

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

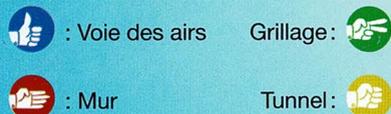
escaleajeux@gmail.com



Lors d'une manche, chaque joueur se défaussera donc d'une carte, face visible, lors du Contrôle des cellules, puis jouera trois cartes lors de la Préparation de l'évasion, et enfin se défaussera, face cachée, de sa cinquième et dernière carte Évasion.

5. LA GRANDE ÉVASION !

Il est l'heure pour les Prisonniers de tenter leur chance... et pour les Gardiens de veiller au grain ! Chaque joueur décide secrètement l'Échappatoire qu'il va emprunter en plaçant une main dans son dos : cette main doit former l'un des 4 signes suivants :



Le donneur compte alors jusqu'à 3 : « 1... 2... 3 », puis tous les joueurs révèlent simultanément leur signe en montrant leur main cachée, indiquant ainsi là où ils sont présents. On détermine alors qui est parvenu à s'échapper de la prison.

Un Prisonnier parvient à s'échapper et marque 1 point :

- si la valeur totale des cartes Évasion est supérieure ou égale au chiffre indiqué sur la carte Échappatoire ;
- et si aucun Gardien n'est présent sur cette Échappatoire.

Chaque Gardien marque 1 point si **aucun** Prisonnier ne parvient à s'échapper de la prison.

(Ces points sont représentés par des pions. Le côté choisi permet simplement de garder une trace du Rôle avec lequel les points ont été gagnés.)

Exemples :

1) Dans une partie à 5 joueurs, le Prisonnier Esteban tente de sortir par la Voie des airs. Il y a un total de 8 points sur les cartes Évasion. La valeur de la carte Échappatoire est de 8. Son évasion est donc réussie. Esteban marque alors 1 point, qu'il pose devant lui côté Prisonniers.



À la fin de la manche, les joueurs découvrent toutes les cartes jouées. Ci-contre, celles posées sur l'Échappatoire bleue au cours de la partie. La carte -2 a sans doute été mise par un joueur Gardien afin de compliquer l'évasion.

2) Dans la même partie, le Prisonnier Corentin tente de passer par le Mur. Il y a un total de 10 points sur les cartes Évasion, mais un Gardien est présent. Pas de point pour Corentin, son Prisonnier reste derrière les barreaux... Au cours de cette manche, aucun Prisonnier ne s'échappe. Les Gardiens marquent 1 point chacun. Ils posent un pion devant eux côté Gardiens.



FIN DE PARTIE

La partie prend fin quand un joueur gagne son quatrième point (que ce soit en tant que Gardien ou Prisonnier). Ce joueur est alors déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs obtiennent leur quatrième point à l'issue d'une même manche, ils se partagent la victoire.

VARIANTE : BRUITS DE COULOIR

Une fois que les cartes Rôle ont été distribués, chaque joueur peut, dans l'ordre du tour, consulter la carte d'un autre joueur de son choix.

JOUER AVEC LES PLUS JEUNES

Il est possible de jouer sans les Gardiens lors de votre première partie. Laissez alors les cartes Rôle dans la boîte. Ainsi, les enfants vivront pleinement le jeu en se concentrant sur les valeurs à atteindre pour chaque Échappatoire.

Remerciements : Albertine Ralenti, Mathias Guillaud et Thomas Fersen, qui a bien involontairement inspiré ce jeu...

« C'est une nuit conventionnelle,
Un chien aboie, une chouette ulule,
Les prisonniers dans leur cellule
Rêvent de creuser un tunnel.
Mais avec une petite cuillère
Il faut être un peu naïf,
La prison n'est pas un gruyère,
Si au moins j'avais un canif... »

Pièce montée des grands jours, Thomas Fersen (Tôt ou Tard, 2003)

Bragelonne – 60-62, rue d'Hauteville
75010 Paris – France
E-mail : games@bragelonne.fr

Respell – 5 bis, avenue des Clairs-Chênes
95370 Montigny-lès-Cormeilles – France
E-mail : contact@les12singes.com

© Les 12 Singes 2019. © Bragelonne 2019 – Mise en page : Christian Tellez – Imprimé en Pologne par Fabryka Kart

UN JEU D'ANTOINE BAUZA
ILLUSTRÉ PAR CYRIL BOUQUET



LA GRANDE ÉVASION



BUT DU JEU

Dans cette prison, ce n'est pas très compliquée: les Prisonniers cherchent à s'échapper, les Gardiens, à les empêcher. Que vous soyez dans la peau des premiers ou des seconds, faites de votre mieux !

