

BREAK OUT

Règle du jeu

2 joueurs – à partir de 6 ans

Qui s'évadera le premier ?

On sait que Marc Montenlair a l'intention de sortir. Malheureusement, Paul Escapade a la même idée !

Tous les deux entament une course pour nouer au plus vite la corde qui leur permettra de créer un chemin du bas jusqu'en haut du mur. Mais la course est sans cesse ralentie car ils se croisent et se gênent. La liberté tend les bras au premier qui arrivera tout en haut du mur !

Contenu : 1 paroi, 2 réceptacles, 26 nœuds (13 rouges et 13 bleus), 2 prisonniers, 1 planche d'adhésifs, 1 règle du jeu.

But du jeu :

Être le premier joueur à réaliser une corde continue de sa couleur, du bas de la paroi vers son prisonnier.

Préparation :

- Détachez les adhésifs de la planche pour les positionner au **recto-verso** des 2 prisonniers et en bas des 2 côtés de la paroi.

- Fixez les deux réceptacles de chaque côté de la paroi.

- Chaque joueur choisit une couleur (rouge ou bleue) et prend les 13 nœuds correspondants.

- Puis chacun place **son prisonnier** sur l'une des 5 positions de son choix en l'insérant dans la fente.



Déroulement de la partie :

Le plus jeune joueur commence. Il prend un de ses nœuds et l'**insère** en le poussant dans l'une des **cinq fentes** horizontales du côté droit ou gauche de la paroi (il est libre de choisir la ligne qu'il juge la meilleure).



Remarques :

Un nœud doit toujours être positionné au début de la fente. Sa position pourra avancer d'un cran sur la ligne à chaque fois qu'il sera poussé par un autre nœud (rouge ou bleu) inséré derrière lui.

C'est ensuite au tour de l'adversaire d'insérer l'un de ses nœuds dans l'une des fentes (sur le côté droit ou gauche de la paroi).

Quand il y a déjà un nœud présent sur la fente, le nouveau **pousse** celui en place.

Si un nœud tombe dans le réceptacle du côté opposé (car la fente était remplie de 5 nœuds), le joueur correspondant à la couleur le récupère.

Remarques importantes :

- Un nœud éjecté ne peut être inséré immédiatement dans cette fente pour faire le mouvement inverse.
- Si un joueur n'a plus de nœud, il doit attendre qu'il y en ait un de sa couleur qui tombe dans un réceptacle.

Le gagnant :

C'est le premier joueur qui réalise une corde continue avec les nœuds de sa couleur, du bas de la paroi jusqu'à son prisonnier.

Variante pour une partie plus facile : vous pouvez choisir de ne pas placer votre prisonnier en haut du mur avant de commencer la partie. Il sera placé seulement à la fin lorsque vous aurez réussi à tracer une corde continue de votre couleur, de bas en haut.

Notice à conserver.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China.

©2016 MEGABLEU, France. Tous droits réservés. Sous licence de Projekt Spiel.



MEGABLEU

Z.I. La Beugeardière - 61190 Randonnai - France
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00 - Fax : +33(0)2 33 85 25 04

www.megableu.com