

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



Escape from Elba

De James Ernest, dessins de John Kovalic – Un jeu Cheapass Games, pour 3 à 6 Napoléons.

En 1814 Napoléon Bonaparte a été banni à l'île d'Elbe avec 400 fidèles de ses troupes françaises, le commandement de l'île, une flotte de bateaux, une énorme pension annuelle et un anglais nommé Niall Campbell dont le travail consistait à l'empêcher de partir.

Inutile de le dire, il est quand même parti.

Ce n'est pas cette histoire que raconte le jeu.

Maintenant Napoléon, c'est à dire vous, est de retour à Elbe, au moins en apparence. Niall Campbell est également de retour, avec dix autres personnes qui prétendent être Napoléon, ce qui est fou puisque c'est évidemment vous.

Votre mission est simple. Rassemblez quelques objets pour vous échapper d'Elbe (comme par exemple une arme à feu, un poisson, une anguille et une étiqueteuse) et revenir rapidement au pays pour devenir l'Empereur de la France.

Bonne chance ! (NdT : en français dans le texte)

Ce qui est fourni avec le jeu :

- 64 **cartes**,
- Cette **règle**, et
- 8 planches de **plateau de jeu**

Ce dont vous aurez besoin :

- Un **dé** classique à 6 faces différent pour chaque joueur
- Un **dé plus important** pour représenter Niall Campbell,
- Suffisamment de **dés neutres** pour arriver à un total de 12,
- Deux autres **dés** à 6 faces pour les tirages et
- (Facultatif) 7 **jetons** pour décompter les points d'Action.

A propos des Dés :

Tous les hôtes d'Elbe sont représentés par un dé à 6 faces. C'est là une façon pratique pour noter leur force, qui commence à 1, mais qui peut atteindre 6. Le terme "Hôtes" se réfère à tous les pions du plateau, représentant les joueurs, les non-joueurs et Niall Campbell.

Le dés des joueurs doivent être différents. Les dés des non-joueurs peuvent être identiques puisque l'identité de ce dé n'a aucune importance. Niall Campbell doit être représenté par un dé spécial, légèrement plus grand ou différent des autres, afin d'être particulièrement facile à situer. Chacun aime harceler Campbell.

Pour les deux dés à rouler, nous recommandons de prendre un dé noir et un dé blanc, correspondant à ceux imprimés sur le plateau.

Pour commencer :

Phase 1, Construisez le Plateau

S'il s'agit de votre première visite à Elbe, vous devez assembler le plateau. Si vous avez besoin d'aide, jetez un coup d'œil au schéma à la dernière page de la règle américaine.

Phase 2, Placez les hôtes

Niall Campbell commence dans le "SAFE AREA". Les autres hôtes commencent chacun dans une pièce vide et différente qui est tirée au sort. Pour placer un hôte aléatoirement, jetez deux dés (le noir et le blanc)

et placez l'hôte dans la pièce correspondante. Par exemple, si vous obtenez 1 au dé noir 1 et 4 au dé blanc, vous placez l'hôte dans le "CORAL ROOM".

Si vous obtenez aux dés une pièce déjà occupée, jetez à nouveau les dés. Cependant, pour la suite du jeu, un hôte arrivant dans une pièce occupée déclenche généralement un Combat, à moins qu'aucun des hôtes ne représente un joueur réel.

Phase 3, Distribuez les cartes

Battez les cartes et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Posez le reste du paquet face cachée à côté du plateau, en réservant un emplacement pour une pile de défausse à côté. Quand la pioche sera terminée, la défausse sera battue puis posée à sa place.

Note : si vous voulez jouer avec plus de 6 joueurs, nous suggérons d'employer deux paquets.

Phase 4, Au boulot maintenant !

Tirez au sort un joueur aléatoire pour commencer ; le jeu se poursuivra ensuite dans le sens horaire. Maintenant vous êtes prêts à commencer !

Principe du jeu

Chaque carte représente une lettre. Vous essayez de rassembler des cartes qui vous aideront à vous échapper d'Elbe. Vous pouvez obtenir des cartes en les tirant du paquet, ou en les volant à d'autres joueurs.

En plus de celles que vous avez en main, vous pouvez posséder quelques cartes visibles sur la table. Ces cartes sont dans votre "Sac" et elles composent les mots qui vous aident à vous battre, à sauter et à vous évader. Notez que sur chaque carte se trouvent inscrits tous les mots d'évasion auxquels la lettre appartient.

