Vous venez de trouver cette règle qui vous est bien utile. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard.

Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site :

jeuxsoc.fr

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- En m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir
- En m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection
- En m'offrant un jeu absent de ma collection
- En faisant un don, même minime

Vous trouverez mon adresse postale et électronique ainsi qu'un lien permettant un don via *Paypal* sur la page contact de mon site :

http://jeuxsoc.fr/contact.php

Merci François Haffner

L'ÉCHAPPÉE

(2 à 6 joueurs)

L'Echappée est un jeu de cartes simple et rapide, d'un type nouveau et reproduit aussi exactement que possible une course cycliste par étapes. II est, par excellence, le jeu du TOUR DE FRANCE.

Dans une telle course, en effet, les coureurs forment d'abord un peloton. Le leader doit faire un effort plus grand, car il est obligé de fendre le vent. Les autres coureurs, au contraire, peuvent suivre le leader en fournissant un effort moindre, car ils roulent « dans la roue » du leader. Toutefois, si cet effort devient vraiment insuffisant, ils sont « lâchés ». Par contre, si un coureur fait un effort supérieur à celui du leader, c'est lui qui prend la tête du peloton.

Tous ces faits se retrouvent exactement dans « l'Echappée ». Les joueurs jouent à tour de rôle des cartes de vitesse, qui indiquent l'effort qu'ils fournissent. Quand leur vitesse est supérieure à celle du leader, ils prennent la tête du peloton. Quand elle est égale ou légèrement inférieure, ils restent dans le peloton. Quand elle est nettement inférieure (plus de 2 km /h), ils sont « lâchés ». Dans ce cas, ils doivent à leur tour « fendre le vent » et ils regagnent ou continuent à perdre du terrain, selon qu'ils vont plus ou moins vite que le leader.

Les joueurs découvriront vite qu'ils ont intérêt à rester dans le peloton, tant qu'ils ont la possibilité de le faire. Comme dans une vraie course, le problème est de savoir quand il faut forcer l'allure, pour essayer de « lâcher » un ou plusieurs adversaires.

Souvenez-vous que ce jeu est LOGIQUE. Vous le comprendrez en pensant à la réalité.

MATÉRIEL DU JEU

- Un jeu de 98 cartes comprenant 84 cartes de « parcours » (de 39 à 50 km /h) et 14 cartes spéciales : 5 « Côte », 4 « coup de pompe » et 5 « coup de fouet ».
- **Un grand pion jaune pour désigner le leader.**
- **Des pions pour marquer les pénalités subies par chaque joueur, 20 petits pions rouges correspondant chacun à une minute de retard et 20 pions verts à 5 minutes.**

RÈGLE DU JEU
JEU SIMPLE

Pour faciliter l'apprentissage du jeu, il est avantageux de faire d'abord quelques parties du jeu simple, qui présente déjà un grand intérêt.

Pour cela on écarte les cartes « côte », « coup de pompe » et « coup de fouet » et l'on joue seulement avec les 84 cartes de parcours.

DÉBUT DE PARTIE

Une course complète se joue en plusieurs étapes. Les joueurs doivent en fixer le nombre (par exemple : six) au début de la partie.

On tire au sort le joueur qui joue le premier : chaque joueur prend au hasard une carte dans la pile des cartes de parcours; celui qui tire le kilométrage le plus élevé est le joueur qui part en tête (à partir de la seconde étape c'est automatiquement le gagnant de l'étape précédente). II fait les opérations suivantes :

1° – II bat les cartes, les fait couper à son voisin de droite, puis il les distribue une à une, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, à raison de SIX CARTES PAR JOUEUR.

2° – II pose au milieu de la table, face cachée, les cartes non distribuées qui formeront le talon.

3° – II prend le pion jaune de leader qu'il place devant lui.

4° – II prend la carte qui se trouve au-dessus du talon et la met dans son jeu.

5° – Il pose devant lui, face visible, et à côté du pion jaune de leader, une carte qu'il prend **à son choix** parmi les sept cartes que comporte maintenant son jeu. Cette carte indique la vitesse à laquelle il entraîne le peloton.

LA COURSE

Le joueur situé immédiatement à gauche prend alors la carte du dessus du talon, puis pose également une de ses sept cartes devant lui.

