


Le labyrinthe du pèlerin

Jeu de parcours où les joueurs sont eux-mêmes les pions qui se déplacent en fonction des résultats de deux dés. Le "labyrinthe du pèlerin" comprend 50 cases comportant un certain nombre de cases favorables ou défavorables. Le but est de traverser Bruxelles et d'arriver le premier à la dernière case.

Règle du jeu

Le nombre de joueurs est limité à 6. Chacun est revêtu d'une cape de couleur concrétisant son pion personnel et se déplace sur le tablier de jeu. Les concurrents prennent le départ à l'entrée du labyrinthe, au Nord-Est de Bruxelles et doivent rejoindre la case finale au Sud-Ouest. Le premier arrivé a gagné.

Le parcours comporte :

- 24 cases avec photos de 24 édifices religieux bruxellois, classés ou importants
- 5 cases régulièrement disposées, ornées du logo → , qui permettent d'avancer en redoublant les points des dés.
- 9 cases avec logo  qui permettent d'avancer sur la case suivante qui est une "église ouverte et accueillante" et de rejouer.

À ces cases bénéfiques, qui accélèrent la course, s'opposent des cases qui ralentissent le pèlerin en lui imposant de passer un tour. Ainsi les cases 3 (étang), 11 (crypte), 14 (auberge), 18 (maladie), 24 (fontaine), 36 (irrésistible), et obligent le joueur à passer un tour tandis que la case 43 renvoie à la case 14 et la case 40 force à revenir à la case départ.

Quand deux joueurs se retrouvent sur la même case, l'occupant initial doit aller occuper la case laissée libre par l'arrivant. Le jeu se termine lorsque le 1er pèlerin arrive à la sortie de Bruxelles.

Organisation pratique

Les visiteurs désirant jouer par petit groupe de 2 à 6 joueurs reçoivent chacun une cape de pèlerin de couleur, et des chaussons. Les autres visiteurs de "Patrimoine en fête" qui sont spectateurs participent au jeu et aux heurs et malheurs des pèlerins en visualisant aussi sur écran le patrimoine des différents édifices traversés.