

Les randonneurs égarés

Deux à trois joueurs, à partir de six ans.

Matériel

- Plateau de jeu hexagonal. Trois stations de départ avec chacune sa couleur et sa propre rosace directionnelle (six directions), trois stations d'arrivée avec chacune la couleur de la station de départ correspondante.
- Plusieurs « randonneurs » ou pions par joueur (typiquement quatre).
- Deux dés à six faces.
- Six obstacles à mettre sur l'aire de jeu.

Début de partie

Les pions sont initialement placés sur la ligne de départ de chaque station.

Niveau 1 : on ne met pas d'obstacles.

Niveau 2 (ou 3) : chaque joueur met un (ou deux) obstacle(s) sur le plateau.

Déplacement d'un pion

- Le joueur lance les deux dés. Il choisit alors celui qui indique la direction D, celui qui donne le nombre de pas P et le pion qui va bouger.
- Le pion est déplacé de P pas dans la direction D.

Cas particuliers

- Le pion arrive au bord de sa station d'arrivée : il entre dans cette station.
- Le pion est sur un bord et la direction D le ferait sortir du plateau : il ne bouge pas.
- Au cours du déplacement le pion rencontre un bord (autre que celui de sa station d'arrivée) ou un obstacle (qui peut être un autre pion ou l'un des six sommets de l'aire de jeu) : il « rebondit » et termine le nombre de pas.

Partie gagnée

La partie est gagnée par le premier joueur qui a réussi à faire passer tous ses pions dans sa station d'arrivée.

Un peu de maths

Les directions 5 et 6 rapprochent du but, 1 et 2 éloignent. Avec 3 ou 4 la distance est conservée (en négligeant les effets de bord). Les 21 cas possibles donnés par les dés sont (1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (1,6), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (2,6), (3,3), (3,4), (3,5), (3,6), (4,4), (4,5), (4,6), (5,5), (5,6), (6,6). Soit trois cas d'éloignement contre onze de rapprochement et sept « neutres ». Statistiquement, le but est toujours atteint tôt ou tard et même en fait assez rapidement. Un calcul plus sophistiqué peut montrer que c'est encore le cas en tenant compte des rebonds. Pour s'en convaincre, il est également possible d'écrire un petit programme de simulation et de l'exécuter un grand nombre de fois.

Exemples

De bas en haut dans l'image :

Les dés donnent (5,2). Le joueur peut, au choix, faire cinq pas dans la direction deux ou deux pas dans la direction cinq. Il choisit cette dernière option, qui le rapproche de sa destination.

Les dés donnent (3,2). Le joueur choisit de faire trois pas dans la direction deux. Mais ce faisant il rencontre un bord après deux pas. Il « rebondit » alors pour faire le troisième pas. Notez l'angle du rebond.

Les dés donnent (3,3). Dans la direction 3 il y a un obstacle. Le joueur ne peut faire que deux pas puis « rebondir » pour le dernier pas. Ici le rebond est en fait un retour sur ses pas.

Les dés donnent (6,4). Le joueur choisit quatre pas dans la direction six. Mais il rebondit sur un bord au bout de deux pas.

