



*Vous regardez autour de vous et vous ne reconnaissez rien, les autres qui vous entourent ne savent pas non plus où vous êtes, vous voilà perdus dans vos idées !!! Ensemble mais perdus... Vous allez essayer de trouver un chemin logique vers la sortie !!! Surtout ne vous isolez pas !*

*Si vous avez des indices permettant au groupe de trouver son chemin et d'avancer, donnez les vous serez récompensé! Si, en revanche, à cause de vous certains s'égarer, vous le paierez !*

Préparation

Chaque joueur se munit d'une plaquette « chemin » et d'un stylo effaçable afin de pouvoir y noter son chemin.  
Chaque joueur prend 9 personnages de sa couleur

Les cartes du jeu sont mélangées faces cachées et le joueur le plus près de la porte (qui est désigné 1<sup>er</sup> joueur pour la première manche) en distribue un certain nombre à chaque joueur.

3 cartes chacun à 4 joueurs, 2 cartes chacun à 5, 6, 7 et 8 joueurs

Sur chaque carte sont représentés 6 objets dans 6 espaces distinctifs de la carte

La première carte non distribuée servira de carte de départ elle n'est pas révélée tout de suite.

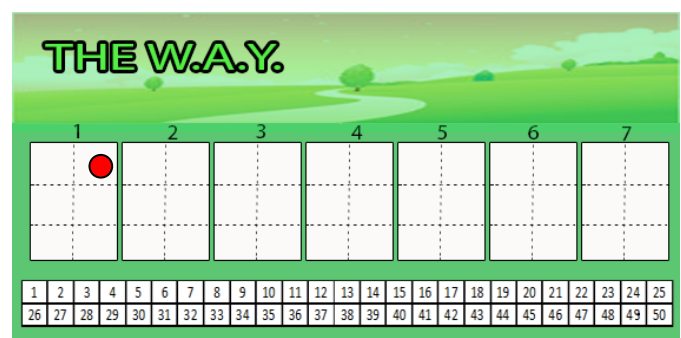
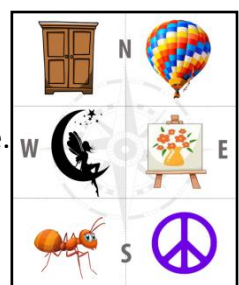
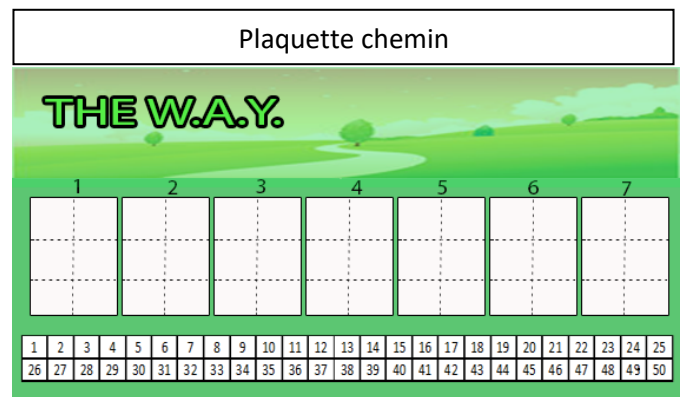
Déroulement

**1) euh... On est où ?**

Le 1<sup>er</sup> joueur, pour décider de l'endroit où se trouve le groupe, place un point de manière aléatoire sur le premier rectangle de sa plaquette chemin, l'indique aux autres puis retourne la carte de départ. Le groupe se trouve donc sur l'objet correspondant.

