

LES ÉVADÉS



- RÈGLES DU JEU -

Le vilain GUZMAN terrorise les habitants d'El Paso. Pour contrôler la ville, il emprisonne tout habitant qui s'opposerait à lui.

Une prison infranchissable. 4 détenus. 4 tentatives d'évasion possibles. Sois le premier à t'enfuir de la prison ! Un seul d'entre vous réussira à sortir et sauver El Paso du terrible GUZMAN.

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 4 mini-plateaux mémo
- 4 pions détenus
- 4 cartes « Plans d'évasion »
- 40 jetons « Warning »
(20 jetons orange et 20 jetons noirs)
- 8 jetons « Objets »
- 82 cartes « Combines »
- 24 cartes « Pass-Pass »
- 42 portes 3D
- 42 languettes « Combines »



PRÉPARATION ET MISE EN PLACE DU JEU

1 Dépliez et posez le plateau de jeu au centre de la table.



2 Insérez les 38 languettes Combines dans les 38 portes en plastique de façon aléatoire. (Il vous restera alors 4 portes et 4 languettes supplémentaires, dans le cas où vous en perdriez).

3 Installez les 38 portes aux emplacements dédiés (rectangles grisés), sur le plateau de jeu de la manière suivante :

- Les 4 portes avec les pictogrammes représentant des uniformes ou des digicodes doivent être positionnées aux 4 sorties de la prison : égout, parking, toit, embarcadère (voir illustration ci-contre).

- Placez les 34 autres portes de manière aléatoire sur le reste plateau de jeu aux emplacements indiqués.

4 Mélangez et disposez les jetons « Warning » faces cachées de couleur « orange » en pile à côté du plateau. Lorsque la pile sera terminée, faire une pile de jeton « Warning » faces cachées de couleur « noire » pour remplacer la pile de jetons orange.



5 Placez aléatoirement dans chaque salle commune, se trouvant aux quatre coins du plateau de jeu, 2 jetons « objets » faces visibles par paire suivante :

- Un **jeton téléphone** avec le **jeton parachute**
- Un **jeton téléphone** avec le **jeton équipement de plongée**
- Un **jeton sac d'argent** avec le **jeton clé de voiture**
- Un **jeton sac d'argent** avec le **jeton masque à gaz**

6 Chaque joueur choisit un pion qu'il place en cellule au centre du plateau et se munit du mini-plateau mémo correspondant qu'il place devant lui.

7 Mélangez les Plans d'Évasion et distribuez-en un à chaque joueur. Chacun prend connaissance secrètement de son Plan d'Évasion et ne le montre à personne.

8 Mélangez les cartes Combines, distribuez-en 6 à chaque joueur et placez le reste des cartes Combines près du plateau, en une pile faces cachées, puis retournez les 5 premières cartes Combines faces visibles.

Attention, si 3 cartes Combines identiques sont visibles, défaussez les 5 cartes et remplacez-les par 5 nouvelles cartes.

9 Mélangez et posez la pile des cartes Pass-Pass près du plateau, faces cachées.



Exemple de mise en place pour une partie à 4 joueurs.

Vous êtes désormais prêts à jouer !

BUT DU JEU

Soyez le premier à réussir à vous échapper de la prison ! Frayez-vous un chemin à travers ce labyrinthe sans vous faire remarquer et trouvez les meilleures combines pour franchir chaque porte.

Pour cela, suivez votre Plan d'Évasion et récupérez d'abord 1 objet nécessaire pour vous enfuir, puis rejoignez votre lieu de sortie (égout, parking, toit ou embarcadère).



DÉROULÉ DU JEU

Tour de jeu :

1 / Chaque joueur place son pion en cellule au centre du plateau de jeu. Chaque joueur devra élaborer sa fuite en suivant son « Plan d'Évasion » sur lequel se trouve des objets utiles pour s'évader de la prison et rejoindre son lieu de sortie indiqué sur le plan.

Le joueur ayant fait la dernière plus grosse bêtise commence. Le tour de jeu continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

2/ À son tour chaque joueur peut réaliser **une** des 3 actions suivantes :

Piocher 2 cartes Combines au choix parmi les 5 cartes faces visibles. Les 2 cartes piochées devront alors être remplacées par 2 nouvelles cartes faces visibles prises de la pioche. Attention, à chaque fois que 3 cartes Combines visibles sont identiques, défaussez les 5 cartes et remplacez-les par 5 nouvelles cartes.

