GILBERT LASCAULT/SCANREIGH



LE JEU DU MINOTAURE AUX CORNES ROUGES

ÉDITIONS BABY LONE



LE JEU SE JOUE AVEC UN DÉ. CHAMBRE 1 : TU ES AMOUREUX ; SUR L'ÉPAULE, TU T'ES FAIT TATOUER UN CŒUR ; TU REJOINS TON AMOUR EN 34. CHAMBRE 2 : TU GRAVIS LA MONTAGNE ET ARRIVES EN 21. CHAMBRE 5 : TU ES L'ÉCRIVAIN À LA PLUME VERTE ET TU REJOINS LE CHAT DE LA CHAMBRE 24. CHAMBRE 8 : TU MANGES TON LIVRE ET RETOURNES DANS LE DÉSERT, EN 3. CHAMBRE 11 : TU REÇOIS TA HACHE DE GUERRE ET TU VAS CHASSER L'ANIMAL ROUGE, EN 33. CHAMBRE 12 : TU AS LA JOUE MARQUÉE D'UNE CICATRICE BLEUE ; TU MANGES UN CHAMPIGNON HALLUCINOGÈNE ; GRÂCE À LUI, TU MONTES DANS LA CHAMBRE 28. CHAMBRE 14 : TU ES PRISONNIER DU TÉLÉPHONE ET TU LAISSES PASSER 3 TOURS. CHAMBRE 19 : LA MACHINE À TUER LES MOUCHES TE RENVOIE À LA CHAMBRE 1. CHAMBRE 22 : UNE CORNE TE POUSSE SUR LE NEZ ; TU TE SOIGNES PENDANT 2 TOURS. CHAMBRE 27 : UN HAMEÇON TE PERCE LE NEZ ET TU RETOURNES DANS LE DÉSERT, EN 3. CHAMBRE 30 : TON CORPS PREND FEU ET TU TOMBES, ANGE ROUGE, DANS LA CHAMBRE 13. CHAMBRE 31 : LES DEUX FLÈCHES TE FONT HÉSITER ET TU PASSES 4 TOURS. CHAMBRE 35 : TU MEURS PROVISOIREMENT ET RETOURNES DANS LE DÉSERT, EN 3. CHAMBRE 39 : TU ES DEVENU LE MINOTAURE AUX CORNES ROUGES ET TU ES TRÈS, TRÈS HEUREUX.

GILBERT LASCAULT

pour Pétoz, Dan et Baby Lone, amicalement

Glascault

ACHEVÉ D'IMPRIMER POUR BABY LONE, ÉD. LE 15 XI 1969 PAR JEAN PAUL VIBERT & LACOMBE PAR LES ATELIERS CLERMONT. LE JEU DU MINOTAURE AUX CORNES ROUGES EST PUBLIÉ À 100 EXEMPLAIRES NUMÉRÉS ET MONÉTAIRES PAR L'ARTISTE & L'AUTEUR.