

RETOUR DE PROMENADE

Au petit bonheur des sentiers, notre promenade nous a menés loin dans la campagne. Il est seize heures, le soleil décline, il est temps de rentrer. Mais nous n'avons ni cartes, ni boussole. Nous devons nous fier à notre mémoire visuelle pour refaire le chemin en sens inverse. Qui se souvient des bois traversés, des prés et des champs ? Qui se souvient d'un pont de pierre ou d'un lacet de la route ? Et de la statue au carrefour, de la droite ou de la gauche quand vient un croisement ?

IDEE DU JEU

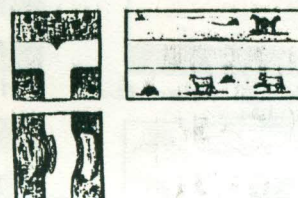
Revenir au point de départ en parcourant de mémoire un chemin très diversifié.

MATERIEL DE JEU

33 cartes *chemin*, 10 éléments déplaçables (statue, cerf, etc...), 6 pions et 6 pastilles noires.

PREPARATION

Formez un chemin avec une partie ou la totalité des cartes *chemin*. Choisissez le recto ou le verso des cartes, comme bon vous semble. En cas de carrefour, votre chemin partira à droite ou à gauche, comme sur l'illustration.



Les deux cartes *maison* sont placées aux extrémités du parcours, l'une au début, l'autre à la fin. Les 10 éléments déplaçables sont placés dans leur support en plastic puis positionnés à gauche, à droite ou sur le chemin. Il n'y aura pas plus de deux éléments déplaçables en lien avec une carte *chemin*.

Pour une première partie de jeu, nous vous conseillons un parcours d'une vingtaine de cartes *chemin* et au maximum un élément déplaçable par carte *chemin*.

Chaque joueur place son pion à une des extrémités du parcours. Nous vous conseillons d'alterner le sens des départs. Dans le cas de quatre joueurs, par exemple, si les extrémités sont appelées A et B, le joueur n° 1 partira de A, le n° 2 partira de B, le n° 3 partira de A et le n° 4 partira de B. Cette répartition alternée empêche une mémorisation trop immédiate.

Chaque joueur cherchera à rejoindre au plus vite l'extrémité opposée à son départ.

DEROULEMENT

Le premier dont c'est le tour, observe durant trente secondes le chemin qui court devant son pion. Il n'oublie pas de mémoriser les éléments déplaçables qui sont à droite, à gauche ou sur le chemin. Il ferme ensuite les yeux et décrit de mémoire la route que suit son pion :

Je quitte la maison et j'arrive sur une route droite et longue qui est bordée de forêts. Je rencontre un garde-forestier. Ensuite vient un pont de pierre puis une route en lacets...

Tandis qu'il parle, les autres joueurs avancent leur pion. Si le joueur se trompe, son pion est posé sur la dernière carte *chemin* qu'il a correctement décrite. On pose sous celui-ci une pastille noire qui l'obligera à passer le prochain tour.

Un joueur peut cependant décider d'arrêter sa description là où il veut l'arrêter. S'il ne s'est pas trompé, il stationne sur la dernière case décrite et continuera son chemin au prochain tour. Il va sans dire qu'au plus on a de mémoire, au plus on avance en un tour.

FIN DE JEU

Lors d'un même tour de jeu, le ou les premiers à rallier l'autre extrémité de leur parcours, gagne(nt).

VARIANTE

Réduisez à quinze secondes le temps d'observation et de mémorisation.

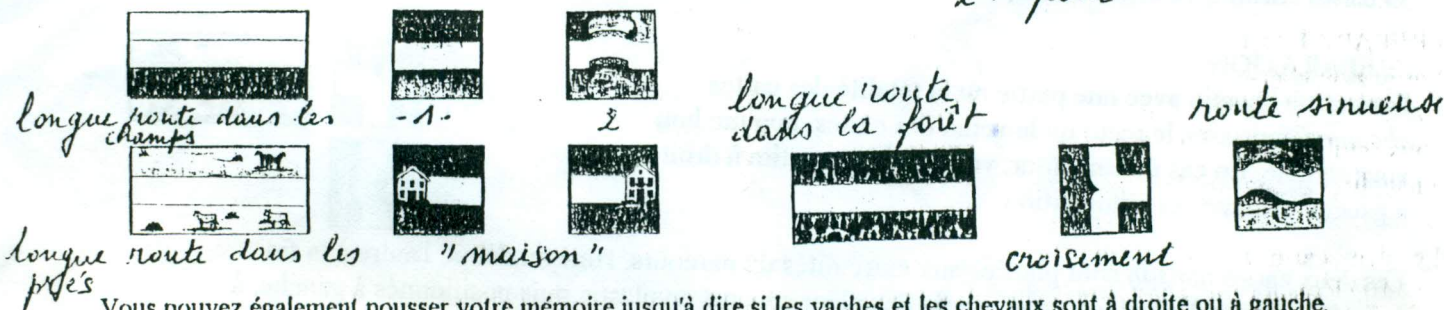
SUPER-VARIANTE

Avant qu'un joueur n'observe un tronçon à mémoriser, son voisin de gauche peut :

- soit retourner une carte *chemin* (le verso devient recto),
- soit déplacer un élément déplaçable ou en interchanger deux.

note : voici un type de description possible pour les cartes *chemin* :

1. route bordée d'arbres
2. pont



Vous pouvez également pousser votre mémoire jusqu'à dire si les vaches et les chevaux sont à droite ou à gauche. Attention, cela varie d'une carte à l'autre !

Au fil des dix dernières années, **CASSE-NOISETTES** s'est spécialisé dans la recherche et la traduction des meilleurs jeux étrangers qui n'arrivent pas sur le marché francophone. Vous découvrirez dans nos rayons une centaine de jeux inédits et très intéressants.

CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alsemberg 76
1060 Bruxelles

rue Longue 15
1150 Stockel (pl. Dumon)

tel. 02.537.83.92

tel. 02.731.68.11