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 (Saône-et-Loire), 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

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Nos partenaires de jeu
jeux de société, de stratégie et de plateau
Ludik Bazar Frais de port à partir de 2,5 € | LA GROSSE BOÎTE | Ludibay

ALCATRAZ

Retour présentation

COMPOSITION DU JEU:

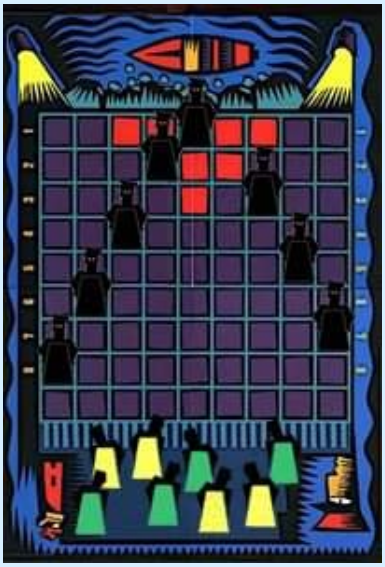
1 Plateau de jeu (voir fin de page)

1 dé à 8 faces

8 pions gardien

16 pions prisonnier (4 de chaque couleur)

RÈGLE DU JEU:



But du jeu:
Le premier qui amène trois de ses prisonniers jusqu'au bateau servant à s'évader gagne la partie.

Préparatif du jeu:
Les 8 gardiens sont disposés sur les cases correspondantes. Chaque joueur choisit 4 prisonniers d'une couleur et les installe dans la cellule commune. (voir schéma).

Déroulement du jeu:
Le plus "innocent" commence.
Ce joueur commence par faire avancer un de ses prisonniers d'un nombre quelconque de cases jusqu'à une case libre. Il est libre de choisir l'endroit ou le prisonnier quitte la cellule. Si un gardien se trouve dans la même rangée que la case ou aboutit le prisonnier (et ces toujours le cas excepté la rangée située juste devant la cellule), ce gardien avance dans sa rangée en direction du prisonnier du même nombre de cases que le prisonnier lui-même a franchies auparavant.

Un tour s'effectue toujours en 2 étapes:
- On déplace un prisonnier de sa couleur.
- On déplace le gardien dans la rangée correspondante.

Comment avancent les prisonniers:
- Les prisonniers peuvent se déplacer dans le sens vertical en direction du bateau ou de la cellule (colonne) ou dans le sens horizontal (rangée)

- Il n'est pas permis de changer de direction au cours du même tour. Durant un tour, les prisonniers avancent donc soit dans une rangée, soit dans une colonne.

- Un prisonnier n'a pas le droit de s'arrêter sur une case où se trouve déjà un autre prisonnier.

- Mais il peut dépasser d'autres prisonniers. Dans ce cas la case déjà occupée par un autre prisonnier compte comme une case

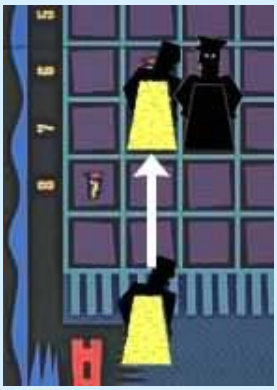
normale.

- Un prisonnier n'a pas le droit de dépasser un gardien.

- Il n'est pas permis de faire avancer un de ses prisonniers de manière à le faire prendre par un gardien, mais naturellement, il peut être judicieux de déplacer son prisonnier de façon à ce que les prisonniers d'autres joueurs soient repris et doivent retourner dans la cellule.

- Un joueur dont c'est le our décide s'il met un nouveau prisonnier en jeu ou s'il fait avancer un des prisonniers déjà sortis de la cellule.

Comment avancent le gardiens ?



- Un gardien se déplace seulement de façon horizontale à l'intérieur de sa rangée:
  - dès qu'un prisonnier s'arrête dans cette rangée
  - dès qu'un prisonnier se déplace à l'intérieur de cette rangée
  - lorsque l'alarme est déclenché

- Les gardiens avancent toujours en direction du prisonnier, du nombre exacte de cases que le prisonnier lui-même vient de franchir.

Exemple:
ce déplacement du prisonnier n'est pas permis du fait que le gardien ne peut pas avancer de 3 cases dans cette direction.

Le bateau de l'évasion:

pour atteindre le bateau, un prisonnier doit d'abord se trouver sur l'une des 9 cases hachurées situées devant le bateau. Lors du prochain tour, ce prisonnier pourra aussitôt monter dans le bateau, à condition qu'aucun gardien ne lui bloque le passage, c'est à dire se trouvent directement intercalé entre lui et le bateau.

Alarme:

Dès qu'un prisonnier réussit à monter dans le bateau, l'alarme est aussitôt donnée. Un gardien est mis en état d'alerte. Pour cela, le voisin de gauche du joueur dont le prisonnier a atteint le bateau jette le dé. Le chiffre obtenu indique la rangée dans laquelle un gardien peut être déplacé. Le joueur qui a jeté le dé décide maintenant dans quelle direction le gardien va se déplacer. Ce gardien avance alors jusqu'au bout de sa rangée. Tous les détenu qui se trouvent sur son chemin sont repris et doivent retourner dans la cellule.

