

L'échappée belle – Création LuAPE

4 à 8 joueurs

Contenu :

2 grandes cases : sable et forêt

15 cases bleues

1 case algue

1 case rocher

2 cases « courants rapides » (bleu et blanc)

24 cartes en bois canoë (6x4) : bleues, rouges, blanches, jaunes, vertes, orange.

1 dé en bois à 3 points

1 règle de jeu

6 canoës

But du jeu :

Des explorateurs viennent de traverser le désert et décident pour pimenter leur retour au pays, de faire une course en canoë. A l'issue de cette traversée pleine de suspens, ils pourront rejoindre les berges familières de leur chère contrée. Dépêchez-vous de vous joindre à eux dans une course effrénée et sans pitié !

Amener les 2 canoës représentés sur vos cartes sur la case d'arrivée en premier.

Préparatifs :

Commencez par tracer le chemin de la ligne de départ jusqu'à la forêt.

On dispose les cases comme on le souhaite tout en tenant compte de répartir plus ou moins équitablement les événements (rocher, courants rapides, algues).

Trier les cartes suivant le nombre de joueurs :

Pour 4 joueurs : on ne prend que 4 canoës dont les cartes seront distribuées 2X

Pour 5 joueurs : ce seront 5 canoës dont les cartes sont distribuées 2X

Pour 6 joueurs : 6 canoës dont les cartes seront distribuées 2X

Pour 7 joueurs : 5 canoës dont les cartes seront distribuées 3X et le 6ème 2X

Pour 8 joueurs : 2 canoës dont les cartes seront distribuées 2X et 4 canoës 3X

Règle :

Ensuite le meneur de jeu distribue à chacun 2 cartes face cachée.

On ne peut avoir 2 canoës de la même couleur. Dans ce cas échangez avec un autre joueur.

Plus les cartes d'un même canoë sont distribuées et plus la partie sera rapide.

Il est possible de jouer avec les canoës des autres pour tromper l'ennemi et les faire foncer dans les dangers.

Pour arriver sur la case forêt, il n'est pas nécessaire d'avoir le nombre juste au dé.

Particularités de certaines cases :

Le rocher : on s'y casse le nez, il nous faut retourner sur la case départ pour réparer le canoë.

Les courants rapides : ce sont les cases avec des vagues en reliefs, les courants nous font aller plus vite, le joueur a le droit de rejouer avec le même canoë.

Les algues : Aah! Malheur vous êtes enlisés dedans, ce canoë ne peut plus avancer durant un tour complet.

Variantes :

Il est possible de durcir le jeu en distribuant à chacun trois cartes.

Il est possible de simplifier le jeu en disposant les cartes de chacun avec la face dessin à la vue de tous, et en n'ayant pas le droit d'avancer le canoë des autres.

Il est possible de supprimer toute forme de raisonnement, chacun n'a alors plus qu'un seul canoë propre qu'il fait déplacer de cases en cases suivant le tirage du dé. Le nombre de joueurs est alors limité à 6.