

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Denkste ! (Réfléchissez !)

Un jeu de course et où l'on prend un malin plaisir à stopper l'adversaire, pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

L'objectif du jeu est d'atteindre le premier avec son pion le centre du tablier.

Les pions doivent faire le tour de chaque étage avant d'accéder au niveau supérieur, pour finalement atteindre la case centrale.

On utilise la carte « Go » pour choisir un chiffre entre 1 et 6, puis l'on déplace son pion du nombre de cases ainsi indiqué. Cependant l'un de vos adversaires sélectionne lui aussi, de son côté, un ou plusieurs chiffres sur la carte « Stop », et si les deux cartes indiquent une même valeur, il n'y a pas de déplacement.

Au bout du compte, vous essayez d'imaginer ce que votre adversaire pense que vous pensez qu'il pense que vous pensez... etc. Tout est clair ? Alors c'est le moment de bien réfléchir !

Matériel

- 1 tablier, 1 lot de pièces à détacher, 4 pions, 4 rivets.

Avant d'entamer une partie pour la première fois, détachez les différentes pièces de leur support et assemblez-les. Fixez le cadran bleu sur la carte carrée bleue, au moyen d'un rivet, et de la même manière fixez les autres cadrans sur la carte rectangulaire jaune, en s'assurant que la couleur de chacun correspond bien, de gauche à droite, à celle des trois niveaux du tablier, comptés de l'extérieur vers l'intérieur.

Mise en place

- Chaque joueur reçoit un pion qu'il pose sur la case de même couleur de la piste jaune extérieure du tablier (niveau 1)

Remarque : il est préférable que l'ordre des joueurs corresponde à la séquence des cases de départ sur le tablier. S'il n'y a que deux joueurs, on choisira deux couleurs diagonalement opposées.

- Le premier à jouer est tiré au sort. Il reçoit la carte « Go », tandis que le joueur placé à sa droite prend la carte jaune « Stop ».

Déroulement du jeu

- Le premier joueur choisit un nombre **sur la carte « GO »**, sans le révéler aux autres joueurs. *Plus le nombre est grand, mieux c'est, mais il est aussi le plus évident. Ou peut-être pas ? Réfléchissez !*

- Pendant ce temps, l'adversaire placé à sa droite sélectionne de la même manière un nombre **sur la carte « Stop »** — celui qu'il pense que l'autre joueur a choisi. Aussi réfléchissez bien ! Le joueur utilisera d'abord le cadran le plus à gauche de la carte « Stop », qui s'applique au premier niveau. Il est facile à reconnaître puisque cadran et niveau sont de même couleur. Nous parlerons des autres cadrans un peu plus loin...

Note : pour des raisons de clarté, tant qu'il n'y a aucun pion sur les niveaux 2 et 3, il est recommandé de tourner les cadrans de droite et du milieu de manière à n'afficher aucun nombre (on les calera entre 6 et 1, par exemple).

- **Les deux cartes sont révélées** et comparées :

- Si les cartes montrent des valeurs différentes, le premier joueur peut déplacer son pion sur le tablier, dans le sens horaire, du nombre de cases indiqué par la carte « Go »

- si les deux cartes montrent la même valeur, le joueur ne peut pas déplacer son pion.

- **C'est alors le tour du joueur suivant.** Les deux cartes changent de mains, en circulant dans le sens horaire. Autrement dit le joueur à la gauche du premier devient celui qui tente de déplacer son pion, tandis que l'ex-premier joueur fait de son mieux pour l'en empêcher.
- **La partie continue de cette manière.** On ajuste les cartes « Go » et « Stop », on les compare, puis l'on déplace (ou non) son pion — *réfléchissez bien !* —, puis les cartes changent de mains.
- **Une case ne peut être occupée que par un seul pion.** Si un joueur, pendant son tour, choisit un nombre qui porterait son pion sur une case occupée, il ne peut effectuer son déplacement. *Dommage !*
- **Les cases de départ des autres joueurs** sont traitées comme des cases ordinaires durant un déplacement.
- **C'est aussi par sa case de départ qu'un joueur accède au niveau supérieur.** Quand le pion d'un joueur a effectué un tour complet sur un niveau, il continue sa course au niveau supérieur à partir de sa nouvelle case de départ, toujours dans le sens horaire (voir la figure à droite de la page 3 de la règle allemande). La même règle s'applique pour atteindre la case objectif, au centre du tablier.
- **Quand un joueur accède au niveau 2,** son adversaire est en droit d'utiliser à la fois le premier et le second cadran pour sélectionner une valeur. *Ainsi l'adversaire a-t-il deux fois plus de chances de deviner le nombre choisi par l'autre.*
- **Au niveau 3,** les trois cadrans de la carte « Stop » seront utilisés. *À partir de ce moment la progression deviendra très difficile.*
- **Le gagnant** est le joueur qui — en dépit de tout le travail de réflexion des autres — parvient à effectuer un tour complet du niveau 3 et à poser son pion sur la case rouge centrale du tablier (les points en surplus sont ignorés, il n'est pas exigé d'avoir le compte exact pour atteindre le centre).

Variante : Hâte-toi lentement !

Plus difficile maintenant :

À partir du niveau 2, le joueur détenteur de la carte « Stop » peut choisir **un même nombre sur deux cadrans**. S'il devine ainsi la valeur choisie par le joueur actif, non celui-ci non seulement ne déplace pas son pion, mais le ramène la case de départ du niveau où il se trouve.

À partir du niveau 3, le joueur détenteur de la carte « Stop » peut choisir **le même nombre sur les trois cadrans**. S'il devine la valeur choisie par le joueur actif, le pion de ce dernier est renvoyé à la case de départ du niveau 2. *Oui, c'est un sacré sale coup.*

Si d'aventure un pion est renvoyé à sa case de départ alors que celle-ci est occupée, on fera, dans ce seul et unique cas, exception à la règle qui interdit de partager une même case.

Règles allemandes © G. Wieser et © 1998 FX Schmid.

Cette version française a été établie par Paul Lequesne le 16 novembre 2008 à partir de la version anglaise rédigée par Pwee Keng Ho avec le secours des outils de traduction Google, en juillet 2007.

Un jeu de la collection

