



Règle



ZWEI WEGE – DEUX CHEMINS

Jeu de bluff pour deux joueurs âgés de 8 ans et plus, par Steffen Mühlhäuser

SPIELMATERIAL

- 6 pions : 2 lièvres  2 hérissons  2 renards 
- 2 disques rouges  1 disque de blocage noir 
- 1 plateau de jeu

PRINCIPE

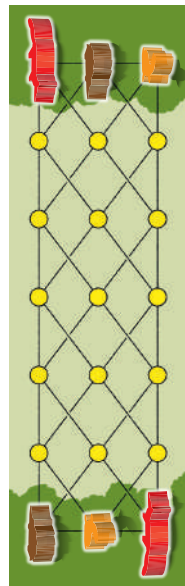
Le lièvre, le renard et le hérisson veulent traverser la clairière pour en atteindre l'autre côté. Ils ne l'atteindront cependant que s'ils parviennent à cacher leur intention de prendre à droite ou à gauche aux prochaines intersections. Le vainqueur est le joueur dont les trois animaux arrivent à la lisière opposée du bois.

LE RÉSEAU DE CHEMINS

Avant votre première partie, observez bien les lignes du plateau. Deux chemins quittent chaque case pour atteindre deux autres cases de la ligne suivante. Deux chemins quittent à leur tour chacune de ces cases, et ainsi de suite, jusqu'à la lisière opposée. Pour chaque déplacement, l'un des deux chemins est bloqué. Il existe toujours 50 % de chance d'avancer.

PRÉPARATION

Chaque joueur prend un lièvre, un hérisson et un renard, ainsi qu'un disque rouge. Placez le plateau entre les joueurs, dans le sens de la longueur et alignez aléatoirement vos pions sur votre ligne de départ. Posez le disque de blocage à côté du plateau. Le meilleur menteur commence.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

À votre tour, vous disposez de trois chances ou plus d'avancer l'un de vos animaux. À chaque déplacement, vous êtes libre de choisir l'animal que vous souhaitez déplacer. Votre adversaire tentera de bloquer l'animal choisi. Chacun de vos trois déplacements est un coup de bluff parfait, qui se déroule comme suit :

Bluff

Sous la table, prenez votre disque rouge dans l'une de vos mains. Fermez alors vos mains et placez-les de part et d'autre du plateau de jeu. Le disque caché indique secrètement votre intention de déplacer l'un de vos animaux dans une direction. Si le disque se trouve dans la main située à gauche du plateau, vous espérez déplacer l'animal dans cette direction jusqu'à la case libre suivante. S'il se trouve dans la main située à droite du plateau, vous espérez effectuer un déplacement dans l'autre direction. Une fois que vos deux mains sont autour du plateau, annoncez à haute voix l'animal que vous souhaitez déplacer. Par exemple, vous pouvez dire : « **Je déplace mon renard.** »

Blocage

Votre adversaire essaie alors de deviner votre intention et place le disque de blocage sur l'une des deux cases que peut atteindre votre animal. Vous devez maintenant révé-

ler vos intentions en ouvrant les deux mains. Le disque indique alors clairement la direction que vous souhaitez faire prendre à votre animal.

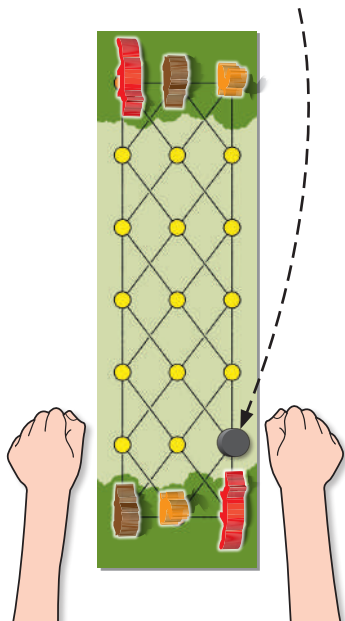
Résolution

Deux cas de figure sont possibles :

