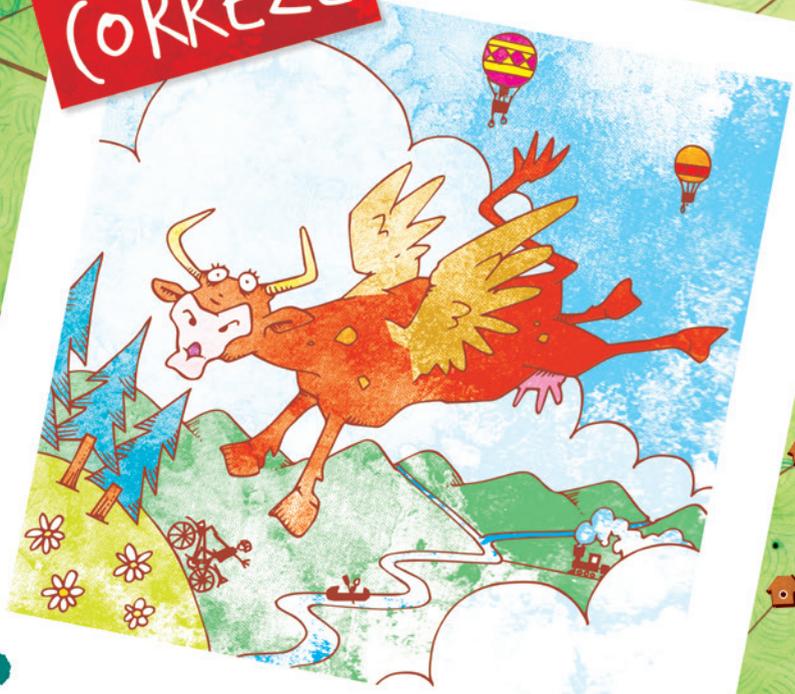


CORRÈZE



ESCAPADA

Présentation du jeu en vidéo sur
www.escapada.fr

Règles du jeu

But du jeu

Accumuler le plus de points possible.

Comment ? En « collectionnant des photos » lors de vos escapades dans toute la Corrèze, c'est-à-dire **en prenant des « cartes spot »** sur lesquelles figurent des photos de châteaux 🏰, de sites naturels 🌿, de gastronomie 🍷, de patrimoine architectural 🏰 et de diverses autres thématiques 🍷.

Récupérer des jetons bonus 🎯 peut également vous permettre de gagner des points, mais aussi d'en perdre.

Pour prendre ces cartes et jetons bonus, vous allez vous déplacer de villes en villages, à pied, en stop, en vélo, en montgolfière... mais attention, vous n'êtes pas seul.e ! Les autres joueur.euses chercheront à être plus rapides que vous en choisissant les meilleurs itinéraires ou à vous ralentir en vous imposant des « vacheries »... Les cartes « Ruses » et certains jetons bonus vous donneront des coups de pouce que vous pourrez jouer pendant votre tour de jeu.

Soyez plus malin.e.s que les autres !

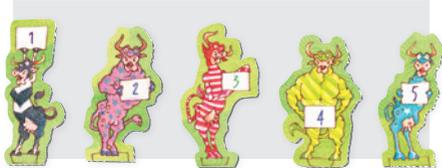
Deux modes de jeu sont proposés : **La course simple** et **la course tactique**, jouables de 2 à 4 joueur.euses.

Matériel

• 4 plateaux d'actions Recto/Verso



• 5 pions vaches



• 4 pions joueur.euses



• 20 gros jetons actions (Recto/Verso)



• 60 cartes spot (Recto/Verso)



Recto

Verso



- 1 Nom du lieu
- 2 Thème
- 3 Informations sur le lieu sans influence sur le jeu
- 4 Une tache de couleur vous aide à trouver le lieu sur le plateau
- 5 QR code pour un complément d'information si ça vous chante

• 30 petits jetons bonus 🎯



• 50 cartes ruses



- 6 Le nom de la carte
- 7 Carte vacherie, t'inquiètes tu comprendras plus tard...
- 8 Les effets de la carte
- 9 Textes sans influence sur le jeu, mais c'est vraiment très intéressant !