OU

Piocher à l'aveugle les 2 premières cartes de la pile Combines (si par exemple aucune des cartes Combines faces visibles ne vous intéresse).

OU

Piocher la première carte de la pile « Pass-Pass ». Son pouvoir prend effet immédiatement au cours de la partie et la carte est tout de suite défaussée.

3/ Puis, si son jeu le permet, le joueur peut :

+

Franchir une ou plusieurs portes sur le plateau en posant le nombre de cartes Combines nécessaire composant la/les combinaison(s) de la ou des portes qui se trouvent sur le chemin de son pion.

Le joueur franchit chaque porte avec son pion et à chaque porte franchie, il retourne la languette qui se trouve à l'intérieur de la porte pour changer le pictogramme visible. Il défausse ensuite ses cartes Combines qui lui ont permis de passer la ou les portes.

NB :

- Un joueur ne peut pas avoir plus de 12 cartes en main. Si un joueur est bloqué en ayant déjà 12 cartes en main, il devra alors se défausser de 2 cartes pour pouvoir en piocher 2 nouvelles.
- Si les pioches des cartes Combines et Pass-Pass sont épuisées, les défausses respectives sont mélangées pour reconstituer une pioche de chaque.
- Lorsqu'un joueur a terminé son déplacement sur le plateau, il reste derrière la porte qu'il vient de franchir.

4 / C'est ensuite au joueur suivant de jouer. Ainsi de suite... jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à franchir toutes les portes sur son chemin et rejoindre sa sortie avec son objet.

5 / Attention, lors de son évasion un joueur peut tomber sur un jeton « Warning », il doit alors le retourner, réaliser l'action associée à ce jeton immédiatement, puis le remplacer par un autre jeton « Warning » noir au hasard.



NB :

Si un joueur retourne un jeton «Warning» qui représente une bouche d'aération, il peut se rendre sur n'importe quelle bouche d'aération illustrée sur le plateau.



LES MINI-PLATEAUX MÉMO

Les mini-plateaux mémo servent d'aide aux joueurs durant la partie de jeu. Sur chaque plateau se trouve un rappel des actions possibles durant un tour de jeu.



SUIVRE SON PLAN D'ÉVASION ET RÉCUPÉRER LES JETONS « OBJETS »

Au début de la partie, chaque joueur pioche un Plan d'Évasion qui va l'informer sur l'un des objets de son choix qu'il doit récupérer et son lieu de sortie pour s'enfuir de la prison. 4 plans d'évasions sont possibles avec systématiquement 1 lieu de rendez-vous et des objets utiles à récupérer :



- **S'évaporer dans les airs** : rendez-vous sur le toit ! Il vous faut l'**argent** pour payer le pilote de l'hélicoptère **ou** munissez-vous d'un **parachute** pour le grand saut !



- **Plonger dans les profondeurs** : rendez-vous à l'embarcadère ! L'**argent** vous sera utile pour payer le capitaine **ou** l'**équipement de plongée** pour le grand bain !



- **S'enfuir sous terre** : rendez-vous aux égouts ! La lampe torche du **téléphone** **ou** le **masque à gaz** vous seront nécessaires pour voir et respirer dans ce lieu sombre et nauséabond !



- **Filer à toute vitesse** : rendez-vous au parking ! Il faudra alors récupérer le **téléphone** pour activer le GPS **ou** les **clés de voiture** pour prendre la route !

Règle alternative : Pour des parties plus longues et plus stratégiques, vous pouvez si vous le souhaitez, récupérer les **2 objets** nécessaires indiqués sur votre plan d'évasion avant de rejoindre votre lieu de sortie.

LES PORTES À FRANCHIR

Les objets sur les cartes Combines correspondent aux objets des languettes des portes présentes sur le plateau à franchir.

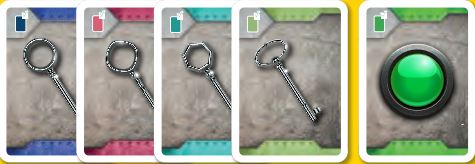
Pour passer une porte, il faut collecter le nombre de cartes Combines nécessaire à recréer la combinaison correspondant au pictogramme se trouvant sur la porte.

Aide : Le nombre de cartes nécessaires est indiqué par un pictogramme, en haut à gauche de chaque carte Combine.



