

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# PATER NOSTER

Un jeu d'Uli Geißler

pour 2 à 6 joueurs de 8 à 99 ans - © 1990 F.X. Schmidt

*Le Pater noster est un vieux système d'ascenseurs qu'on ne trouve plus que dans quelques institutions vétustes mais qui était courant auparavant, et spécialement dans les abbayes. Imaginez une chaîne à vélo de 20 mètres de long et placée verticalement dans un trou pratiqué sur toute la hauteur d'un immeuble. A cette chaîne sont accrochées régulièrement un certain nombre de cabines. Vous imaginez donc le mouvement : si la chaîne tourne, certaines cabines montent tandis que d'autres descendent... Les Pater noster avait un mouvement ininterrompu et lent. Les cabines n'avaient pas de porte et on y montait donc durant leur passage à l'étage, chacun étant juge de la gymnastique qu'il était prêt à faire...*

## IDÉE DU JEU

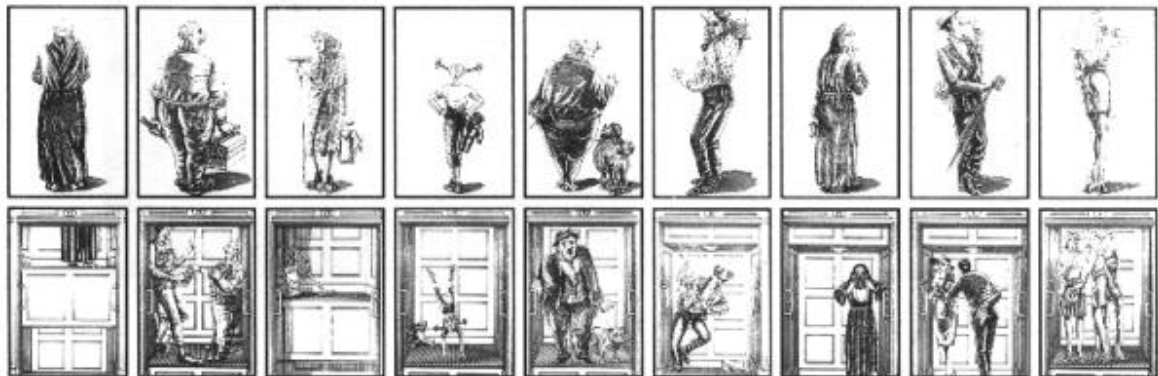
Gagne le premier à étaler la série complète des utilisateurs du Pater noster, c'est-à-dire 9 cartes passagers différentes.

## MATÉRIEL

- 9 cabines de Pater noster
- 6 x 9 cartes-passagers ; ces cartes ont une face neutre
- 1 dé normal pour actionner le Pater noster
- Un pion lilas, qui sera notre bouton d'appel. Il marque le début et la fin du mouvement du Pater noster
- 15 jetons fléchés qui permettent d'avancer ou de reculer le Pater noster dans certains cas...

## PRÉPARATION

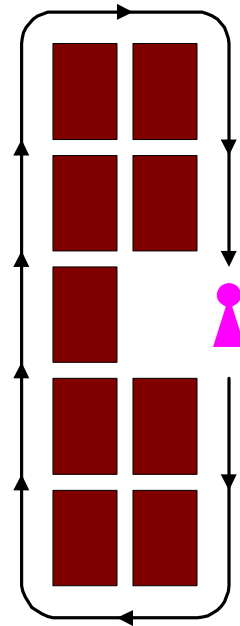
1. Chaque joueur reçoit un set de 9 cartes-passagers. Chaque joueur a reçu les mêmes cartes. Les cartes en trop sont laissées dans la boîte. Chacun prend connaissance de ses cartes et observe la correspondance de chacune avec une des 9 cabines du Pater noster. Chacun tient ses 9 cartes en main.



2. Les cabines sont étalées faces cachées, bien mélangées et ordonnées selon le schéma ci-dessous. Une position reste vide : c'est là qu'est placé le pion lilas.
3. Un joueur est désigné pour commencer ; on tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre...

## **DEROULEMENT**

- Le joueur, dont c'est le tour, lance le dé et fait progresser le pion lilas d'autant de cases, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pion lilas finit donc sa progression sur une cabine cadrée du Pater noster. Qui donc est dedans ?
- Certains savent peut-être. En tout cas, chacun parie et pose devant lui, face cachée, une carte passager. Il est permis de donner des conseils aux autres, de bluffer, etc.
- La cabine est retournée. Chaque joueur qui a avancé un passager qui se trouve en rapport avec cette cabine, gagne sa propre carte et la dépose face cachée sur la table devant lui. (Faites bien la différence, au niveau emplacements, entre les cartes acquises et la carte pariée : cela vous évite des confusions...)
- Ceux qui se sont trompés reprennent leur carte en main.
- Maintenant attention ! La cabine dévoilée est retournée à nouveau cachée et placée dans le trou laissé vide par le pion lilas. Avis à la mémoire !
- Le joueur suivant lance le dé ; le pion lilas est à nouveau avancé, etc.



## **LES JETONS FLÉCHÉS**

Les cartes passagers déjà obtenues par un joueur, peuvent être pariées à nouveau au risque cependant pour leur propriétaire de les perdre. Si une carte obtenue est pariée à nouveau... et qu'elle est juste, le joueur reçoit un jeton fléché. Si elle est fautive, la carte est perdue et retourne dans la main du joueur.

Les jetons fléchés permettent d'ajouter ou de soustraire des points au nombre obtenu sur le dé. Si, par exemple, vous obtenez 6 au dé, avec deux jetons fléchés, vous pouvez faire progresser le pion lilas de 8 ou de 4. Chacun emploie bien entendu le nombre de jetons qu'il veut et quand il en a envie. Un jeton ne sert qu'une fois et retourne dans la boîte après utilisation...

L'utilisation, à bon escient, des jetons fléchés permet une stratégie intelligente.

On peut également contrer la progression du pion lilas. Quand le joueur a fini de le déplacer, qu'il ait ou non employé des jetons fléchés, mais avant que la carte cabine ne soit retournée, un joueur peut déposer un ou plusieurs jetons fléchés pour modifier en avant ou en arrière, la progression de la cabine...

## **FIN DE JEU**

Pater porter est fini dès qu'un joueur a acquis sa série de 9 passagers.

Bon amusement !