

LE TRAQUEUR

Un jeu de stratégie et d'imagination que vous pouvez emmener en voyage.

Nombre de joueurs : 2

Contenu :

- 1 couvercle servant d'écran de protection
- 1 plateau avec deux grilles oranges : les camps divisés en 36 cases
- 2 grilles bleues de recherche divisées en 36 cases
- 4 grands pions, "les Détectives" et 2 petits pions, les "Fugitifs"
- 2 séries de jetons, une orange et l'autre bleue servant de barrières
- 1 série de pastilles rouges servant de points de repère

– Grille de recherche divisée en 6 colonnes verticales numérotées de 1 à 6 et 6 colonnes horizontales désignées par les lettres de A à F. A chaque croisement se trouve une case que l'on désigne par la lettre et le n° correspondants.



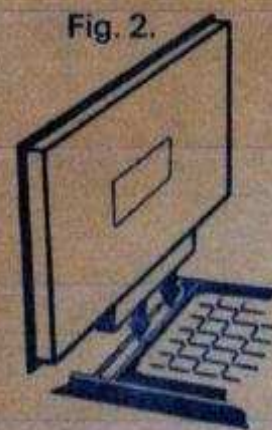
– Plateau de jeu : les camps, divisés en 6 colonnes verticales numérotées de 1 à 6 et 6 colonnes horizontales désignées par les lettres de A à F. A chaque croisement, se trouve une case que l'on désigne par la lettre et le n° correspondants.

But du jeu :

Découvrir le premier le Fugitif de votre adversaire en faisant parcourir à son Détective de fausses pistes pour l'empêcher de découvrir votre Fugitif.

Préparation du jeu :

1. Enlevez le couvercle de la malette en appuyant sur les deux tétons de chaque côté de la poignée.



2. Posez le plateau de jeu sur une table.
3. Dégagez les 2 grilles bleues et donnez – en une à chaque joueur.
4. Installez l'écran de protection en insérant la poignée du couvercle de la valise dans la rainure qui sépare les deux grilles oranges (voir Fig. 2).
5. Détachez les jetons oranges et bleus de leur support en les tournant et en les tirant.
6. Sortez les pastilles rouges du sachet.
7. Chaque joueur prend 30 jetons bleus pour son camp et 30 jetons oranges pour sa grille de recherche, 30 pastilles rouges de repère, 2 Détectives et un Fugitif.
8. Les joueurs s'installent l'un en face de l'autre de chaque côté de l'écran de protection afin qu'aucun des deux ne puisse voir le camp de l'autre.
9. Placez votre grille de recherche bleue à côté de vous afin que votre adversaire puisse la voir.
10. Placez votre Fugitif sur la case de votre choix dans votre camp orange et construisez un labyrinthe tout autour en insérant des barrières bleues dans le sens de la longueur dans les fentes. Le labyrinthe doit être construit de telle sorte que votre adversaire puisse trouver au moins un chemin qui le mène d'une case de la colonne n° 1 à votre case secrète. Vous pouvez utiliser le nombre de barrières bleues que vous désirez. (voir Fig. 3).

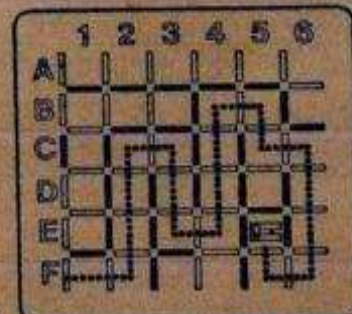


Fig. 3: Construction du labyrinthe

Exemple d'un camp avec un chemin en pointillé allant de la case F1 à la case E5. Ce chemin est le seul qui mène au Fugitif. Votre adversaire pourrait aussi entrer dans ce labyrinthe entre les barrières des cases A1, B1, D1, ou E1, mais ces chemins sont sans issue. Il ne peut pas entrer par la case C1 à cause de la barrière placée du côté gauche de cette case.

