (1)(2)(3)(4). En bougeant de quatre rangs, Jaune mange alors un daim (voir ce daim sur l'image 1). Le daim dévoré rejoint alors l'estomac au contenu secret de Jaune.

image 3



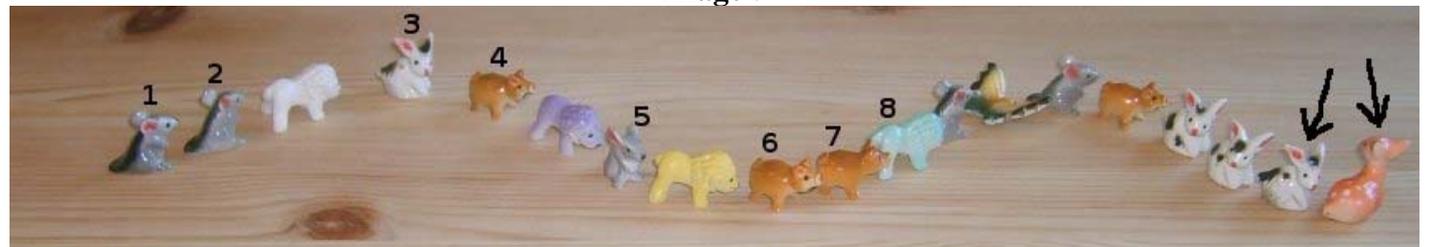
Puis Violet joue (voir l'image 2). Violet avait choisi un lapin (voir la flèche) donc il se déplace de trois rangs vers l'avant (1)(2)(3) et dévore un daim (voir ce daim sur l'image 2). Violet est content que Jaune n'est pas mangé ce "premier" daim valant cinq énergies car la prochaine proie de Violet aurait été une souris de deux énergies seulement.

image 4



Blanc (voir l'image 3) avait choisi aussi un lapin (voir la flèche) dans son estomac. Il se déplace alors de trois rangs (1)(2)(3) et dévore un cochon (voir ce cochon sur l'image 3). Donc Blanc gagne un point d'énergie en ayant utilisé un lapin (moins trois énergies) et avalé un cochon (plus quatre énergies).

image 5



Vert (voir l'image 4) a choisi deux animaux de son estomac : un lapin et un daim. Vert les ajoute à l'extrémité avant de la file (voir les flèches) avec le lapin, sa préférence, en premier. Le lion vert se déplace de trois rangs (le lapin) (1)(2)(3) plus cinq autres (le daim) (4)(5)(6)(7)(8) donc au total : huit. Seuls les rangs avec un animal comptent pour avancer. Vert dévore un cochon (voir ce cochon à l'image 4). Mais Vert a utilisé deux animaux et maintenant, il a un animal en moins dans l'estomac pour les tours suivants. Ce tour étant fini, les choix simultanés commencent pour le prochain. Vert ne pourrait l'emporter à ce nouveau tour qu'en utiliser deux daims (dix rangs d'énergie). Ces deux daims seraient d'abord placés en tête de la file et permettraient de rassembler alors le nombre d'animaux nécessaires pour que Vert atteigne la proie de tête et l'emporte.

