



DOMINIQUE FERRET

PASSAGES
SECRETS

SOUS LES PAVÉS, LES VOLEURS

TISSEZ VOTRE RÉSEAU DE TUNNELS

Si ce n'est pas malheureux de voir tous ces trésors étalés là, sans que personne n'y touche. En tant que maîtres cambrioleurs, bâtissez un réseau de passages secrets et raflez la mise!

On reproche parfois aux jeux pour deux d'être parfois un peu « simplistes », ce n'est pas du tout le cas de **PASSAGES SECRETS**. Ses règles ne sont pas spécialement compliquées, sa maîtrise par contre, nécessitera quelques aspirines.

Une ville ostentatoire

Durant la mise en place, on construit la ville. Un panneau de contrôle est placé entre les joueurs. Au milieu de celui-ci sont posés les marqueurs de quartiers (un par couleur de quartier). La ville est ensuite constituée de 6 hexagones placés en triangle de 3 x 3. Chaque hexagone est lui-même divisé en 3 quartiers dont les côtés forment des chemins. Des jetons objets sont placés sur chaque chemin. Les deux princes cambrioleurs reçoivent leurs 13 passages secrets (des baguettes de bois). Trois hauts faits sont piochés parmi les 15 disponibles et sont révélés à la vue des deux joueurs. Quatre statues sont placées sur les intersections centrales. La partie peut commencer.

Tais-toi et creuse

À son tour, un joueur pose l'un de ses passages secrets sur un chemin libre, ramasse l'objet qui s'y trouve et déplace les marqueurs de quartiers. On peut poser son passage secret n'importe où, nul besoin de le raccorder à un bord ou à un autre de ses passages. Le chemin choisi était forcément doté d'un objet, butin (utiles pour certains hauts faits) ou pelle. Dans ce dernier cas, le joueur pourra déplacer des marqueurs de quartiers en bonus. Enfin, chaque chemin se trouvant forcément entre deux quartiers, le joueur fait progresser vers lui les marqueurs de la couleur des deux zones jouxtant son passage secret (ce peut être deux fois la même couleur).

Pour des soirées en duo

On procèdera à deux décomptes de points durant la partie. À chaque fois, le tunnel contigu le plus long, les statues possédées, les séries de butins, les hauts faits et les points rapportés par les quartiers contrôlés, sont additionnés et c'est bien entendu le joueur en ayant le plus à la fin de la partie qui l'emporte.

PASSAGES SECRETS est un jeu fin et malin. Grâce à ses hauts faits et quartiers tirés aléatoirement à chaque partie, il permet un renouvellement important et varie ainsi les plaisirs. On a beaucoup aimé, pour nos petites soirées en couple. ● D.F.



FICHE JEU

Un jeu de : J. Alex Kevern ●
 Illustrateurs : nombreux ● Éditeur :
 Origames ● 2 joueurs ● À partir de
 12 ans ● Durée : 25 mn