*Ex : le joueur rouge choisit de partir d'en haut à droite de son premier rectangle. Si la carte ci-dessus est la carte de départ, les joueurs partent donc de la mongolfière.*

**2) Euh... je crois que c'est par là non ?**




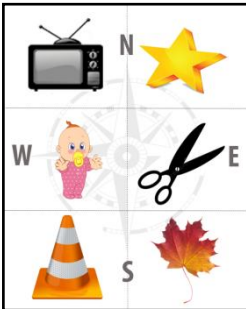


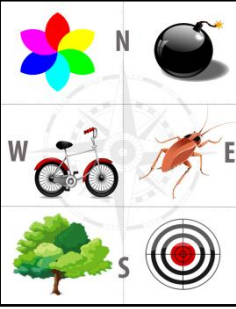




Les joueurs vont ensuite pouvoir, poser à tour de rôle en commençant par le 1<sup>er</sup> joueur puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, une de leurs cartes pour continuer le chemin. Lorsqu'une carte est posée chaque joueur note secrètement son chemin en reliant l'élément de la carte précédente à l'élément de la nouvelle carte qui lui semble le plus logique. Le lien peut être lié à l'utilisation, la forme, la couleur, les symboles...

Lorsqu'un joueur pose une carte, il place 1 de ses pions debout en dessous pour qu'on se souvienne que c'est lui qui l'a posée (voir plus loin comptage des points) et il retourne face cachée la carte se situant 2 places avant celle qu'il a posée. (le joueur qui pose la 4<sup>ème</sup> retourne la 2<sup>nde</sup>, celui qui pose la 5<sup>ème</sup> retourne la 3<sup>ème</sup> ...)

### 3) Euh... moi je ne sais pas trop, et toi ? Oui oui, ça ressemble bien au chemin ça, on y va !

Si un joueur n'a pas de carte qui lui semble pertinente car il n'y a selon lui pas de lien avec le symbole précédent, il passe simplement son tour, laissant la possibilité de poser une carte au joueur suivant.

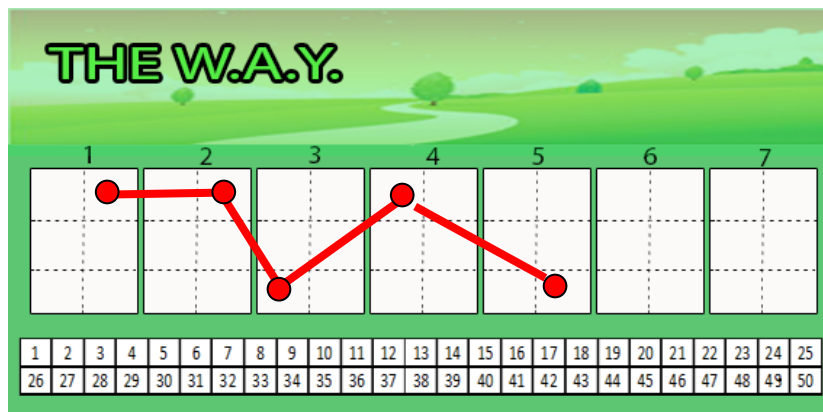
Rem : si tous les joueurs passent leur tour, on fait un second tour de jeu mais cette fois le joueur qui pose la carte ne place pas de pion en dessous de celle-ci (voir le paragraphe comptage des points)

				
Carte de départ	Carte posée par le 1 <sup>er</sup> joueur 	Carte posée par le 3 <sup>ème</sup> joueur 	Carte posée par le 4 <sup>ème</sup> joueur 	Carte posée par le 1 <sup>er</sup> joueur 

### 4) Ca y est youpi, on est arrivé !!!! Enfin... on va voir

Le chemin se constitue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait 7 cartes sur la table.

Rem : Les liens entre les cartes sont indépendants, c'est-à-dire que l'objet de la 3<sup>ème</sup> carte choisi par un joueur doit être lié à l'objet de la carte précédente et non à l'objet de la carte de départ



**THE W.A.Y.**

1	2	3	4	5	6	7																		
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

