

## **LES EVADES (de uitbrekers) – RAVENSBURGER 1988.**

2 à 6 joueurs à partir de 10 ans. Jeu de dés avec stratégie.

Version française réécrite par Josée Lacasse-Keppers et Claudine Oger-Maas. Tactiques non reprises.

### **Contenu**

1 plan de jeu en 3 parties.

7 dés de 7 couleurs différentes (bleu, rouge, jaune, vert clair, vert foncé, orange, brun).

1 dé ordinaire blanc.

7 pions de mêmes couleurs que les dés.

1 papier et 1 crayon par joueur.

Lieu de l'action : l'île Monte Ganovo au milieu du Grand Océan.

« Les évadés » est un jeu vécu par les prisonniers.

Chacun sait que les prisonniers de Monte Ganovo sont connus pour leur goût pour le jeu et leur envie de plaisanter. Ils n'ont plus d'intérêt même pour le poker et ont réfléchi à un nouveau jeu.

Ils ont imaginé de parier sur une tentative d'évasion : pour pouvoir s'échapper de l'île, les fuyards doivent atteindre aussi vite que possible les bateaux permettant la fuite mais les plus fûtes parmi eux laissent les autres éliminer d'abord les obstacles pour au dernier moment pouvoir monter dans le petit bateau, le plus rapide.

Ils parient sur l'ordre dans lequel ils s'échapperont. L'île de Monte Ganovo est connue par le fait que personne n'a encore jamais eu la chance de s'en échapper. Tout ceci ne reste donc qu'un jeu !

### **Pari ; but du jeu**

Avant que le jeu commence, chaque joueur écrit l'ordre suivant lequel il pense que les 7 pions arriveront dans les bateaux. Et il essaie durant le jeu d'influencer l'ordre à son avantage.

Car chaque place correctement prévue rapporte des points. Le joueur qui, à la fin du jeu, a le plus de points est le gagnant.

Attention donc à ne pas montrer l'ordre qu'on a inscrit.

Le plan de jeu est reconstitué et placé sur une table. Les 7 pions sont placés comme on veut sur les 7 fenêtres de la prison.

### **Le jeu**

La 1<sup>o</sup> case de jeu est celle qui se trouve devant le trou dans le mur de la prison.

A chaque pion correspond un dé de même couleur.

A son tour, le joueur jette 3 dés choisis par lui. Il déplace alors les pions de même couleur, d'autant de cases qu'indiqué par le dé. Il choisit l'ordre dans lequel il déplace les pions.

Mais une fois qu'il a déplacé un pion, il ne peut pas changer celui-ci.

Il peut sauter au-dessus d'autres pions (et la case sautée compte comme une case vide).

### **Pions bloqués**

Quand une case est déjà occupée par un pion et qu'un ou plusieurs pions y arrivent aussi, ils y sont empilés dans l'ordre d'arrivée. Les pions en dessous sont bloqués et ne peuvent repartir que quand il n'y a plus aucun pion au dessus d'eux.

### **Le dé blanc**

C'est un dé spécial. Il peut être jeté à chaque tour comme 4<sup>e</sup> dé, sans obligation.

Avec son montant, on peut faire reculer un pion. Même jusqu'à la case de départ (mais pas au-delà !).

Au cours d'un même tour, on ne peut pas avancer et reculer un même pion.

Le dé blanc ne peut être utilisé qu'à partir du 2<sup>e</sup> tour, c'est-à-dire quand tous les joueurs ont déjà joué au moins une fois.

### **Arrivée**

Quand un pion arrive sur la toute dernière case (à droite du bateau 4) ou la dépasse, il est placé dans le bateau libre le plus à gauche du plan de jeu. Les 2 premiers pions vont donc dans le bateau 1, les deux suivants dans le 2, etc.

Si un pion est placé dans un bateau, le dé de même couleur est retiré du jeu.

Le jeu est terminé quand tous les pions sont dans les bateaux.

### **Précision importante au sujet des pions**

Quand 2 pions sont dans les bateaux, on ne peut plus jeter que 2 dés de couleur (+ le dé spécial).

Quand 4 pions sont dans les bateaux, on ne peut plus jeter que 2 dés : soit 2 dés de couleur, soit un dé de couleur + le dé spécial.

Quand il n'y a plus que 2 pions en jeu et que l'un d'eux est ramené à la case de départ, il est reconnu comme dernier pion et automatiquement placé dans le bateau 4, l'autre pion étant placé dans le 3.

### **Comptage des points**

Quand tous les pions sont placés dans les bateaux, on fait les comptes. Numéro du bateau = nombre de points pour le pion. Ex. bateau n° 3 = 3 points.

Pour chaque pion bien prévu, le joueur reçoit autant de points qu'annoncé sur le bateau. L'ordre exact par bateau n'est pas important.

Le joueur qui totalisera le plus de points sera le gagnant.

Jouer plusieurs fois à ce jeu permet de trouver d'autres tactiques ... que nous vous laissons le plaisir de découvrir !