Trois cas peuvent se produire :

a) Cette carte est égale à celle du leader ou inférieure d'un ou deux kilomètres au plus (par exemple 45, 44 ou 43 km /h, si le leader roule à 45 km /h). Dans ce cas le joueur reste dans le peloton et le leader n'est pas changé.

b) Cette carte est inférieure de 3 km ou plus à celle du leader (soit 42 km /h ou moins, si le leader fait 45 km /h). Dans ce cas le joueur est « lâché ». II perd une minute par km /h de différence (soit dans l'exemple choisi, 3 minutes s'il fait 42 km /h, 4 minutes sil en fait seulement, 41, etc...). Pour compter ces minutes, on donne au joueur un pion de pénalisation par minute perdue.

c) Cette carte est supérieure à celle du leader (soit dans l'exemple choisi, 46 km /h ou plus). Le joueur devient alors leader. II prend le pion jaune de leader. La carte posée détermine pour les joueurs suivants la nouvelle vitesse du peloton.

JOUEURS LÂCHÉS

Lorsqu'un joueur a été « lâché », il doit évidemment « fendre le vent », tout comme le leader et ne bénéficie plus de l'avantage qu'ont les joueurs du peloton (de pouvoir jouer une carte inférieure de 2 km sans perdre de terrain). Chaque fois qu'il joue une carte, on compare celle-ci à la carte du leader. Lorsque sa vitesse est inférieure, même d'un kilomètre, on lui donne un nouveau pion de pénalisation par km de différence. Lorsqu'elle est supérieure, c'est lui qui rend un pion par km. Lorsqu'elle est égale, il ne se passe rien; le joueur reste toujours derrière le leader, à autant de minutes de retard qu'il a de pions

Quand un joueur précédemment « lâché » va suffisamment vite pour rendre tous ses pions, il revient dans le peloton et bénéficie à nouveau, à partir du tour suivant, de l'avantage correspondant.

On ne peut devenir leader lors du coup où l'on rejoint le peloton II faut attendre le tour suivant, (voir plus bas exemple de partie, au paragraphe m).

FIN DE PARTIE

Le jeu continue de même pour les joueurs suivants. Lorsque le tour de jouer revient à un joueur qui a déjà joué, celui-ci pose sa nouvelle carte de parcours sur celle du tour précédent et forme ainsi une PILE DE PARCOURS. **Chaque joueur possède ainsi sa propre file de parcours**.

Le joueur qui est leader peut louer n'importe quelle carte, sans cesser d'être leader. Mais, bien entendu, plus sa vitesse est faible, plus il risque d'être dépassé par un joueur qui joue **après lui**, lui ravit sa place de leader et fixe la nouvelle vitesse du peloton.

Le joueur qui prend la dernière carte du talon est également le dernier à jouer. Dès qu'il a posé sa carte sur la table, l'étape est considérée comme terminée. Les cartes qui restent dans les mains des joueurs sont annulées et battues avec les autres pour la prochaine étape. Puis on inscrit sur une feuille de papier les résultats de l'étape, selon les règles suivantes

1° – Le joueur qui termine l'étape comme leader est évidemment le gagnant de l'étape et bénéficie d'une minute de bonification. On le marque pour 2 heures 59 minutes.

2° – Tous les autres joueurs qui terminent dans le peloton sont ex aequo et marqués pour 3 heures.

3° – Les joueurs qui sont « lâchés » à la fin de l'étape ajoutent au temps de 3 heures autant de minutes qu'ils ont reçu de pions de pénalisation au cours de l'étape.

Enfin, à partir de la seconde étape, on totalise les temps réalisés aux différentes étapes, pour obtenir le classement général des coureurs.

NOTE : N'oubliez pas de tirer une carte avant de jouer. C'est dans votre intérêt. Quand vous avez oublié de le faire et possédez par suite moins de six cartes, vous pouvez remplacer les cartes manquantes dès que vous vous en apercevez.

Exemple de Partie

Jean, Sylvie, Béatrice et Paul font une partie d'Echappée. Jean a tiré la plus forte carte et ouvre la course. II prend une carte au talon et pose devant lui une carte 44. Voici, dans l'ordre, les cartes jouées par chaque joueur et les incidents correspondants

JEAN	SYLVIE	BÉATRICE	PAUL
44	42	44 (a)	**45** (b)
43	**49** (c)	47	46 (d)
50 (e)	48	49	49 (f)
41 (g)	**46** (h)	43 (i)	47 (j)
46	**45** (k)	44 (l)	50 (m)
46 (n)			

(a) Sylvie et Béatrice sont toujours dans le peloton, mais Jean reste leader.

(b) Paul devient leader.

(c) Sylvie devient leader.

(d) Paul n'a pas de carte supérieure à 46. II est lâché et prend trois pions de pénalisation (49 - 46 = 3).

(e) Jean devient leader.

