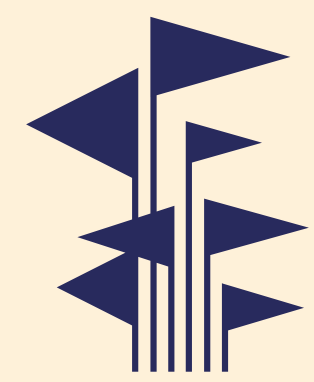




LES PIEDS AU SEC



Embûches et aides

Les cases étoilées peuvent vous faire avancer plus rapidement comme vous ralentir dans votre aventure. Voici les règles de chacune de ces cases.

9-La plus vieille maison

On raconte qu'il était possible de rejoindre le château de la Dame Blanche par des souterrains secrets.

Lancez le dé, si c'est un chiffre impair : votre lampe torche s'éteint. Vous vous perdez jusqu'à l'aqueduc (case 4). Si c'est un chiffre pair, vous trouvez votre chemin dans le dédale. Vous sortez d'un tunnel au château de la Dame Blanche (case 15).

11-35-47

Le Lout

Vous vous êtes trop éloigné-e de la Levade. Le Lout (prononcé « Loute ») c'est la gadoue qui colle aux pieds et qui vous ralentit. Pour tous les lancers suivants, enlevez 1 au résultat. Pour annuler la malédiction et jouer normalement, il faudra que votre pion s'arrête sur des Pieds au sec (cases 16, 23, 38, 50). La malédiction recommencera si vous retombez sur une case Lout.

16-23-30-38-50

Les pieds au sec

Vous n'êtes plus touché-e par la malédiction du Lout et ses marécages, jusqu'à la prochaine fois. Attention où vous mettez les pieds.

22-Les cyclamens

Nommez toutes les fleurs (arbre ou plante) que vous connaissez qui commencent par la première lettre de votre prénom et avancez d'une case par bonne réponse.

26-L'aubergiste

On est bien chez Maxim. Vous invitez le joueur dont le pion est le plus proche du vôtre, qu'il soit devant ou derrière. Déplacez son pion (case 26). Si deux pions sont à égale distance du vôtre, invitez les deux, plus on est de fous plus on rit.

27-Le puits hexagonal

Lancez le dé, si vous faites 6, comme les côtés du puits, avancez de 3 cases. Si ce n'est pas un 6, reculez jusqu'aux Poppies pour en apprendre plus sur le Taillan-Médoc (case 24).

29-Le puits de Jau

Lancez le dé. Si c'est un chiffre pair, votre vœu se réalise, vous allez dans le château de Jau (case 33). Si c'est un chiffre impair, pas de bol, on vous appelle. Rendez-vous dans la cabine téléphonique (case 21).

39-Le ruisseau du monastère

Vous allez vous baigner, mais c'est une mauvaise idée. Vous êtes pris dans un tourbillon, ressortez par le Cagréou (case 36).

42-Les aiguilles

Elles vous piquent les pieds. Reculez jusqu'à la case Pieds au sec (case 38). Celle-ci vous permet de vous protéger les pieds et d'annuler la malédiction du Lout.

45-L'écureuil

C'est la fête toute la nuit à l'écureuil. Sautez votre prochain tour pour faire la grasse matinée.

53-Chez Titine

Vous passez toute la journée au téléphone chez Titine, sautez votre prochain tour.

Règles du jeu

nombre de

joueur·euses

de un à plusieurs

âge

de 3 à 101 ans

accessoires

1 dé

un pion par personne

(caillou, bouchon, capuchon...)

but du jeu

Traverser la Levade, atteindre l'autre côté du chemin tout en gardant les pieds au sec et en apprenant des histoires sur le Taillan-Médoc.

Déroulé

- Vous débutez sur la case départ, à l'entrée de la Levade du Taillan-Médoc.
- Lancez un dé, le plus petit chiffre commence la partie.
- Lancez un dé, vous avancez selon le chiffre indiqué sur le dé.
- Vous jouez chacun-e votre tour.
- Les cases étoiles sont des aides ou des embûches. Si un pion arrive sur une case étoile, il faut suivre les consignes décrites sur le plateau.
- La partie est terminée lorsque tous les pions sont arrivés au bout de la Levade.

Nous avons perdu un chemin de traverse très ancien et précieux, âgé de 2000 ans. Très discret, la dernière fois qu'il a été aperçu, ce long sentier ressemblait à un dos d'âne d'un mètre de haut sur sept mètres de large, bordé de petits fossés marécageux et de fougères. Nous avons perdu sa trace il y a longtemps. Son nom est Levade, on peut le trouver en ville ou en forêt entre Bordeaux et Soulac.

On raconte l'avoir vue au Taillan-Médoc passer le pont de la Jalle, la ville et la forêt au Nord.

La Levade nous est très chère, car elle permet aux êtres humains de se rencontrer, se retrouver ou d'échanger. Elle permet aussi de garder les pieds au sec pour traverser les marécages et les landes de Gascogne.

Si vous voulez en savoir plus, allez voir au verso de ce jeu.