Avant que vous ne puissiez vous échapper, vous devez vous renforcer **en vous battant**. Votre capacité à vous échapper est basée sur votre force, qui s'accroît à chaque fois que vous **perdez** un combat. Si peut sembler étrange, mais souvenez-vous que l'expérience est ce que vous gagnez lorsque vous n'obtenez pas ce que vous vouliez !

Les phases du tour d'un joueur :

Phase 1, Tirez des cartes

Votre tour commence par une phase de tirage de cartes, dans laquelle vous complétez votre main à partir de la pioche. Vous ne pouvez compléter que jusqu'à un total de 7 cartes. Du nombre de cartes que vous posséderez en main à la fin de cette phase de tirage dépend votre capacité à réaliser d'autres actions.

Note : au cours du jeu, il est possible que votre main contienne plus de 7 cartes. Ce nombre de sept ne représente que le maximum que vous pouvez atteindre lors de la phase de tirage.

Phase 2, Les actions :

Après le tirage, on compte les cartes en main. Si vous avez sept cartes ou plus cartes, vous ne pouvez réaliser aucune action et passez directement à la phase 3. Si vous avez 6 cartes ou moins, vous obtenez un certain nombre de Points d'Action égal à **sept moins le nombre de cartes** en main. Autrement dit, si vous avez 6 cartes en main, vous obtenez 1 Point d'Action. Si vous avez 5 cartes en main, vous obtenez 2 Points, etc.

Note : les cartes du sac ne comptent **pas** comme faisant partie de votre main, et ne sont donc pas un handicap pour obtenir des Points d'Action.

Les points d'Action ne sont valables que pour le tour en cours. Vous ne pouvez pas les épargner. Vous pourriez juger qu'il est utile d'utiliser des jetons pour mémoriser votre nombre de Points d'Action, mais c'est généralement assez simple.

Vous pouvez dépenser vos Points d'Action pour faire plusieurs choses, comme vous déplacer, déplacer d'autres hôtes, sauter vers des pièces éloignées ou essayer de vous échapper.

Se déplacer

Vous pouvez vous déplacer vers une pièce adjacente pour un point d'Action. Le déplacement vers une pièce occupée provoquera un Combat, décrit ci-dessous. Le combat lui-même est automatique et ne dépense aucun Point d'Action. En fait, vous vous trouverez parfois pris dans un combat même quand ce n'est pas votre tour !

Déplacer un autre hôte

Vous pouvez utiliser un Point d'Action pour déplacer n'importe quel hôte qui n'est pas un joueur réel, Napoléon non-joueur ou Campbell. Cela, aussi, peut provoquer un Combat.

Sauter vers une pièce éloignée

Si vous pouvez composer l'un des mots d'une pièce en utilisant les lettres de votre sac, vous pouvez utiliser un Point d'Action pour sauter vers cette pièce. Par exemple, si vous avez "**REPASSER**" dans votre sac, vous pourriez utiliser un Point d'Action pour sauter vers le "**SPA**" ou vers le "**SAFE AREA**". Tout ce dont vous auriez besoin dans ce dernier cas est le mot "**AREA**".

Vous remarquerez que vous pouvez composer chaque mot anglais de chacune des pièces du plateau de jeu, sauf les quatre tours. Vous ne devez composer que l'un des mots de la pièce visée, ce qui veut dire, par exemple, que le mot "**ROOM**" peut vous conduire à plusieurs endroits.

Le mot doit déjà être dans votre sac ; vous ne pouvez pas ajouter des lettres à votre sac jusqu'à la fin de votre tour.

Tenter une évasion

Si vous pouvez composer un mot d'évasion ("**ESCAPE**", "**FROM**", "**ELBA**" ou "**PEACE**") en utilisant les lettres de votre sac et que vous êtes dans la Tour correspondant à ce mot, vous pouvez tenter de vous échapper. Deux autres mots d'évasion, "**EMPEROR**" et "**CAMPBELL**" sont très puissants : si vous avez n'importe lequel de ces mots, vous pouvez faire une tentative d'évasion **où que vous vous trouviez**.

Pour faire une tentative d'évasion vous utilisez un point d'Action, montrez votre mot d'évasion (si ce n'est pas évident) et **jetez un dé**. Si le dé est **inférieur à votre force**, vous vous évadez. Notez qu'il est par conséquent impossible de s'échapper avec une force de 1 et que l'évasion n'est pas certaine même avec une force de 6.