Mise en place

① Prenez 20 jetons bonus, mélangez-les face cachée et placez-les sur les villes du plateau ayant une tache marron.

② Prenez 3 cartes spot de chaque couleur



(4 cartes pour la version à 4 joueurs), mélangez les et placez les face cachée sur l'emplacement "Pioche spots". Les autres cartes spot sont rangées dans la boîte.

③ Prenez la première carte de la "Pioche spots", placez-la, photo visible, sur l'emplacement "spot 1". Faites de même pour "spot 2" et "spot 3".

+ "spot 4" pour la version 3 joueurs

+ "spot 5" pour la version 4 joueurs

④ Placez la vache numéro 1 sur la ville correspondante à la carte présente sur l'emplacement "spot 1" (le plan présent au dos de la carte vous aidera à trouver la ville plus rapidement). Faites de même pour les autres vaches. Celles-ci peuvent se trouver sur un jeton bonus.

⑤ Mélangez les cartes ruses et placez-les face cachée sur l'emplacement "pioche ruses".

⑥ Chaque joueur.euse reçoit : 2 cartes ruses, 1 pion joueur.euse, les 5 jetons action et le plateau d'actions à l'effigie de son personnage.

⑦ Pour placer son jeton personnage, chaque joueur.euse tire une carte spot de la boîte, se place sur la ville correspondante puis, garde la carte. Elle sera la première carte de votre collection. (Si vous tombez sur un jeton bonus vous placez votre personnage dessus sans récupérer le jeton susnommé).



Course simple

Dans ce mode de jeu, n'utilisez **que** les jetons action 1, 2 et 3 . Ceux sans numéro ne vous serviront pas.

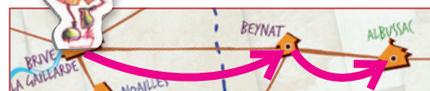
Ça y est, tout est en place ! Mais alors comment on fait maintenant ?

Pas de panique, on vous explique. Afin de bien comprendre le déroulement d'un tour de jeu, nous allons en décrire un fictif, étape par étape. Il vous permettra de bien comprendre toutes les actions possibles et quelques subtilités.

Mais d'abord on vous explique tout ce qu'il vous sera possible de faire grâce à votre plateau d'actions :



Marché : déplacez votre pion sur les chemins (traits marron) d'une ou deux villes par action.



Route spéciale : déplacez votre pion librement sur l'une des 5 routes spéciales (pour le kayak vous devez suivre le sens du cours d'eau). Action possible seulement si votre pion se trouve sur une route spéciale.

Pas de limite de déplacement.

Photo : Si votre pion se trouve sur une ville avec une vache, faites l'action photo pour prendre la carte spot correspondante et complétez votre collection (ex : vous êtes au même endroit que la vache 1, vous faites l'action photo pour prendre la carte spot présente sur l'emplacement "spot 1").

Remplacez la carte que vous avez récupérée par une autre carte de la pioche spots, et remplacez la vache sur la ville correspondante.



Ruses : piochez 2 cartes ruses.

Vous pouvez jouer ces cartes immédiatement si vous le souhaitez.

Allez, c'est parti pour l'exemple avec 2 personnes que nous nommerons **Jacques** et **Bernadette**. Pour accomplir son tour de jeu, **Jacques** va commencer par déposer son jeton  sur un des quatre emplacements de son plateau d'action, puis réaliser l'action. Et il fera de même avec le  puis le .

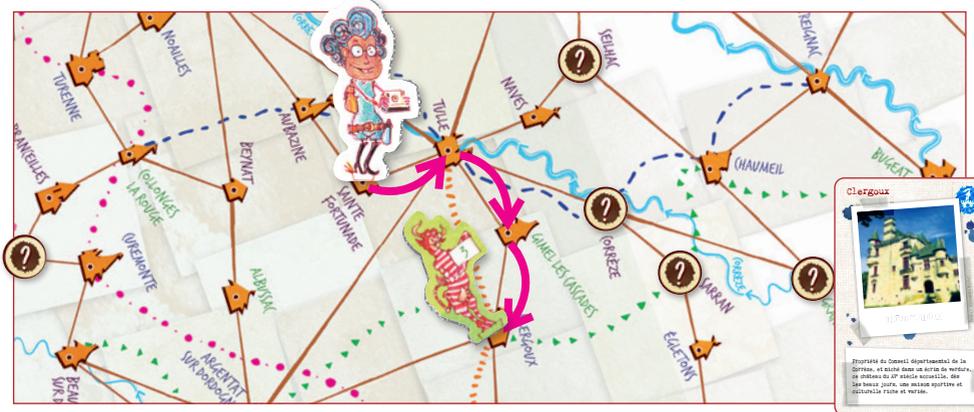
Il est possible de déposer plusieurs jetons actions sur le même emplacement.

