

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



Disney · PIXAR

LE MONDE DE NEMO

LA GRANDE ÉVASION



Règle de jeu

Retrouvez Nemo, le héros de Disney, dans une nouvelle aventure pour 2 joueurs. Dans La Grande Évasion, vous devez aider Nemo à s'échapper de l'aquarium du dentiste plongeur. Pour cela vous bénéficiez de l'aide des autres poissons de l'aquarium, mais gare à Darla qui peut vous rattraper avant que vous ne réussissiez à vous évader.

MATÉRIEL

1 plateau de jeu, 33 cartes, 2 pions Nemo et leur socle, 1 livret de règles.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier à s'échapper de l'aquarium pour atteindre la mer.

MISE EN PLACE DU JEU

Dépliez le plateau de jeu au centre de la table entre les deux joueurs.

Chaque joueur choisit un pion Nemo (fond jaune ou fond bleu) et le place sur la case départ.

Mélangez les cartes et distribuez-en 4 à chaque joueur. Ne montrez pas vos cartes à l'autre joueur.



DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé commence la partie.

À son tour, un joueur peut faire **l'une** des 3 actions suivantes :

- Piocher une carte.**
- Jouer une carte de déplacement.**
- Jouer une carte spéciale (marquée d'une étoile).**

Une fois qu'il a accompli une de ces actions, c'est à son adversaire de jouer.

Si la pioche est épuisée, les cartes jouées sont mélangées afin de la reconstituer.

a) Piocher une carte :

Vous ne jouez aucune carte, mais vous piochez une nouvelle carte et vous l'ajoutez à votre main. Cette action sert à compléter rapidement sa main.

Le nombre maximum de cartes en main est de **4**, si vous avez déjà 4 cartes en main, vous êtes obligé de jouer et ne pouvez donc pas choisir cette action.

b) Jouer une carte de déplacement :

Les poissons de l'aquarium sont représentés à la fois sur les cartes et sur le plateau de jeu. Quand vous jouez une carte, avancez votre pion Nemo sur le premier poisson identique et libre du parcours. Si cette case est occupée par votre adversaire, sautez par-dessus et avancez jusqu'à la case du même type suivante. Vous pouvez sortir de l'aquarium de cette manière (voir "Fin du jeu" page suivante). Une fois jouée, votre carte est défaussée.

Exemple : vous jouez la carte étoile de mer : vous pouvez avancer votre pion Nemo bleu jusqu'à la prochaine case  du plateau de jeu (en suivant le parcours). Si cette case est déjà occupée par le pion du joueur jaune, avancez jusqu'à la case  suivante. Une fois jouée, votre carte est défaussée.



c) Jouer une carte spéciale :

Les cartes spéciales sont toutes signalées par une étoile de mer dans le coin supérieur droit.

Il existe 5 cartes spéciales différentes avec les effets suivants :



Marin

Vous pouvez défausser (face visible) 1, 2 ou 3 cartes puis piocher de nouvelles cartes jusqu'à en avoir 4 au maximum en main.



Dory

Quand vous jouez cette carte, piochez une carte au hasard dans le jeu de votre adversaire et défaussez-la.



Crash

Vous permet d'avancer immédiatement de 2 cases supplémentaires.



Bruce :

Quand vous jouez Bruce, votre adversaire ne peut plus avancer. Pour se libérer, il doit se défausser de 2 cartes ou d'une carte spéciale. Il perd donc au moins un tour de jeu.



Darla

Quand vous jouez cette carte, votre adversaire est obligé de reculer son pion Nemo sur la case précédente représentant le même poisson que celui sur lequel il se trouve. Si cette case est occupée par vous, il doit reculer encore plus loin jusqu'à une case libre identique. Il est possible ainsi de retourner sur la case de départ.

Exemple : le pion Nemo (bleu) de votre adversaire est placé sur une case . Vous jouez Darla, il doit reculer jusqu'à la case  précédente.



FIN DU JEU

La partie s'achève quand un joueur réussit à sortir de l'aquarium et à rejoindre la mer.

Pour atteindre la mer, il suffit de jouer une carte qui représente un poisson absent du parcours devant vous.

Si vous voulez rallonger la durée des parties, il est possible de jouer le jeu en plusieurs manches.

Le gagnant est alors celui qui obtient, en premier, 2 victoires.

Exemple : le pion Nemo jaune se trouve sur la case étoile, il joue une carte Gurgle. Gurgle n'est plus représenté sur le plateau. Le pion se déplace sur la case arrivée. Le joueur jaune remporte la partie.



Gurgle

La Grande Évasion est un jeu édité par :

TILSIT
ÉDITIONS

Parc de L'Événement, 1, allée d'Effiat
91 165 Longjumeau Cedex France.

Auteur : TILSIT Team.

Tests et développement : TILSIT Team.

Maquette : TILSIT Studio.

Fabriqué en France

© TILSIT Éditions 2004. © Disney / Pixar.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits.

Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs. Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

www.tilsit.fr