Les joueurs sont tour à tour Prisonniers ou Gardiens. À l'issue de chaque manche, les Prisonniers gagnent 1 point s'ils parviennent à s'échapper, les Gardiens en gagnent 1 si aucun Prisonnier ne s'échappe. Le premier joueur à totaliser 4 points remporte la partie.

MISE EN PLACE

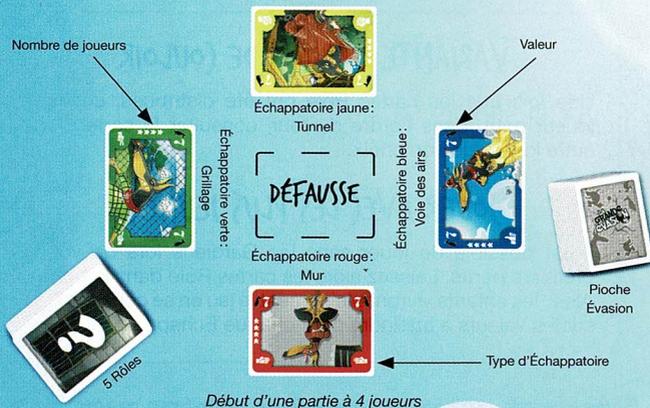
a) En fonction du nombre de joueurs (voir tableau), sélectionnez **1 carte Échappatoire de chaque couleur**. Placez ces cartes en « croix » au centre de la table. Les autres cartes Échappatoire sont à ranger dans la boîte car elles ne seront pas utilisées au cours de cette partie.

b) Sélectionnez ensuite les cartes **Rôle** à utiliser pour la partie en fonction du nombre de joueurs (voir tableau), puis mélangez-les afin de constituer une pile (face cachée). Les autres cartes Rôle sont à ranger dans la boîte car elles ne seront pas utilisées au cours de cette partie.

c) Mélangez les **35 cartes Évasion** pour former une pioche, face cachée, et conservez les jetons à portée de main.



NOMBRE DE JOUEURS	ÉCHAPPAIRES DE VALEUR	LES RÔLES	
		NOMBRE DE GARDIENS	NOMBRE DE PRISONNIERS
☆☆☆☆	6	2	2
☆☆☆☆☆	7	2	3
☆☆☆☆☆☆	8	2	4
☆☆☆☆☆☆☆	9	2	5



DÉROULEMENT

Une partie se déroule en plusieurs manches, celles-ci se succédant jusqu'à ce qu'un joueur (ou plus) atteigne le score de 4 points.

Chaque manche comporte plusieurs étapes. Lors de chacune d'elles, il y a un donneur, qui change à chaque nouvelle manche. Le nouveau donneur est le voisin de gauche du précédent.

1. DISTRIBUTION DES RÔLES

Le donneur distribue **1 carte Rôle** à chaque joueur, **face cachée**. Chacun prend connaissance de son Rôle (Prisonnier ou Gardien) sans le révéler aux autres. La carte non distribuée est placée, face cachée, dans la défausse.

2. DISTRIBUTION DES PROJETS D'ÉVASION

Le donneur distribue **5 cartes Évasion** à chaque joueur, **face cachée**. Les joueurs prennent connaissance de leurs cartes sans les révéler aux autres. Les cartes non distribuées sont placées, face cachée, dans la défausse.

3. CONTRÔLE DES CELLULES

Dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le donneur, chaque joueur se défausse de l'une de ses cartes Évasion, **face visible**.

Ces cartes sont placées au centre des cartes Échappatoire, toujours face visible. Il est conseillé à tous les joueurs de garder un œil sur elles, car ce sont autant d'informations qui leur seront utiles par la suite.



Cartes facilitant l'évasion



Carte rendant l'évasion plus difficile (cartes grises uniquement)



Cette carte est un leurre (cartes grises uniquement)

4. PRÉPARATION DE L'ÉVASION

Dans le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par le donneur, chaque joueur place l'une de ses cartes face à une carte Échappatoire, en respectant les règles de pose suivantes :

- Une carte de couleur doit obligatoirement être posée devant la carte Échappatoire de la même couleur.
- Une carte de couleur grise peut être posée devant n'importe quelle carte Échappatoire.
- La première carte d'une Échappatoire peut être placée soit face visible, soit face cachée (au choix du joueur).
- Si une ou plusieurs cartes Évasion sont déjà présentes devant une carte Échappatoire, la carte déposée doit être placée en fonction de la précédente : face visible si cette dernière est face cachée, et vice versa.



Exemples



Enfin, la dernière carte en possession de chaque joueur **n'est pas jouée** : elle est placée, face cachée, dans la défausse.