

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)



# Enigma

## But du jeu

En partant d'une des six cases en coin de tablier, atteindre le premier le centre, en répondant aux questions pour prendre des raccourcis.

## Mise en place

Chaque joueur place son pion sur l'une des cases colorées en périphérie du tablier. Le dernier joueur à être allé en Crête commence la partie.

## Déroulement du jeu

Les joueurs, à tour de rôle, jettent le dé et avancent sur le labyrinthe du nombre de cases indiqué par le dé, dans la direction de leur choix, sans sauter de mur. La totalité des points doit être utilisée. On ne peut pas faire demi-tour en cours de route, sauf si on bute sur une impasse.

## Arrivée sur une case avec un point bleu

Lorsque le pion arrive sur un point bleu, ou point d'énigme, un adversaire pose une question tirée de la boîte (ou d'une boîte de quiz à votre disposition, et qui présente l'avantage d'être rédigée dans une langue compréhensible). Lorsque le joueur a compris la question, il peut :

- y répondre immédiatement ;
- demander un indice puis répondre - l'indice doit alors être inventé par le joueur qui pose la question.

## Conséquences

Si la réponse est juste et que le joueur n'a pas demandé d'indice, il peut :

1. sauter par-dessus deux murs, généralement en direction du centre ;
2. sauter par-dessus un mur puis avancer de 4 cases ;
3. avancer de 7 cases ;
4. faire sauter une pièce adverse par-dessus un mur, généralement pour l'enquiquiner.

Si la réponse est juste, mais que le joueur a disposé d'un indice, il peut :

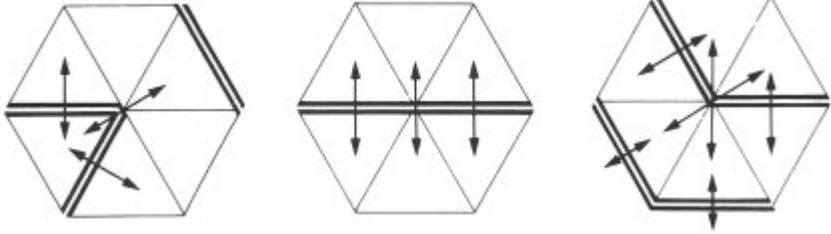
1. sauter un mur ;
2. avancer de 4 cases.

Si la réponse est fautive, il ne se passe rien.

Dans tous les cas, le tour passe ensuite au joueur suivant.

## Sauter les murs

Les schémas ci-dessous montrent comment on peut sauter les murs.



## Puits d'ignorance

Les cases bleu et or sont des pièges. Si un joueur termine son déplacement sur une de ces cases, ou s'il passe simplement dessus, il tombe dans le puits. Au prochain tour, il devra répondre à une question sans indice pour pouvoir repartir. Ces cases étant doubles, il peut repartir par l'une des quatre cases voisines, si elle n'est pas séparée par un mur.

## Victoire

Un joueur qui parvient au centre doit répondre à une question sans indice. Il ne se déplace plus et gagne la partie dès qu'il y parvient.