Jacques se trouve à Sainte-Fortunade et décide de récupérer la carte spot numéro 3 « Clergoux ». Pour ce faire, il va donc essayer de se rendre à Clergoux où se trouve la vache 3. Il commence par poser son jeton 1 sur l'action « marche », puis avance son jeton personnage jusqu'à Gimel Les Cascades.

Il pose ensuite son jeton 2 sur l'action « marche » une nouvelle fois, puis avance jusqu'à Clergoux.

Attention, il ne peut pas encore récupérer la carte spot 3, il doit d'abord prendre une photo !

Il pose donc son jeton 3 sur l'action « photo » pour pouvoir récupérer la carte spot 3.



L'emplacement spot 3 étant désormais vide, il le remplit donc avec la première carte de la pioche spot, et remplace la vache 3 sur la ville nommée sur cette carte. (un plan au dos de la carte vous aidera à trouver où se situe la ville).

C'est au tour de **Bernadette**. Elle se trouve à Merlines et décide de récupérer la carte spot 2 « Marcillac-la-Croisille ». Elle pose son jeton 1 sur « marche », puis avance jusqu'à Ussel. Un jeton bonus se trouve à Ussel donc elle le prend, le regarde discrètement et le garde bien au chaud (voir la dernière page pour connaître l'utilité des différents jetons bonus).

Attention, il faut obligatoirement finir son mouvement sur un jeton bonus pour pouvoir le prendre.

Comme elle se trouve sur la route spéciale Transcorrèzien, elle décide de l'utiliser (pour se déplacer où elle veut sur le tracé de cette route), en posant son jeton 2 sur « Route spéciale », et s'arrête à Marcillac-La-Croisille. Elle prend le jeton bonus de Marcillac, puis avant de réaliser son action 3, décide d'utiliser une de ses cartes Ruses. Elle pose la carte « Oh une vache volante ! » qui lui permet de voler le jeton bonus d'un autre joueur. Cette même carte est ensuite déposée à l'emplacement « défausse ». Elle réalise enfin son action 3, posant le jeton 3 sur « photo » pour récupérer la carte spot 2 « Marcillac-La-Croisille ».



Fin de partie

Au moment où le dernier spot est récupéré, tout le monde finit ses actions en cours. La partie est finie et vous pouvez maintenant compter les points !

Course tactique

Les règles du jeu n'ont plus de secrets pour vous et vous voulez ajouter un peu de piment dans vos parties, il existe une deuxième façon de jouer à Escapada.

Dans la course tactique, les joueur.euses programment en même temps les trois actions qu'ils comptent réaliser mais ne les jouent pas. Pour ce faire, chaque joueur.euses place ses jetons action faces cachées sur son propre plateau. Le jeton 1 sera l'action réalisée en premier, puis le 2 et enfin le 3. Les deux jetons sans numéro servent à tromper les adversaires qui tenteront de deviner votre stratégie lors de la phase de programmation.



Définissez qui commence à jouer et donnez-lui un totem. Ce totem n'existe pas donc à vous d'en trouver un ! N'importe quel objet fera l'affaire.

À tour de rôle, en commençant par cette personne, retournez et réalisez l'action 1. Quand le tour des actions 1 est fini, faites de même pour les actions 2, et enfin les actions 3. Vous pouvez, si vous le souhaitez, à n'importe quel moment de votre tour, jouer une ou plusieurs cartes ruses et/ou jetons bonus. Le totem premier joueur.euse passe ensuite au suivant et un nouveau tour commence.



Dans ce mode de jeu, il faudra être plus attentif aux déplacements de vos adversaires. Par exemple, si vous aviez prévu de prendre une photo en action 3 mais que quelqu'un a pris la carte avant vous, et bien tant pis ! Votre action « photo » est perdue !