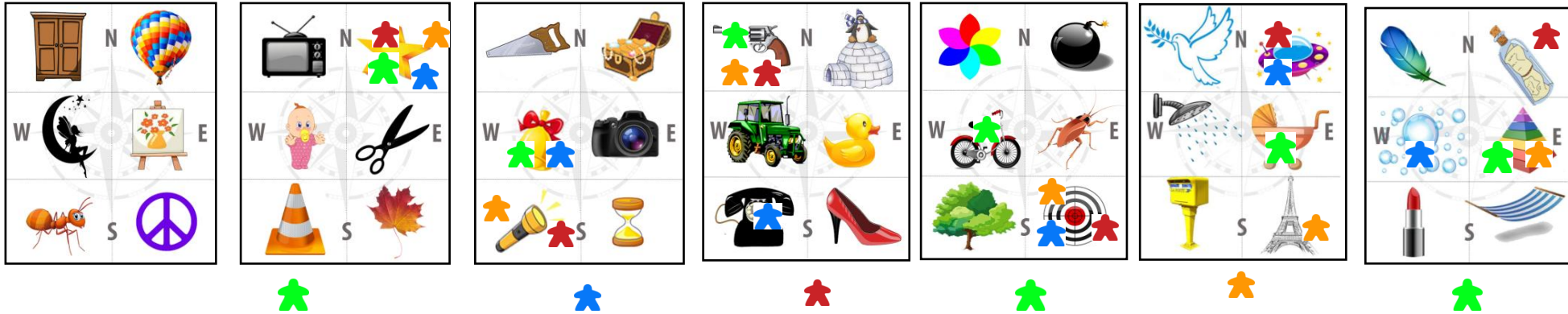
EX : La montgolfière me fait penser à l'étoile car tous les 2 sont dans le ciel, l'étoile c'est la nuit donc il faut de la lumière et donc la torche, la torche on vise quelque chose pour l'éclairer, le pistolet aussi on vise quelque chose. Le pistolet sert à tirer sur une cible.

Voilà une logique et donc 1 début de chemin possible ;-)

Les chemins de chacun

**5) Ben, moi qui croyais pourtant qu'on était d'accord...**

Lorsque les 7 cartes sont sur la table, on arrête la manche. Chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir du 1<sup>er</sup> joueur explique son chemin en posant sur chaque objet qui le compose à partir de la seconde carte, un petit personnage de sa couleur.



## Comptage des points

*On vous avait pourtant bien dit qu'il fallait rester ensemble...*

Avant de procéder au comptage des points, on place au dessus de chaque carte les bonhommes étant seuls sur un dessin sur cette carte

0 personnage isolé en +	0 personnage isolé en +	1 personnage isolé en +	0 personnage isolé en +	1 personnage isolé en +	0 personnage isolé en +
	Bonus +1	Bonus +1	Malus -1	Bonus +1	Malus -1
					Bonus +21

### 1- Points rencontres

Chaque joueur marque autant de points qu'il a de personnages (lui compris) sur l'ensemble de son chemin.

*Dans l'exemple ci-dessus*

*le rouge marquerait  $4+2+3+3+2+0= 14$  pts*

*le bleu marquerait  $4+2+0+3+2+0 = 11$  pts etc....*

## 2-Points cartes

Les joueurs ayant posés des cartes marquent un bonus de 1 point par carte, lorsque celle-ci n'a pas isolé plus de personnages qu'il n'y en avait à la carte précédente (on laisse le pion debout). Si ce n'est pas le cas (la carte posée a isolé plus de personnages que sur la carte précédente) alors le joueur qui l'a posée a un malus de -1 (on couche le pion)

Il note son score sur la partie inférieure de la plaquette chemin

***Rem : Si le chemin n'aboutit pas***

***Oooohoooo il y a quelqu'un ? Apparemment non... :-)***

Si tous les joueurs sont isolés sur une carte, le chemin s'arrête là, on enlève les cartes suivantes et les personnages qui s'y trouvent et l'on compte les points de la même façon. Le joueur ayant posé la dernière carte ayant provoqué l'isolement de tous les membres du groupe a un malus de -2

## Manche suivante et fin du jeu

Lorsque tous les joueurs ont fait évoluer leur score en comptant leurs points, la manche est terminée, on ramasse les cartes, chaque joueur reprend ses personnages, efface son chemin sur sa plaquette et récupère de nouvelles cartes.

Le nouveau 1<sup>er</sup> joueur est le joueur situé à gauche du précédent, il choisit un nouveau point de départ et retourne une nouvelle carte déterminant l'objet de départ.

Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont été autant de fois 1<sup>er</sup> joueur, celui qui a le plus de points à ce moment là est déclaré vainqueur.