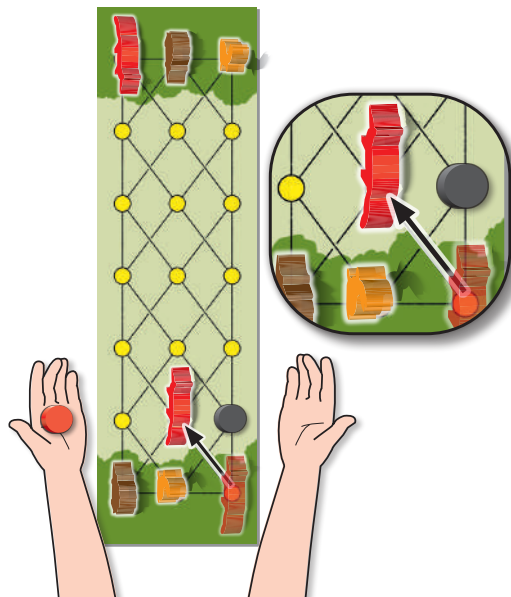
- Si votre adversaire **s'est trompé** et a posé le disque de blocage sur la mauvaise case, vous pouvez déplacer le pion que vous aviez choisi, comme prévu, jusqu'à la ligne suivante (et parfois même l'avancer de plusieurs lignes – voir plus loin : « Grands sauts »).
- Si votre adversaire a bloqué la case sur laquelle vous prévoyiez d'aller, et vous **ne pouvez donc pas** déplacer le pion choisi. À la place, c'est **votre adversaire** qui peut déplacer **son pion correspondant** sur la case libre suivante, vers le côté où se trouve votre disque rouge. *(NB : si votre adversaire a bien bloqué un animal, il ne peut déplacer que son animal du même type.)*

Exemple de premier déplacement :

- 1** Paul place ses mains de part et d'autre du plateau et annonce : « **Je déplace mon renard.** »
Lisa pose le disque de blocage.

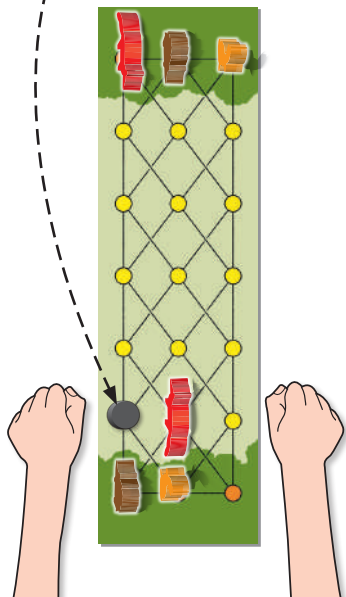


- 2** Paul ouvre ses mains ; il avait caché le disque dans sa main gauche.
Lisa a posé le disque de blocage sur la mauvaise case, Paul peut donc déplacer son renard.

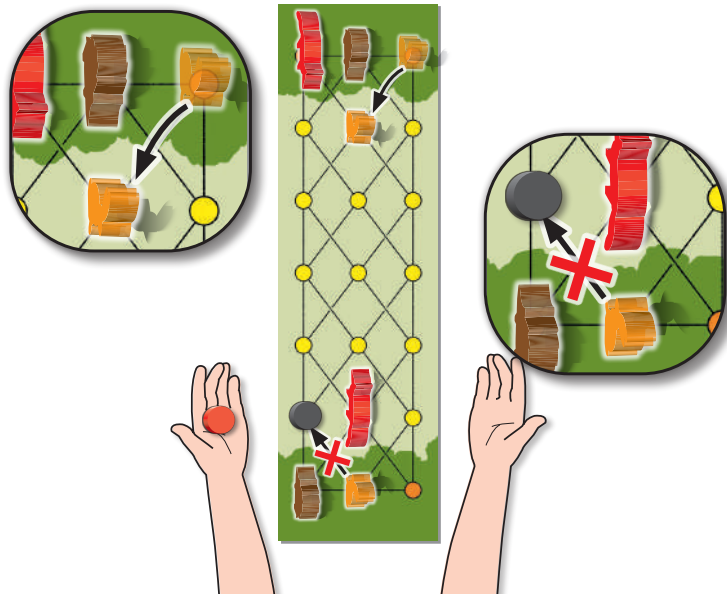


Le disque de blocage est retiré du plateau et c'est à nouveau à vous de jouer. Vous cachez de nouveau le disque dans l'une de vos mains, sous la table, placez vos mains de part et d'autre du plateau et annoncez l'animal que vous souhaitez déplacer cette fois. Exemple de deuxième déplacement :

3 Au déplacement suivant : Paul place à nouveau ses mains de part et d'autre du plateau et annonce : « Cette fois, je déplace mon lièvre. » Lisa pose une fois de plus le disque de blocage.



4 Paul ouvre les mains. Il a encore caché le disque dans sa main gauche. Cette fois-ci, Lisa a deviné son intention et placé le disque de blocage sur la bonne case. Le lièvre de Paul ne bouge pas. À la place, Lisa peut déplacer son lièvre (vers le côté où se trouve le disque rouge).