Calcul des points

Rassemblez les cartes spot que vous avez récoltées et rangez-les par couleur. Rassemblez vos jetons bonus (hors vache et cœur). Gardez les +1, +2 et -1 de côté et disposez les jetons roses, violets, verts et bleus au-dessus des cartes spot correspondantes et les marrons à part (voir image).

Le jeton bonus de 4 couleurs devient, selon votre volonté, un jeton bleu, vert, rose ou violet. Il s'agit de trouver l'endroit où il fera gagner le plus de points. C'est parti vous pouvez compter les points !



Dans cet exemple, le joueur.euse dispose de :

3 : 2 cartes spot + 1 jeton bonus

1 : 1 carte spot

5 : 3 cartes spot + 2 jetons bonus

2 : 2 cartes spot

2 cartes spot

1 jeton bonus 4 couleurs

1 jeton = 2 points

1 jeton = -1 point

Les jetons cœur et vache sont mis de côté. Ils ne rapportent pas de points.

Prenez un papier et un crayon et comptez les points.

= 1 point

= 2 points

= -1 point

Chaque carte marron = 2 points

1 logo thème seul (ou ou ou) = 1 point

2 ou 3 logos thèmes de la même couleur (ex.) = 2 points par logo

4 logos thèmes de la même couleur ou plus (ex.) = 3 points par logo

1 famille de 4 logos thèmes (+ + +) = 4 points

Le jeton bonus 4 couleurs est compté comme un logo thème au choix

Dans notre exemple, nous avons donc :

3 = 6 points

1 + 1 jeton bonus 4 couleurs = 4 points

5 = 15 points

2 = 4 points

2 cartes spots = 4 points

1 jeton = 2 points

1 jeton = -1 point

2 familles : et = 8 points

Nous avons utilisé le jeton 4 couleurs comme étant un logo thème vert car c'est là qu'il apportera le plus de points. En effet, il permet d'avoir 2 logos verts (4 points) et de composer une deuxième famille de 4 logos (4 points).

42 points !

Jetons bonus



ajoute ou soustrait des points en fin de partie (voir chapitre calcul des points)



: débarrassez-vous de vos vacheries.



: permet de jouer une action supplémentaire de votre choix, quand vous le souhaitez, durant votre tour de jeu.

Cartes ruses

- Il est possible de jouer autant de cartes Ruses que souhaité à son tour de jeu.
 - Une carte Ruses utilisée et dont l'action est terminée est immédiatement déposée sur l'emplacement « défausse ».
- Pour le reste, c'est pas compliqué, tout est écrit sur les cartes !
- Cependant, certaines ont un pouvoir particulier : **les cartes vacheries**.



Ces cartes, contrairement aux autres cartes Ruses, sont destinées à atterrir sur le plateau d'action d'un adversaire afin de le ralentir. La phrase de la carte vacherie remplace la phrase de l'action recouverte.

Il est possible de mettre plusieurs vacheries à la même personne, mais pas plus d'une par case action (une sur « marche », une sur « route spéciale »...).

- 3 façons de se débarrasser de toutes ses vacheries d'un coup. En dépensant un jeton bonus cœur, en jouant une carte Ruse Coup de Cœur ou encore en s'arrêtant sur une des trois villes avec une icône de cœur ♥ (Valiègues, La-chapelle-aux-saints, Benayes).
- Les cartes « miroir miroir » et « toi-même » permettent de renvoyer une vacherie sur la personne qui vous l'envoie et sont donc à utiliser immédiatement.

Jeu réalisé par l'association Le Cri Du Papier, François Tabard, Nicolas Ovigneur, Médéric Peyrol et Rémi Teilhet, avec le soutien du Conseil Départemental et de Corrèze Tourisme. Escapada fait partie de la grande famille des produits labellisés Origine Corrèze. Ce label, lancé en 2019 par le Département, avec le concours des Chambres économiques et des Organisations professionnelles départementales, permet d'identifier les produits et savoir-faire provenant ou réalisés en Corrèze, quel que soit le secteur d'activité représenté : industrie, alimentaire, artisanat....

Plus d'infos sur : www.origine.correze.fr