

La grande évasion

Contenu:

1 Plateau de jeu

7 Dés de couleurs et 1 dé blanc (plus gros)

7 Pions aimantés (les couleurs correspondent avec les couleurs des dés)

vert clair: 0

vert foncé: 1

jaune: 2

orange: 3

rouge: 4

brun: 5

bleu: 6

1 règle

But du jeu:

Les 7 pions devraient arriver aux canots dans l'ordre que chaque joueur a choisi au début de la partie, sans le communiquer aux autres. Chaque place correctement devinée apporte des points au joueur. Le joueur qui aura le plus de points sera déclaré gagnant de la partie.

Tout d'abord, il faut monter le plan de jeu et le poser sur la table. On posera ensuite les 7 pions sur les 7 fenêtres de la prison. Chaque joueur prendra ensuite une feuille de papier et un crayon.

Les paris:

Au début de la partie, chaque joueur inscrit sur sa feuille l'ordre d'arrivée aux canots des 7 détenus qu'il pense être le bon. Il ne le montre pas aux autres.

Chaque joueur garde jalousement son secret: il pose la feuille à côté de lui et la retourne.

Au cours de la partie, le joueur sera amené à vérifier son classement. Pour chaque place correctement devinée, il y aura des points à gagner en fin de partie.

La case-départ:

Elle se trouve juste devant le trou dans le mur de la prison.

Les dés:

Chaque pion a un dé de la couleur qui lui correspond. Le joueur dont c'est le tour, doit lancer 3 dés de couleur de son choix et pourra faire avancer les 3 pions correspondants. Les pions avancent du nombre de points indiqué par leur dé respectif. Le joueur choisit dans quel ordre il fait avancer les trois. Une fois que le pion est avancé, on ne peut en aucun cas reculer ni modifier son parcours.

Exemple:

Le joueur choisit 3 dés: le rouge, le bleu et le jaune, puis il les lance.

Le dé rouge indique 3 points: le pion rouge avancera donc de 3 cases.

Le dé jaune indique 5 points, le pion jaune avancera de 5 cases.

Le dé bleu indique 2 points et le pion bleu avance de 2 cases.

C'est au tour du prochain voyou!

Suis-je obligé de toujours jouer les mêmes couleurs ?

Non, à chaque tour, tu peux en choisir d'autres. Il est important de toujours lancer 3 dés à la fois. Les pions et les dés n'appartiennent à personne. Chacun peut jouer avec n'importe quel dé ou pion.

Saute-mouton:

Sur le chemin de la liberté, on peut sauter par-dessus d'autres pions.

Emmuré:

Les pions peuvent aussi bloquer. Lorsqu'une case est déjà occupée par un pion et qu'un ou plusieurs autres terminent leur avancée sur cette même case, ils seront posés l'un sur l'autre suivant leur ordre d'arrivée. Les pions qui se trouvent en-dessous sont bloqués et ne pourront reprendre leur course qu'au moment où les pions posés au-dessus seront repartis.

Le dé blanc spécial:

A chaque tour, le dé blanc peut être lancé comme quatrième dé. Le joueur pourra alors reculer un pion de son choix du nombre de points indiqué par le dé blanc.

Pour reculer, il faut choisir un pion qui au cours du même tour ne devra pas avancer. (Avancer et reculer en même temps, n'est pas autorisé).

Il se peut qu'un pion soit ainsi ramené jusqu'au point de départ! Il peut à tout moment repartir pour la liberté.

Le dé spécial ne pourra entrer en jeu qu'après le premier tour de table, c'est-à-dire après que tous les joueurs aient déjà joué une fois.

Fin du jeu:

Lorsqu'un pion atteint la dernière case du parcours ou la dépasse, il sera immédiatement placé dans le premier canot libre. Dans les canots 1, 2 et 3 il y a de la place pour deux pions. Dans le canot 4, il n'y a qu'une seule place. Les deux premiers pions seront donc placés dans le canot N°1, les deux suivants dans le canot N°2 etc...

Lorsqu'un pion est arrivé au but, le dé qui lui correspond est mis de côté.

Le jeu se termine lorsque tous les pions sont arrivés aux canots.

Compléments d'information:

Lorsque 2 pions sont arrivés au but, on ne jouera plus qu'avec 2 dés de couleur plus le dé spécial.

Lorsque 4 pions sont arrivés au but, on ne jouera plus qu'avec 2 dés: soit deux dés de couleur soit un dé de couleur plus le dé spécial.

Si tous les pions, à l'exception de deux, sont déjà arrivés aux canots, on adoptera la règle suivante:

Si l'un des deux pions restants est amené jusqu'au point de départ par le dé spécial, il sera automatiquement considéré comme le dernier pion arrivé au but et immédiatement placé dans le canot n° 4. L'autre pion sera lui aussi placé directement dans le canot n° 3.

Le décompte:

Lorsque tous les détenus sont installés dans les canots, on compte les points.

Le numéro du canot = le nombre de points.

Pour chaque pion dont la place a été correctement devinée, on obtient le nombre de points correspondant au numéro du canot dans lequel il se trouve. Qu'il se trouve en première ou deuxième position à l'intérieur même du canot, n'a aucune importance. L'essentiel est le canot dans lequel il se trouve. Le gagnant sera le joueur qui aura obtenu le plus de points.

Quelques finesses tactiques:

Les vrais "pros" auront remarqué immédiatement qu'un drap noué pend d'une des fenêtres de la prison et conduit jusqu'au chemin. Les évadés particulièrement pressés, peuvent s'accorder pour en faire leur point de départ.

Mais attention, le chemin le plus court influence beaucoup la tactique!

Le jet des dés permet aussi une multitude de variantes tactiques:

Exemple: Le pion brun est déjà arrivé au but: il est dans le canot n° 1. Le prochain pion sera l'orange: il se placera juste derrière le pion brun. Le pion vert avance de 4 cases et le pion bleu de 2 cases. Le pion bleu se place donc au-dessus du pion vert. Le pion vert se retrouve ainsi bloqué pour l'instant et le pion bleu est en bonne position pour se placer dans le canot n° 2.

Pour des raisons tactiques on peut choisir de lancer des dés correspondant à des pions déjà bloqués. Ceci, pour les garder bloqués et pour ne faire avancer que le pion qui nous intéresse.