Il peut arriver exceptionnellement que le joueur fasse avancer le gardien de manière à faire reprendre ses propres prisonniers. Mais il vaut mieux, naturellement, ne renvoyer dans la cellule que des prisonniers d'autres joueurs.

Ensuite, le joueur qui a lancé le dé effectue son tour normalement.

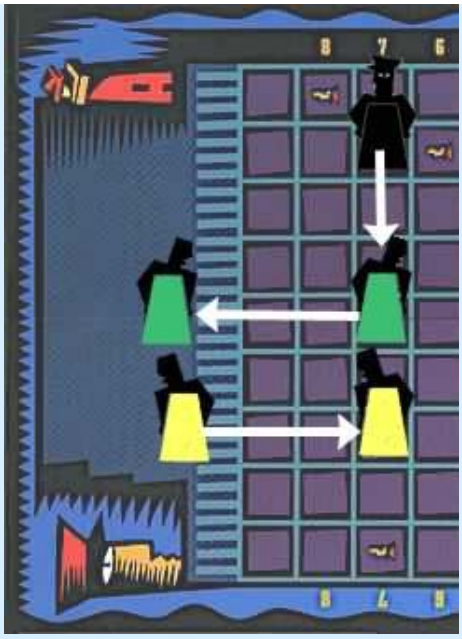
Fin du jeu:

Le jeu se termine dès qu'un joueur a amené son troisième prisonnier jusqu'au bateau. Ce joueur est le gagnant.

Variantes du jeu:
Pour mettre l'accent sur la tactique, on peut jouer sans déclencher d'alarme. Dans ce cas, quand un prisonnier monte dans le bateau, on n'est pas obligé de déplacer un gardien en jetant le dé.

La position de base des gardiens peut être modifiée à volonté. Il faut cependant veiller à ce que, dans la première rangée, située devant le bateau, le gardien se trouve placé sur la case du milieu. Il faut aussi que la dernière rangée, située juste devant la cellule, reste libre et qu'un gardien se trouve dans chacune des autres rangées.

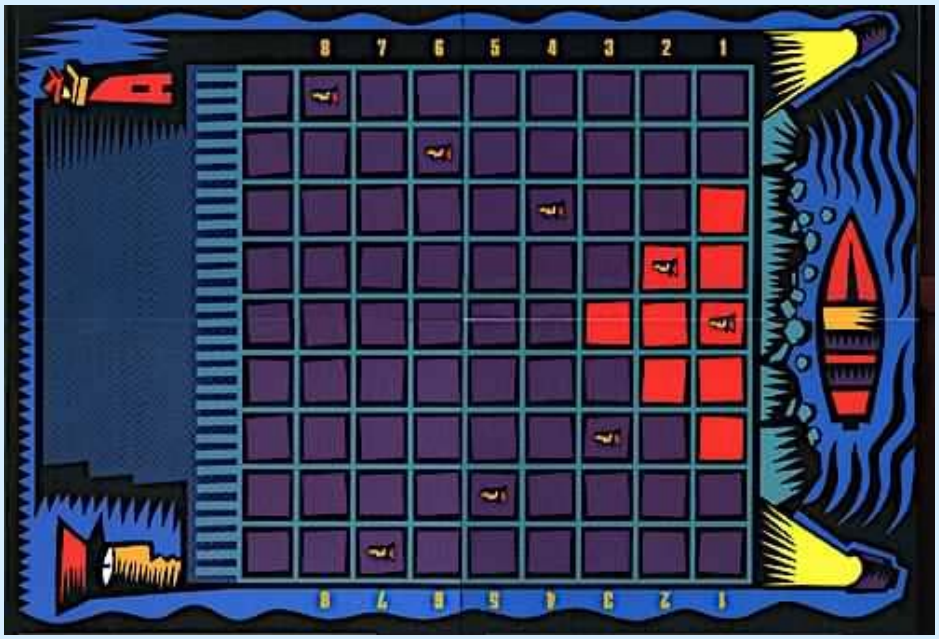
Exemples:



Un prisonnier est repris:
Le joueur jaune fait sortir son prisonnier de la cellule et le déplace dans la colonne qu'il a choisie de 3 cases en direction du bateau. Son tour se termine sur la rangée 7. Le gardien de la rangée 7 avance alors de 3 cases en direction du prisonnier jaune et reprend le prisonnier vert, qui doit retourner dans la cellule.

Un prisonnier s'évade en bateau:
Le joueur vert se trouve sur une des cases hachurées situées devant le bateau. Comme un gardien se trouve devant lui, il ne peut pas monter dans le bateau. Le joueur jaune, par contre, pourra monter directement dans le bateau lors de son prochain tour.

Plateau de jeu (taille réelle = 36 x 52 cm)



XiTi

Retour présentation