(f) Puisque Paul est déjà lâché, il doit prendre un nouveau pion de retard (50 - 49 = 1). II ne bénéfice pas du même avantage qu'un joueur du peloton, puisqu'il n'est plus dans la roue.

(g) Jean peut louer 41 sans pénalité, puisque c'est lui qui est leader. II demeure leader.

(h) Sylvie devient leader.

(i) Béatrice n'a plus que de petites cartes et prend trois pions de pénalité (46 - 43 = 3).

(j) Paul rend un pion de pénalité (47 – 46 = 1) et n'en a plus que trois mais, bien entendu, Sylvie reste leader.

(k) Sylvie reste leader, puisque Jean ne l'a pas dépassée au tour précédent.

(l) Béatrice prend un nouveau pion de retard (ce qui lui en fait 4).

(m) Paul rend les trois pions de retard qu'il détient encore (puisque 50 – 45 = 5), mais il ne devient pas leader, puisqu'on ne peut rattraper et prendre la tête du peloton dans le même coup.

(n) Nous supposerons, pour abréger, que Jean prend la dernière carte du talon. II joue 46, devient leader et l'étape est terminée.

Jean a gagné l'étape avec 2 heures 59 minutes. Sylvie et Paul marquent tous deux 3 heures. Enfin Béatrice marque 3 heures 4 minutes, puisqu'elle a quatre pions de retard à la fin de l'étape.

JEU COMPLET

On donnera au jeu un intérêt nouveau en ajoutant simplement aux cartes de parcours les cinq cartes « côte ». Quand on sera bien familiarisé avec celles-ci, on pourra enfin jouer avec toutes les cartes, « coups de pompe » et « coups de fouet ».

CÔTES

Lorsqu'un joueur détient parmi ses six cartes une ou plusieurs cartes « côte », il peut s'en servir au moment qu'il juge le plus favorable.

S'il est lui-même leader, il peut jouer cette carte en même temps qu'une carte de parcours, soit immédiatement avant, soit immédiatement après. II a le droit de prendre aussitôt au talon une carte supplémentaire pour compenser la carte « côte » qu'il vient de louer, car tout joueur doit avoir 6 cartes en main après avoir fini de jouer.

Un joueur peut également jouer une carte « côte », s'il n'est pas lui-même leader, mais dans ce cas, la carte « côte » est placée devant le leader. Cela est logique, car une côte ne peut surgir au milieu du peloton mais seulement devant le coureur de tête. Bien entendu, le joueur qui joue une carte « côte » dans ces conditions prend immédiatement une nouvelle carte au talon pour la remplacer. Comme dans le cas précédent, la carte doit être jouée lorsque le leader joue sa carte de parcours, soit immédiatement avant, soit immédiatement après, et avant que le joueur suivant n'ait joué. Le joueur qui pose la carte « côte » joue donc exceptionnellement « hors tour ».

L'effet d'une carte « côte » est double :

1° – On admet que la route devient étroite et sinueuse. **Quelle que soit la vitesse du leader, celui-ci ne peut être dépassé par un autre coureur**, tant que dure la côte. Si un joueur du peloton joue une carte supérieure à celle du leader, le résultat est donc le même que s'il jouait une carte égale.

2° – Les coureurs sont obligés de monter « en danseuse ». Ils ne roulent plus « dans la roue » du leader. Donc, **s'ils font un ou deux km de moins que le leader, ils sont « lâchés » et pénalisés d'une ou de deux minutes**.

Une côte dure exactement un tour. Elle s'achève lorsque revient le tour de jouer du leader. Celui-ci cache alors la carte utilisée dans sa pile de cartes de parcours. Mais une nouvelle carte « côte » peut être jouée immédiatement. On ne peut, au contraire, jouer une nouvelle carte « côte », tant que la côte précédente n'est pas achevée.

COUPS DE POMPE

Lorsqu'un joueur relève une ou plusieurs cartes « coup de pompe » parmi les six cartes qui lui ont été distribuées avant le départ de l'étape, il les rejette au milieu de la table, face visible, et a le droit de les échanger aussitôt contre d'autres cartes prises au talon. Les « coup de pompe » sont alors simplement annulés.

Par contre, lorsqu'un joueur tire un « coup de pompe » au talon, en cours de partie, il doit l'exposer immédiatement devant lui, à côté de sa pile de cartes de parcours. II a le droit de remplacer aussitôt cette carte dans son jeu en prenant une nouvelle carte au talon. Le coup de pompe diminue de 2 km /h la carte de parcours qu'il va jouer. Ainsi, si Paul tire un coup de pompe et joue ensuite une carte de 49 km /h, celle-ci ne vaut plus que 47. Bien entendu, un coup de pompe ne produit son effet qu'une seule fois. Ensuite la carte est cachée par le joueur dans sa pile de cartes de parcours.

