

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



LE GRAND LABYRINTHE

OU COMMENT, DE LA NUIT,
PARVENIR A LA LUMIÈRE par



MATERIEL : 1 plateau de jeu
4 pions de couleurs différentes
1 jeu de 32 cartes
2 dés

PRESENTATION DU JEU

- Le vainqueur est le premier joueur qui fait pénétrer Miss Zoom-Zoom dans l'ancre du Minotaure au centre du Grand Labyrinthe (case 83). Il faut pour cela parcourir successivement chacune des quatre séquences colorées représentant l'ORIGINE (bleu), LA SCIENCE et LA PHILOSOPHIE (vert), L'ART (rouge) et LA MYTHOLOGIE (jaune).
- Chaque joueur ou équipe lance les dés. Celui qui a obtenu le plus grand nombre commence la partie, choisit le sens dans lequel les autres joueurs interviendront (sens ou sens inverse des aiguilles d'une montre) et la couleur de son pion. Les autres choisissent leur pion dans l'ordre décroissant des points obtenus.
- Le joueur place son pion devant la case 1 (coq) et lance les dés.
- Le total des points obtenus en un jet de dés règle la marche du pion du joueur.

PARCOURS

Choix :

au début du jeu le joueur a le choix entre le parcours central ou le parcours périphérique. C'est au passage de la case 3 que le joueur fera son choix. Les cases d'angle 11, 19 et 27 ne permettent pas l'accès aux labyrinthes périphériques.

— PARCOURS CENTRAL : le joueur peut accéder à l'ancre du Minotaure en suivant le parcours du labyrinthe central.

— PARCOURS PERIPHERIQUE : il peut également y accéder par les labyrinthes périphériques, qui s'enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura opté pour le parcours périphérique pourra, lorsqu'il parviendra à la case centrale d'un labyrinthe périphérique, « sauter » à la case départ du labyrinthe périphérique suivant. Quand il parviendra à la case centrale du dernier labyrinthe périphérique (case XXXVI) il déplacera alors automatiquement son pion sur la case identique du labyrinthe central (case 82).

— PARCOURS MIXTE : le joueur qui aura opté pour le parcours central, s'il parvient sur une case bleue, sera contraint de « sauter » à la case départ du labyrinthe périphérique correspondant à la séquence suivant immédiatement cette case bleue, soit :

- case bleue 20, sauter à la case X,
- case bleue 40, sauter à la case XIX,
- case bleue 60, sauter à la case XXVIII.

Tout joueur qui parviendra à la case centrale d'un labyrinthe périphérique pourra opter pour le saut à la case départ du labyrinthe périphérique suivant ou à la première case de la séquence suivante du labyrinthe central.

Exemple : la case **XVIII** laisse le choix entre le saut à la case **XIX** ou à la case **41**.

DEROULEMENT DU JEU

Pour pénétrer dans l'ancre du Minotaure ou accéder à la case centrale des labyrinthes périphériques, il faut que le total des points obtenus aux dés soit égal au nombre de cases à parcourir jusqu'à la case centrale concernée. Sinon le joueur retourne en arrière d'autant de cases qu'il a de points en excédent.

Des événements ponctuent le parcours :

- case **3** : bifurcation (voir supra, rubrique « choix ») ;
- cases **7, 12, 24, 34, 47, 54, 63, 72** et **77** : cases *ouvertes*. Lorsqu'un joueur s'arrête sur l'une de ces cases, il doit immédiatement tirer une carte ;
- cases **11, 31** et **53** : cases *coq-à-l'âne*. Lorsqu'un joueur s'arrête sur l'une de ces cases, il doit inventer un calembour ; il peut alors avancer son pion d'autant de cases qu'il avait tiré de points. S'il ne peut formuler un calembour, il devra tirer une carte ;
- cases **20, 40** et **60** : cases *bleues*. Lorsqu'un joueur s'arrête sur l'une de ces cases, il saute obligatoirement à la case départ du labyrinthe périphérique correspondant (voir supra, rubrique « parcours mixte ») ;
- cases **29** et **30** : cases *noyade*. Lorsqu'un joueur s'arrête sur l'une de ces cases, il risque de se noyer et y nage jusqu'à ce qu'un joueur le dépasse ou le remplace ;
- case **74** : case *prison*. Lorsqu'un joueur s'arrête sur cette case, il demeure prisonnier du ruban de Moëbius, condamné à le parcourir indéfiniment à moins qu'un autre joueur ne le remplace ;
- case **79** : case *pétrifiante*. Lorsqu'un joueur s'arrête sur cette case, il meurt pétrifié et ne renaîtra qu'au chant du coq sur la case **1** ;
- case **83** : case *centrale*. Le premier joueur qui y parvient est *Maître du Labyrinthe*. Gardien de la sérigraphie de « Miss Zoom-Zoom découvrant son image dans le mufle du Minotaure » jusqu'au prochain jeu, il peut l'accrocher où il veut.

Les pions de ce jeu reproduisent la célèbre médaille trouvée lors des fouilles de Puh-Lô. Il s'agit, on le sait, d'une représentation tardive (4^e siècle avant J.C. environ) de la déesse Zoun-Zoun, popularisée sous le nom de Miss Zoom-Zoom (sur Puh-Lô, voir Encyclopédie Mondiale, Tome XIV Les Grandes Civilisations, page 2 357 et suite).

Collaborateurs artistiques
dessins des cases : lettres : Olivier Kuntzel
Pions : Emmanuel Petales