Si votre tentative d'évasion échoue, vous êtes jeté dans une pièce aléatoire et perdez le reste de vos Points d'Action. Votre Force augmente de 1 (l'expérience !) et vous devez renoncer à une carte de votre choix, soit de votre main, soit de votre sac. Vous remarquerez que la pénalité est la même que lors de la perte d'un Combat.

Se battre

Quand mener un Combat

Un Combat a lieu quand un hôte arrive dans la même pièce qu'un autre hôte. Les hôtes d'Elbe éprouvent un furieux besoin de se battre, donc les combats sont obligatoires et ne coûtent aucun Point d'Action.

En fait, vous vous battrez parfois même quand ce n'est pas à vous de jouer.

Exceptions

Si les deux hôtes sont des non-joueurs (incluant Niall Campbell), ils ne se battent pas. Par ailleurs, aucun combat n'est autorisé dans le "SAFE AREA". Dans ces deux cas, les hôtes coexistent pacifiquement.

L'Agresseur

L'hôte qui vient d'entrer dans la pièce, peu importe comment il est arrivé là est considéré comme "Agresseur". L'Agresseur **gagne** toujours **en cas d'égalité**.

Le Combat

Les deux hôtes jettent un dé et additionnent le résultat du dé à leur Force. Les joueurs peuvent aussi posséder des armes dans leurs sacs, comme expliqué ci-dessous. L'usage des armes est toujours facultatif et si vous ne savez pas que vous avez une arme, ne vous attendez pas à ce que quelqu'un vous le dise.

Résultat d'un combat

Le gagnant obtient une carte et le perdant se retrouve éjecté vers une pièce aléatoire. Le perdant gagne aussi un point de force, jusqu'à une force maximale de 6. On tourne le dé de l'hôte pour montrer le changement de force.

Quoi d'autre

Selon la nature des combattants, joueurs réels ou non-joueurs, les résultats d'un Combat varieront :

Un joueur bat un autre joueur

Le gagnant prend soit une carte de son choix dans le sac du perdant, soit une carte tirée au hasard de sa main, comme le gagnant le préfère. Cette carte rejoint toujours la **main** du gagnant, et en aucun cas son sac. Si le perdant était l'agresseur et qu'il avait encore des Points d'Action, il les perd.

Un joueur bat un Napoléon non-joueur

Le gagnant tire une carte de la pioche.

Un joueur bat Niall Campbell

Le gagnant prend la carte supérieure de la **pile de défausse**, s'il en existe une.

Un non-joueur bat un joueur réel

Le perdant doit renoncer à une carte de son choix, soit de sa main soit de son sac. S'il était l'agresseur et qu'il avait encore des Points d'Action, il les perd.

Combat à plus de deux

Si un joueur entre dans une pièce comportant plusieurs hôtes, il se bat avec tous dans l'ordre de son choix. S'il perd un combat et est expédié ailleurs, les autres combats de la pièce de départ n'ont pas lieu.

Combat avec la même personne deux fois

C'est possible si un joueur est envoyé aléatoirement dans la pièce dont il vient d'être éjecté. Dans ce cas, on se bat de nouveau !

Répetons-le, peu importe qui est un joueur réel, le perdant est expédié ailleurs dans une pièce aléatoire. Si cet hôte atterrit sur un autre hôte, il peut commencer un autre combat. C'est ainsi que plusieurs batailles pourront se dérouler à la suite. Quand la série de batailles prend fin, tâchez de vous rappeler de qui c'était le tour et combien d'actions il lui reste à faire. Souvenez-vous que s'il a perdu un combat, le reste de ses points d'Action est perdu.

Conseil

Poussez des hôtes costauds à attaquer les autres joueurs !

Armes

Si vous avez une arme de la liste suivante dans votre sac, vous pouvez, sans y être forcé, ajouter 1 point de bonus à l'occasion de n'importe quel combat. Si vous pouvez composer deux armes distinctes, sans utiliser la même carte dans les deux, vous pouvez avoir 2 points de bonus. "**REPASSER**" contient "**SPEAR**" ou "**SAP**" par exemple, mais pas les deux indépendamment. Ceci n'est pas une liste complète, mais simplement un guide pratique. Si vous pouvez composer quelque chose qui n'est pas dans cette liste et que vos amis reconnaissent que c'est une arme, c'est également bon !

