

Sur le dessin, Bleu (nœuds forcés) a établi le premier une liaison du pied au sommet du mur. Les nœuds jaunes (en clair) ne forment pas une liaison ininterrompue.

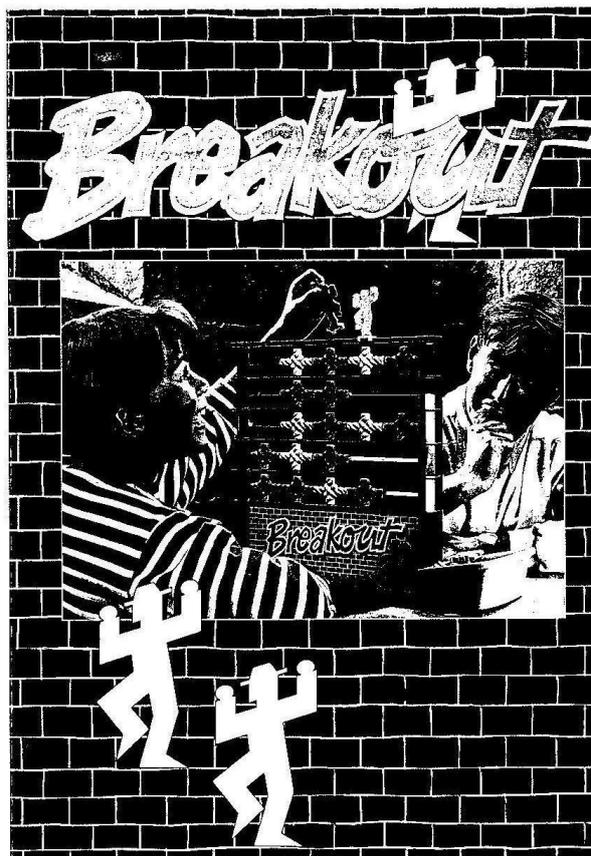
**L**e premier joueur qui réalise une liaison ininterrompue de bas en haut du mur pose son premier pion sur le sommet. (Les autres malfaiteurs peuvent, par la suite, nouer leur corde jusqu'au même endroit: le malfaiteur qui est au sommet est alors déposé à côté du jeu). Tous les bouts de corde sont ôtés du mur et rendus au joueur de leur couleur. L'évasion suivante peut commencer.

Si le mur a déjà été recouvert 5 fois sans qu'un malfaiteur ait pu s'échapper, la partie est nulle et on en commence une nouvelle.

## **F**IN DE LA PARTIE

Le joueur dont les 3 malfaiteurs parviennent à escalader le mur avec leur corde gagne la partie.

T.Nr. 210854



## LE JEU EN BREF

Type: jeu de tactique  
Nombre de joueurs: 2  
Age: de 6 à 88 ans  
Durée: 15 à 30 minutes  
Tactique ● ○ ○ ○ ○ Chance

**E**ddie le casseur et ses complices en ont assez de croupir en prison. Ni vus ni connus, ils veulent s'évader en franchissant les murs à l'aide de bouts de corde noués ensemble. Ça paraît faisable ... mais Pat Poker et ses copains ont exactement la même idée au même moment. Des deux bandes de malfaiteurs, laquelle saura la première faire le mur vers la liberté?

## MATÉRIEL

2 supports de mur  
1 mur  
6 pions  
26 bouts de corde  
1 règle du jeu

## BUT DU JEU

Le premier joueur qui arrive à nouer une corde continue pour chacun de ses 3 malfaiteurs, depuis le bas du mur jusqu'à son sommet, gagne la partie.

## PRÉPARATION

Le mur rouge est installé verticalement dans ses deux supports. Chaque joueur prend 3 personnages et 13 nœuds de corde de la même couleur, et les pose devant lui. Les deux joueurs jouent à tour de rôle: Jaune commence. Puis c'est Bleu qui installe un bout de corde et ainsi de suite.

## DÉROULEMENT DU JEU

Pendant son tour de jeu, chacun met un bout de corde, par la droite ou par la gauche, dans l'une des 5 fentes du mur, sur la première case. S'il y a déjà une corde dans cette fente, qu'elle soit à lui ou à son adversaire, il la repousse d'une case. Si un bout de corde ainsi repoussé passe par-dessus le mur, il tombe dans les supports du mur, où son propriétaire le récupère.

Si un joueur n'a plus de bouts de corde, il passe son tour jusqu'au moment où une corde de sa couleur tombe du mur.

Si le mur (ou une fente du mur) ne présente plus une seule place où poser un bout de corde, l'adversaire ne peut pas contre-attaquer à l'endroit qui vient d'être occupé. Exemple: le joueur A vient de placer son dernier bout de corde à gauche dans la fente 3; le joueur B n'a pas le droit d'introduire à droite le bout de corde qui vient d'être éjecté dans la même fente, mais dans une autre.

Une corde nouée ne doit pas être obligatoirement verticale. Mais les nœuds en diagonale ne comptent pas.