Règles de jeu

1. Choisissez le joueur qui jouera le premier.
 2. Pour reconstituer le labyrinthe de votre adversaire, utilisez la grille de recherche bleue et les barrières oranges.
 3. Le premier joueur choisit dans la **colonne n° 1** une case qui, selon lui, ouvre la voie dans le labyrinthe de son adversaire. Pour identifier la case, il suffit d'annoncer la lettre et le numéro correspondants.
 4. Vous annoncez par exemple "Puis-je entrer par B1" si votre adversaire dit "OUI", cela signifie qu'il n'y a pas de barrière empêchant d'entrer sur cette case. Placez votre Détective sur la case B1 de votre grille de recherche. Votre tour continue.
- Vous choisissez une case adjacente à celle occupée par votre détective et demandez de nouveau, par exemple : "Puis-je passer de B1 à B2". Si la réponse est affirmative, vous faites avancer votre détective et votre tour continue. Vous avancez de case en case ainsi de suite jusqu'à ce que votre adversaire vous dise "NON".
- "NON", cela signifie qu'il y a une barrière à cet endroit et que vous ne pouvez pas avancer. Votre détective reste sur sa case. Vous placez alors une barrière orange dans la fente de votre grille de recherche pour vous

souvenir de l'obstacle et votre tour passe. (voir Fig. 4).

5. Chaque fois que votre Détective passe d'une case à une autre, vous placez une pastille rouge sur la case qu'il vient de quitter afin de vous aider à retrouver son chemin si vous deviez faire demi-tour.

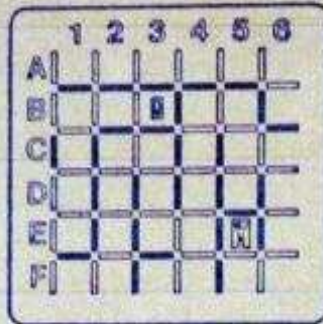


Figure 4
Fig. 4A
Le camp
de votre
adversaire

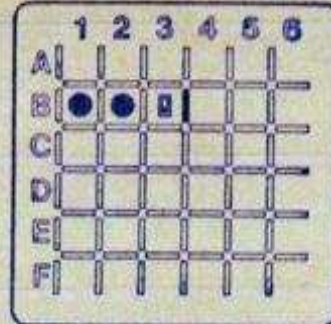


Fig. 4B
Votre
grille de
recherche

exemple :

La figure 4A représente le camp de votre adversaire où il y a une barrière entre les cases B3 et B4. Vous avez demandé à passer de la case B3 à B4 et avez reçu une réponse négative.

Vous placez une barrière orange sur votre grille de recherche entre les cases B3 et B4. Vous avez également placé les pastilles rouges sur les cases parcourues par votre Détective comme le montre la Fig. 4B.

6. Vous pouvez revenir sur vos pas chaque fois que vous le désirez. La marche arrière s'effectue de la même manière que la progression en avant et vous annoncez les cases les unes après les autres même si vous y êtes déjà passé. Pour trouver sans encombre une sortie, suivez vos pastilles rouges.
7. Si vous effectuez un retour complet jusqu'à la colonne n° 1 et que vous ne puissiez pas progresser sur cette colonne, votre tour passe et vous devez attendre le prochain tour pour sortir de la grille.
8. De même si vous sortez directement de la grille, votre tour passe et vous devez attendre le tour suivant pour essayer de rentrer à nouveau.
9. Utilisez votre deuxième détective pour suivre les progrès de votre adversaire dans votre camp. (voir Fig. 5).
10. Chaque joueur joue à tour de rôle ; le tour cesse lorsqu'il rencontre une barrière dans le jeu de son adversaire

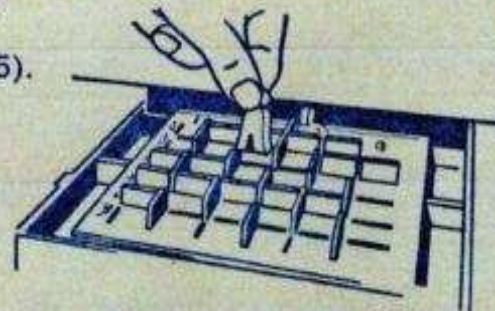


Fig. 5.

Le gagnant :

Le gagnant est celui qui parvient le premier à entrer dans la case du Fugitif de son adversaire.

Exemples : quelques exemples de labyrinthe.