Nous avons aussi inclus quelque "Mots de Bataille" comme des "**SCRAP**" (DÉBRIS) et "**FRACAS**" (RIXE), parce qu'ils nous ont semblé appartenir au genre.

Tableau des mots anglais autorisés (non exhaustif)

AMMO	(MUNITIONS)	LASER	(LASER)
ARM	(BRAS)	LASSO	(LASSO)
ARMOR	(ARMURE)	MACE	(MAQUE)
BAR	(BARRE)	MELEE	(MÉLÉE)
BARB	(DENT)	MOP	(BALAI LAVEUR)
BEAM	(RAYON)	OAR	(AVIRON)
BEES	(ABEILLES)	PLACEBO	(PLACEBO)
BOLAS	(?)	PLASMA	(PLASMA)
BOMB	(BOMBE)	POLE	(POTEAU)
BROOM	(BALAI)	POLEARM	(?)
CRABS	(CRABES)	PROBE	(INVESTIGATION)
CLAP	(BATTRE)	RAM	(?)
CLAMP	(ATTACHE)	ROLLER	(ROLLER)
CORBEL	(CORBEAU)	ROPE	(CORDE)
EBOLA	(?)	SABER	(?)
EPEE	(EPEE)	SAP	(JUS)
FEAR	(CRAINTE)	SCRAP	(DÉBRIS)
FLAME	(FLAMME)	SCRAPE	(GRATTEMENT)
FRACAS	(RIXE)	SPEAR	(LANCE)
LAMP	(LAMPE)		

Phase 3, Défausse

Après que vous ayez utilisé (ou perdu) tous vos Points d'Action, vous passez à la phase 3, la défausse. S'il vous reste plus de 7 cartes dans votre main à ce point, vous **devez** en défausser. Vous pouvez aussi en

défausser même si vous avez moins de 7 cartes et que c'est ce que vous souhaitez, et ce, jusqu'à n'avoir plus aucune carte en main. Toutes ces cartes entrent dans votre sac.

Ensuite, vous devez **nettoyer votre sac**. Celui-ci est limité à deux lettres, ou à un mot de 3 lettres ou plus, (NdT : qui doivent être soit les mots autorisés classiquement dans les jeux de lettres, soit l'un des mots du jeu, cités sur le plateau, ou dans la règle). On ne permet pas de noms propres, à l'exception d'**ELBA** et de **CAMPBELL**.

Arrangez les lettres de votre sac en un mot que vous souhaitez conserver et mettez toutes les cartes en trop dans la défausse. (**Note** : l'ordre des cartes défaussées est important si quelqu'un est sur le point d'aller se battre contre Campbell).

Bien sûr, si vous ne projetez pas de garder une carte en particulier, rien ne vous empêche de la mettre directement au rebut sans passer par le sac. Le processus est simplement détaillé clairement pour préciser que les cartes vont de la main au sac, et du sac à la défausse, et jamais dans l'autre sens.

Attention encore :

Les lettres de votre sac ne sont nettoyées que pendant la **phase de défausse**. À un autre moment du jeu, votre sac peut contenir n'importe quel assortiment de lettres. Ne vous tourmentez pas donc si quelqu'un vous bat et vous vole une carte cruciale.

Victoire :

Comme déjà expliqué, pour vous échapper d'Elbe vous devez obtenir un dé plus petit que votre force, tandis que votre sac contient le mot adéquat, et que vous êtes dans la pièce correspondant à ce mot (ou n'importe où avec "**EMPEROR**" ou "**CAMPBELL**").

Chacun des mots d'évasion représente une façon de quitter Elbe, à part "**PEACE**", qui montre que vous avez trouvé la paix et la sérénité en ces lieux. C'est une façon raisonnable de s'évader, surtout si l'on considère la gravité de votre Napoléonomania.

Si vous gagne avec "**EMPEROR**"; c'est que vous avez convaincu le personnel d'Elbe que vous êtes le souverain qu'il faut à la France.

Ceux qui réussissent avec "**CAMPBELL**" se sont échappés de l'île sous un déguisement.

Et maintenant, en avant pour aller rosser Wellington !

Escape from Elba © 1999 Cheapass Games.

Jeu conçu par James Ernest.

Illustrations de John Kovalic.

Avec l'aide des douze cobayes habituels qui croient infailliblement être Saint Jérôme.