COLLECTER DES CARTES COMBINES

Il existe 12 types de cartes Combines répertoriées en 4 catégories de niveaux :



- **Niveau 1** : il faut **1 carte** pour réaliser la combinaison et déverrouiller la porte.



- **Niveau 2** : il faut **2 cartes identiques** pour réaliser la combinaison et déverrouiller la porte.



- **Niveau 3** : il faut **3 cartes identiques** pour réaliser la combinaison et déverrouiller la porte.



- **La carte joker** : elle permet de remplacer n'importe quelle carte Combine et donc de créer ou compléter n'importe quelle combinaison.

JOUER UNE CARTE PASS-PASS

Les cartes Pass-Pass sont des cartes avec des pouvoirs qui permettent d'aider le joueur dans sa course à l'évasion ou de le freiner.



LES PLEINS
POUVOIRS



CORRUPTION



ÉPREUVE
DE FORCE



VOL



RETOURNEMENT



MANIGANCE



CHANTAGE



DERRIÈRE
LES BARREAUX

TOMBER SUR UN JETON « WARNING »

Les pictogrammes des jetons « Warning » orange sont présents de manière aléatoire sur le plateau au niveau des portes (cercle orange avec un point d'exclamation). Lorsqu'un joueur tombe sur un pictogramme « Warning » sur son chemin, il pioche un jeton dans la pile des jetons « Warning » à côté du plateau et joue immédiatement son effet, il met ensuite le jeton de côté.

NB : Une fois que tous les jetons noirs ont remplacé les jetons orange, on inverse en remplaçant les jetons orange par les noirs.

Parmi les jetons « Warning », on peut trouver des jetons Bonus qui permettent d'accélérer la course des joueurs, des jetons Malus qui les freinent ou encore des jetons Neutre qui n'ont aucun impact sur la course.

• Bonus



- **Une trappe de ventilation ouverte :** Elle permet au joueur qui la trouve de se rendre où il souhaite dans la prison en sortant par une autre trappe sur le plateau. Le joueur est libre de l'utiliser ou non.



- **Un badge :** Le joueur peut ouvrir la prochaine porte qu'il souhaite au sein de ce même tour de jeu. Il retourne la languette de la porte qu'il vient de passer.



- **Un codétenu :** Le joueur peut piocher, immédiatement, 1 carte de son choix (soit 1 carte *Combine face visible* ou 1 carte *Combine dans la pioche* ou 1 carte *Pass-Pass*)



• Malus



- **Guzman :** Guzman surveille ses prisonniers. Il ne faut pas qu'il voit l'un de ses détenus en pleine fuite. Le joueur doit reculer et se placer derrière la dernière porte qu'il vient de franchir. (Il doit retourner la languette de la porte.)



- **Une caméra de sécurité :** Le sens du tour de jeu change. Le joueur qui l'a retournée finit son tour de jeu (piocher et déplacer son pion s'il peut), puis le jeu change de sens.



- **Un détecteur de mouvement :** Ne bougez plus ! Vous ne pouvez rien faire à votre prochain tour.



- **Un speaker :** Alerte générale ! Tous les joueurs doivent retourner en cellule, au centre du plateau.

• Neutre

Le rouleau de papier toilette, la brosse à dent, et le paquet de gâteaux : cela est toujours utile dans la vie de détenu mais ces jetons n'ont aucun impact sur la partie ou le joueur.



FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'un des joueurs réussit à sortir de la prison et à rejoindre son lieu de rendez-vous en ayant récupéré 1 des objets indiqués sur son Plan d'Évasion (ou 2 s'il a été décidé de jouer en récupérant 2 objets).

Pour vérifier que le détenu a bien respecté son Plan d'Évasion, il montre aux autres joueurs son Plan d'Évasion ainsi que le jeton objet qu'il a récupéré lors de sa fuite (ou 2 s'il a été décidé de jouer en récupérant 2 objets).

Que le meilleur s'échappe en premier ! Bonne chance à tous !



Un jeu de société développé par DUJARDIN. DUJARDIN est une filiale du groupe Jumbodiset. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés.

Fabriqué en Chine. Visuels non contractuels. Conserver ces informations pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. ©2022 DUJARDIN. Tous droits réservés.

Contact : DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4,33610 Cestas- France.

Tél : 05 56 72 59 14

SAV : sav@dujardingames.fr

Retrouvez tous nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr !



Réf. 41330

Jumbodiset
GROUP