

# Breakout



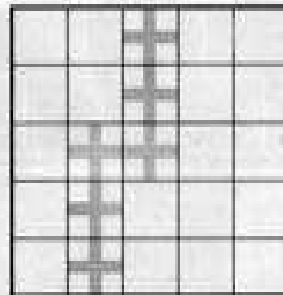
VOTRE MISSION: FAIRE EVADER 3 PRISONNIERS ...

VOS MOYENS: DES CORDES à NŒUDS!

Pour 2 joueurs, à partir de 8 ans

## Contenu

- 1 mur
- 2 supports
- 6 figurines d'évadés
- 26 nœuds de corde
- 1 règle de jeu



Par exemple

## But du jeu

Etre le premier à faire évader vos 3 prisonniers, en reliant sans discontinuité (mais pas en ligne droite) **le haut et le bas** du mur de la prison avec une corde à nœuds de votre couleur.

## Préparation

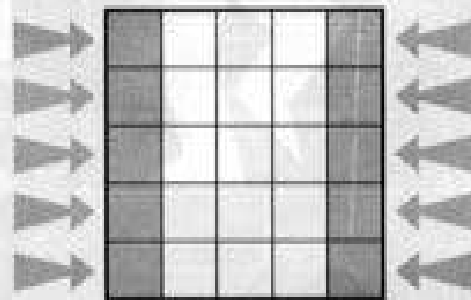
Fixez le mur en position verticale en le glissant dans les gorges des deux supports.

Les joueurs choisissent leur couleur et prennent les nœuds de corde et les figurines d'évadés de cette couleur.

## Déroulement du jeu

Tirez au sort pour savoir qui commence la première manche. Pour les manches suivantes, ce sera le perdant de la manche précédente qui commencera.

A son tour, chaque joueur prend un nœud de corde de sa couleur et l'introduit sur l'un des 5 étages du mur par les ouvertures de droite ou de gauche, peu importe. Les joueurs peuvent placer leur nœud de corde dans n'importe quelle ouverture, mais seulement dans la première rangée verticale de chaque côté du mur. **Les nœuds de corde ne peuvent accéder aux trois colonnes centrales que lorsqu'ils sont poussés par un autre nœud.**



Les nœuds peuvent pousser des nœuds de leur couleur comme de la couleur adverse, et ils peuvent aussi les pousser hors du mur.

Lorsqu'un nœud est poussé hors du mur (c'est-à-dire que l'étage est complet et qu'un nouveau nœud y est introduit par le côté opposé), ce nœud est rendu à son propriétaire, qui pourra le réutiliser.

Si un joueur n'a plus de nœuds de corde, il doit attendre que l'un de ses nœuds soit ressorti du mur pour pouvoir rejouer. Il est interdit de remettre un nœud à une place d'où il vient juste d'être éjecté.

## Conditions pour franchir le mur et gagner une manche

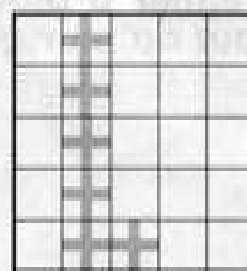
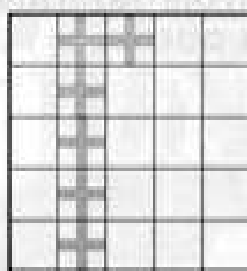
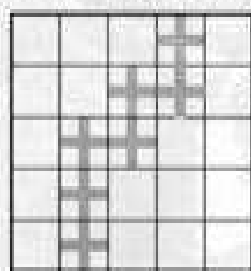
Pour qu'un prisonnier puisse faire le mur, **la liaison doit être ininterrompue** : c'est pourquoi des nœuds de corde placés en diagonale ne sont pas considérés comme reliés.

### Important :

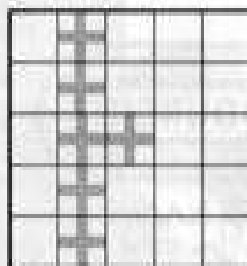
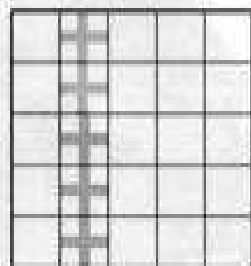
Ce mur est glissant, donc pour s'accrocher au mur et soutenir le poids de votre prisonnier, une corde placée en ligne droite ne tiendra pas.

Pour cette raison, **la liaison doit comporter au moins un angle** pour être considérée comme valable.

### Exemples de liaisons valables :



### Exemples de liaisons non valables :



## Le gagnant

Le premier à effectuer une liaison valable entre le haut et le bas du mur remporte la manche et place une figurine de sa couleur en haut du mur, à l'endroit où le haut de la corde s'arrête.

Si, en posant un nœud de corde, un joueur réalise en même temps 2 liaisons de corde, une de sa couleur et une de la couleur adverse, c'est celui qui a posé le nœud qui remporte la manche.

Si, de la même façon, un joueur effectue, en posant un seul nœud de corde, 2 liaisons de sa propre couleur, il place deux figurines en haut du mur, là où ses deux prisonniers se sont évadés. Il a donc remporté deux manches d'un seul coup.

Lorsque le mur est entièrement rempli, si au bout de 5 tours il n'y a toujours pas de gagnant, la manche est annulée, car les "matons" vous surprennent en pleine tentative d'évasion !

A la fin de chaque manche, les joueurs enlèvent tous les nœuds de corde du mur pour commencer une nouvelle manche.

L'évadé reste à sa place, et dans les manches suivantes les joueurs ne pourront plus emprunter cette issue, mais devront faire passer leur corde ailleurs. De cette façon, lors d'une éventuelle cinquième manche par exemple, il ne restera plus qu'une seule issue possible.

**Le premier à placer les trois figurines de sa couleur en haut du mur gagne la partie.**



©1993 BLA/WR

Distribution exclusive en version française : Habourdin International,  
17 rue du Moulin à Coilloux, 94310 Orly Principal.