Quelle direction ?: Votre gauche est la droite de votre adversaire et, parfois, un chemin va tout droit. Ceci vous perturbe ? Oubliez la gauche et la droite (comme chacun sait, « selon comment on est tourné, ça change tout »). Pour vous orienter, appuyez-vous plutôt sur la main où se trouve le disque rouge. Les animaux, qu'il s'agisse des vôtres ou de ceux de votre adversaire, se déplacent toujours sur le chemin le plus proche de la main où a été caché le disque. (Il est donc recommandé de laisser la main contenant le disque en place jusqu'à la fin du déplacement.)

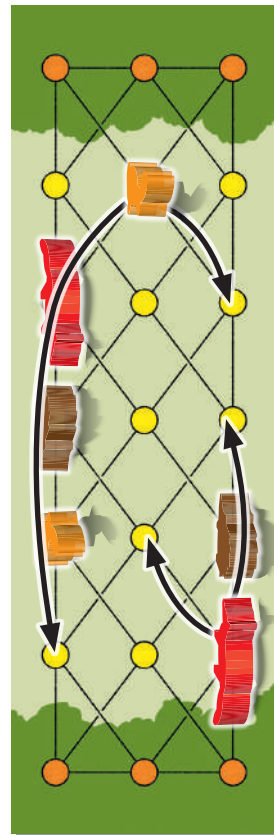
CHANGEMENT DE RÔLE

À la fin de vos trois déplacements, c'est le tour de votre adversaire, mais seulement s'il a réussi à bloquer votre dernier coup. Si votre **troisième** coup vous permet de vous déplacer, vous pouvez continuer à jouer jusqu'à ce que votre adversaire parvienne à vous bloquer. Vous échangez alors les rôles. Votre adversaire dispose ensuite de trois coups consécutifs (ou plus) et vous essayez d'arrêter ses animaux.

GRANDS SAUTS

Comme une case ne peut être occupée que par un seul animal, il est possible qu'un animal saute par-dessus une ou plusieurs cases occupées pour atterrir sur la case libre suivante. Lors d'un saut, l'animal doit toujours se déplacer sur le chemin le plus proche de la main où se trouve le disque.

*Exemple :
Dans cette situation,
le renard peut sauter
par-dessus un animal
et le lièvre par-dessus
trois animaux.*



ARRIVÉ !

Si un animal atteint la ligne de départ de l'adversaire, il a atteint sa destination et est retiré du plateau. Tout animal adverse encore présent sur sa ligne de départ est sauté comme d'habitude.

NB : *Ce n'est qu'une fois que tous vos animaux ont quitté leur position de départ que vous êtes autorisé à en amener un jusqu'aux cases de la ligne de départ adverse, dans la forêt.*

FIN DE LA PARTIE

Le joueur qui amène ses trois animaux du côté opposé en premier est le vainqueur.

Si des questions vous viennent en cours de partie, veuillez consulter les Questions fréquentes, à la page suivante.



Orientation des pions : *vos animaux ont les mêmes couleurs et vous pourriez les confondre sur le plateau. Pour ne pas vous tromper, posez bien toujours vos pions avec la tête vers leur destination.*

QUESTIONS FRÉQUENTES

Consultez cette partie si vous avez des questions dont la réponse n'est pas donnée directement dans la règle.

Tourner en sautant

Si un animal partant d'une case du milieu saute par-dessus un autre se trouvant sur un bord, le saut ne se fait pas en ligne droite, mais suit l'angle formé par le chemin. (Voir la figure dans la partie **Grands sauts.**)

Blocage sans récompense

Si l'un de vos animaux, par exemple le lièvre, est arrivé à sa destination et que vous bloquez ultérieurement le lièvre de votre adversaire, vous ne pouvez pas effectuer de déplacement, puisque votre lièvre n'est plus en jeu.

Disque de blocage gênant

Il est possible que vous deviez déplacer l'un de vos animaux après avoir bloqué votre adversaire, mais que le disque de blocage se trouve sur la case où doit arriver celui-ci.

Dans ce cas, le disque de blocage est immédiatement retiré du plateau et vous pouvez déplacer votre animal.

Blocage de la ligne d'arrivée

Le disque de blocage peut également être posé sur les cases orange de la ligne d'arrivée.

Si l'un des animaux de votre adversaire se trouve toujours sur l'une de ces cases, le disque de blocage est simplement placé derrière celui-ci et bloque ainsi tout saut par-dessus l'animal.

Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:
Bernhard Kümmelmann

Regellayout:
Christof Tisch

Spielmaterial: Ludofact
Fertigung: Ludofact

© 2022 by **Steffen-Spiele**

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel



www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de