

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



Droite ou gauche ?

Droite ou gauche ?



**pour 2 à 4 joueurs
à partir de 6 ans
durée d'une partie:
environ 10 mn**

CONTENU



43 cartes « Contrat »

Chacune indique 3 mouvements et un point de repère : maison, ambulance, bicyclette, arbre, réverbère, panneau stop ou feu tricolore.

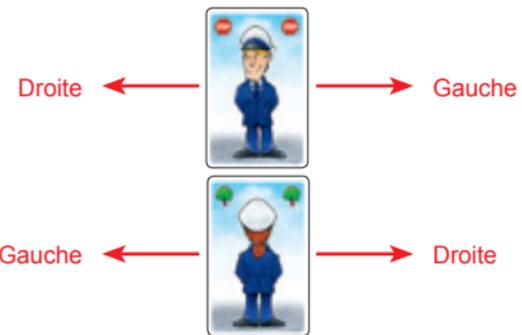


7 cartes « Agent de Police »

Elles reproduisent l'un des points de repère avec un agent qui se présente soit de face, soit de dos : selon le cas, la droite et la gauche de l'agent sont donc inversées.

PRINCIPE DU JEU

Les 7 Agents forment un cercle sur la table. A chaque tour, le Contrat impose de partir d'un repère donné et d'enchaîner successivement trois mouvements plus ou moins longs, vers la gauche ou vers la droite des agents concernés. Il faut être le plus rapide à trouver ou mènent ces mouvements pour gagner la carte « Contrat » mise en jeu. Le vainqueur sera celui qui en récoltera le plus.



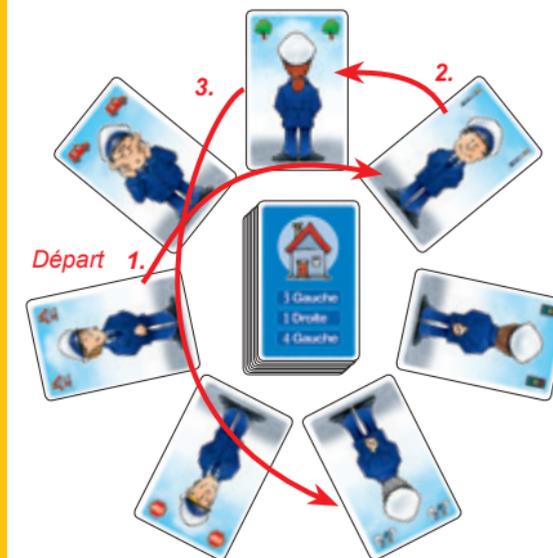
MISE EN PLACE

Les sept cartes Agent sont posées en cercle sur la table, faces visibles : leur ordre n'a pas d'importance, mais les pieds des agents doivent impérativement être disposés vers l'intérieur du cercle. Les 43 cartes Contrat sont mélangées et empilées, faces cachées, au centre du cercle : c'est la pioche.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé retourne la carte supérieure de la pioche. Le jeu commence dès que celle-ci est visible et tous les joueurs jouent simultanément. La carte indique un repère de départ et 3 instructions de mouvements. Le repère détermine l'Agent à partir duquel doit démarrer le premier des mouvements successifs. Sans parler et sans utiliser les mains, chacun cherche mentalement sur quelle carte mène le déplacement. Dès qu'un joueur trouve la « Carte d'arrivée », il dit le nom de l'objet qui y est représenté.



Exemple :

La carte « Contrat » montre la maison, 3 coups à gauche, 1 coup à droite puis 4 coups à gauche.

Le déplacement commence donc depuis la carte représentant la maison, où l'agent se présente de face. A partir de celle-ci, on se déplace d'abord de 3 cartes vers la gauche de l'agent en respectant sa position: ici, on arrive sur la carte avec le réverbère. Ensuite, on revient d'1 carte vers la droite de l'agent qui s'y trouve lui aussi de face, pour atteindre la carte montrant l'arbre, puis on repart de 4 cartes vers la gauche du

nouvel agent ; mais celui-ci est visible de dos, donc on ne change pas de sens et on termine finalement sur la carte qui montre une bicyclette. La bonne réponse est donc : "Bicyclette" !

Le premier qui a donné la bonne réponse est récompensé par la carte Contrat et la pose cachée. Si un joueur donne une mauvaise réponse, il est éliminé pour ce tour et ne peut plus parler; s'il a préalablement déjà remporté des cartes, il devra en rendre une à titre pénalité.

Ensuite, on enchaîne un nouveau tour : le joueur suivant révèle la carte supérieure de la pioche, puis tout le monde cherche jusqu'à ce qu'un joueur donne la solution, etc...

Lorsque plusieurs joueurs donnent la bonne réponse en même temps, un nouveau tour doit les départager. La carte Contrat est replacée sous la pile et une nouvelle carte Contrat est révélée : seuls les joueurs concernés peuvent jouer.

VARIANTE PROGRESSIVE POUR DÉBUTANTS

La distinction entre gauche et droite pose des problèmes à beaucoup d'enfants, voire même aux adultes, surtout quand on se réfère à des personnes qui nous font face ou qui nous tournent le dos... Il est possible d'appréhender le jeu de manière progressive: on ne tient d'abord compte au début que du premier mouvement indiqué par la carte Contrat. Dès que les joueurs le souhaitent, on y ajoute la seconde instruction puis, quand chacun a bien compris le mécanisme, on joue normalement.

FIN DE LA PARTIE

Le premier qui a remporté six cartes est déclaré vainqueur. Selon le nombre de joueur et le temps de partie souhaité, on peut modifier cet objectif.



Auteur :
Reinhard Staupe



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

Download
international
rules on:

www.gigamic.com

Adaptation et
distribution française :



BP 30 - F 62930
Wimereux

Informations à conserver.