

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).

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



les livreurs

2 à 4 JOUEURS...

Un jeu emballant !

Chaque joueur se met en même temps dans la peau d'un patron de société de messageries et de son livreur le plus débrouillard. Il se charge de livrer à domicile et dans les meilleurs délais un certain nombre de colis, aux contenus bizarres, inattendus ou extravagants !

Pour « griller » un copain il se trompe parfois volontairement d'adresse. S'il n'est pas découvert, il continue sa route imperturbablement. Mais « à malin, malin et demi » et c'est ainsi qu'en cours de route... les livreurs se livrent à une débauche d'entourloupettes, dans une joyeuse atmosphère de canular.

MATERIEL

- 1 Tableau de jeu.
- 1 Tableau de bord avec compteurs de vitesses.
- 56 Cartes colis.
- 4 Camionnettes servant de pions mobiles.

LE TABLEAU DE JEU

Il représente :

- 1 Circuit de routes divisées en cases.
- 7 Maisons où sont réceptionnés les colis.
 - 2 Maisons ne possèdent qu'une seule entrée (ou case de stationnement), la Boutique de Disques et l'Hôtel de Police.
 - 4 Maisons ont deux entrées (la Nouvelle Ecole, le Zoo, la Librairie et le Muséum).
 - Le «Bric à Brac » offre cette particularité d'être accessible par toutes les cases du pourtour. On peut donc stationner pour décharger les colis sur l'une quelconque des 10 cases.
 - 4 Sociétés de transport représentées aux 4 coins du tableau par une camionnette. Elles servent de case de départ et d'entrepôt.

LE TABLEAU DE BORD

Il se compose de 4 compteurs de vitesse avec flèches d'indication.

Celui qui joue choisit sa vitesse d'avancement. Il lance la flèche du cadran choisi et avance d'autant de cases que la flèche indique de vitesses... S'il tombe sur un 4 par exemple, il avance de 4 cases dans la direction qui lui convient.

Aux ronds-points il doit respecter le sens giratoire indiqué par les flèches.

CHARGEMENT

Les livreurs peuvent être plusieurs à pied d'œuvre (2, 3 ou 4). Ils choisissent chacun une camionnette qu'ils mettent au départ sur la case correspondante à leur couleur. Pour l'un, ce sont les Transports O. Cerveau ; pour l'autre, les livraisons Amene Tessous etc...

Maintenant il s'agit d'embaucher à l'heure et de se mettre au boulot. (Pardon ! aux ballots !).

Le manutentionnaire de service (un livreur désigné d'un commun accord) distribue, **faces cachées**, 14 cartes colis à chacun. (S'il y a moins de 4 livreurs, le solde ne sert pas).

Chaque livreur en sélectionne 7 qu'il va devoir livrer à ses différents clients au cours d'un premier voyage. Il laisse les 7 autres à l'entrepôt.

Il cache soigneusement les adresses à la vue des concurrents. Sage précaution ! On verra pourquoi au moment des livraisons.

EN ROUTE

— PARÉ ? (comme dirait Ambroise).

— Ça colle! (répond celui qui doit s'appeler CHATTERTON !). Et c'est parti.

Chaque livreur, pour avancer, consulte le Tableau de bord. Il choisit le compteur qui lui convient et lance la flèche de contrôle. Le chiffre où elle s'arrête indique - on le sait - le nombre de cases à franchir.

Supposons que le livreur des Transports O. Cerveau doit, dès le départ, se rendre au Muséum. Il a intérêt à choisir le troisième compteur du tableau où il a deux chances sur six d'obtenir un 5 et d'aller d'un coup chez son premier client.

Il faut qu'il y tombe pile. En d'autres termes, s'il est à 5 cases de l'entrée (case plus sombre), il doit avoir obtenu 5 à son compteur.

Il laisse sa camionnette stationner sur la case d'entrée et pose, **face cachées**, son ou ses colis (pas plus de 7 à la fois) sur l'emplacement du Muséum.

SUR PLACE

C'est ici que se place l'une des péripéties les plus amusantes du jeu: Le livreur peut très bien déposer chez un client des colis destinés à un autre client. Il gagne ainsi du temps mais prend des risques car il se trouve devant cette alternative :

— **Personne ne conteste le bien fondé de sa livraison.** Dans ce cas, au tour suivant, il repart « enchanté » (Merlin dixit) du bon tour joué aux copains.

— **Un collègue le soupçonne d'avoir triché :** Dans ce cas il doit retourner ses cartes colis, **faces visibles**. En d'autres termes il faut qu'il dévoile sa « batterie » et la « batterie est en danger » comme disait Déroulède.

Il n'est pas confondu pour autant car deux possibilités se présentent :

- **La livraison est correcte** et il le prouve en montrant l'adresse des colis. C'est alors son collègue qui est puni en ramassant tous les colis déposés chez le client, même ceux qui s'y trouvaient déjà. Au coup suivant il repartira lesté de colis supplémentaires et certainement indésirables.
- **Les soupçons sont fondés** car il a déposé, par exemple, au Muséum 2 colis destinés à la Librairie... Il est obligé de reprendre ses colis litigieux, y ajouter ceux qui s'y trouvaient déjà et en recevoir un de plus de son perspicace concurrent. Comme quoi rien ne sert de courir; il faut « bluffer » à point.

PERIPETIES

En cours de route, le livreur qui tombe sur la case occupée par un concurrent, lui donne généreusement un colis et **rejoue** en demandant sa vitesse au Tableau de bord. Quand il a livré les 7 premiers colis, il retourne à l'entrepôt en prendre d'autres et repart pour une nouvelle tournée. S'il tombe en panne (ce qui n'arrive jamais d'ailleurs) il ne peut pas dire : Tans pis ! je changerai de vêtement car « les habits ça sert d'auto ». La règle ne le permet pas.

VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui, le premier, s'est débarrassé de tous ses colis, même si, pour certains, il s'est « trompé » d'adresse sans être pris sur le fait.

MIRO