II se peut qu'un même joueur tire plusieurs coups de pompe dans le même coup, par exemple si la carte qu'il prend au talon pour remplacer son premier « coup de pompe » est, elle aussi, un « coup de pompe ». Dans ce cas, les effets s'additionnent et diminuent la vitesse de 4 ou 6 km ou plus.

Il se peut également qu'un joueur tire un coup de pompe hors de son tour de jeu normal, notamment pour remplacer une carte « côte » qu'il a jouée devant le leader. Là encore, il doit l'exposer immédiatement et le coup de pompe diminuera la vitesse de sa prochaine carte de parcours.

COUPS DE FOUET

L'effet des cartes « coup de fouet » est exactement l'inverse. Le joueur qui joue une telle carte la place à côté de sa pile de parcours et ajoute 2 km à sa vitesse Il la remplace aussitôt par une carte prise au talon.

Il existe avec les cartes « coup de pompe » trois autres différences :

1° – Le joueur qui détient une ou plusieurs cartes « coup de fouet » en début d'étape peut les conserver. Il n'est pas obligé de les échanger contre des cartes du talon.

2° – On peut jouer un « coup de fouet » au moment jugé le plus favorable, en même temps qu'une carte de parcours, immédiatement avant ou après. On peut également conserver dans son jeu une carte "Coup de fouet" tirée en cours de partie, pour l'utiliser au moment opportun.

3° – On ne peut jouer qu'un seul « coup de fouet » à la fois.

Une carte « coup de fouet » associée à une carte 50 permet donc de rouler à 52 km /h. Toutefois, **en côte on ne peut jamais dépasser 50**.

Un joueur qui, pendant une côte, jouerait une carte 49 et un « coup de fouet » est considéré comme roulant à 50.

Exemple de partie.

Jean, Sylvie, Béatrice et Paul font maintenant une partie complète. Jean, quia gagné l'étape précédente, ouvre la course. Il tire une carte au talon et joue 41 . Voici, dans l'ordre, les cartes jouées par chaque joueur et les incidents correspondants :

JEAN	SYLVIE	BÉATRICE	PAUL
41	41	**50** Côte (a)	50
49 (b)	48 coup de fouet (c)	**49**	47
47 (d)	48	**50** coup de fouet	50
45 (e)	49 (f)	**49** coup de fouet Côte (g)	48 (h)
44 (i)	50	**44** (coup de pompe	44 (j)
47 coup de pompe (k) coup de fouet	42	**41** côte (l)	43 (m)
46 (n) etc…			

(a) Béatrice possède un jeu très fort et va tenter de « lâcher » les autres joueurs.

(b) Jean n'a pas de 50. Comme nous sommes en côte, il ne roule pas « dans la roue » de Béatrice et doit prendre un pion de pénalité (50 – 49 = 1).

(c) Sylvie ne possède pas non plus de 50 mais, grâce à une carte « coup de fouet », elle suit le leader.

(d) Jean, qui est lâché, doit prendre deux nouveaux pions de retard.

(e) Course très dure pour Jean qui prend d'un seul coup 7 nouvelles minutes de retard, puisque Béatrice, grâce à son « coup de fouet », roule à 52.

(f) Sylvie est lâchée à son tour et prend trois pions de pénalité.

(g) Béatrice, qui veut absolument lâcher Paul, joue les dernières fortes cartes qui lui restent.

(h) Cette fois Paul est lâché, mais il ne prend que deux pions de retard, car Béatrice, qui est en côte, ne roule qu'à 50, malgré son « coup de fouet ».

(i) Jean doit prendre 6 nouveaux pions de retard.

(j) Paul rend ses deux pions de retard et rattrape Béatrice, car celle-ci à cause de son « coup de pompe » ne roule qu'à 42.

(k) « Coup de pompe » et « coup de fouet » s'annulent. Jean regagne 5 minutes (47 - 42).

(l) Béatrice, quia épuisé toutes ses grosses cartes, joue 41, avec l'espoir que Paul va prendre la tête et empêcher Jean et Sylvie de rattraper, mais Jean, qui possède dans son jeu une carte « côte », en profite. Il joue cette carte devant Béatrice et bloque l'allure. Personne ne peut dépasser Béatrice pendant ce tour de jeu.

(m) Bien que Paul joue une carte supérieure à celle de Béatrice, celle-ci reste leader, puisque nous sommes en côte.

(n) La tactique de Jean a réussi. Il rattrape encore 5 minutes.

MIRO COMPANY © 1963