

# L'Évasion

2-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

## Se défaire de toutes ses cartes pour éviter d'être le dernier joueur.

### MISE EN PLACE

- Distribuez l'intégralité du jeu à tous les joueurs.
- Le joueur avec l'As de piques commence.
- Aucune carte n'est mise de côté.

### SCORE

- Le dernier joueur avec des cartes perd.
- Le perdant reçoit un point de pénalité par manche.

*Conseil: Entamez les couleurs fortes et défaussez-vous des couleurs faibles pour éviter de ramasser des levées.*

### À VOTRE TOUR

- Fournissez la couleur si possible.
- Ramassez toutes les cartes de la levée si vous ne pouvez pas fournir la couleur.
- Le gagnant de la levée entame la suivante.

L'Évasion est un jeu de vide-main populaire d'Asie du Sud où les joueurs cherchent à se défaire de toutes leurs cartes. Le dernier joueur tenant des cartes est le perdant, et tous les autres s'échappent.

## Objectif

Se défaire de toutes ses cartes avant les autres joueurs. Le dernier joueur encore en possession de cartes perd la manche.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Distribuez l'intégralité du jeu aussi équitablement que possible entre tous les joueurs. Le joueur tenant l'As de piques commence.

## Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Le joueur avec l'As de piques l'entame pour la première levée.
2. **Étape 2** : Chaque joueur doit fournir la couleur si possible. Si un joueur ne peut pas fournir la couleur, il doit ramasser toutes les cartes jouées jusqu'à présent dans la levée.
3. **Étape 3** : La carte la plus haute de la couleur entamée remporte la levée (l'As est fort). Le gagnant de la levée entame la suivante avec n'importe quelle carte.
4. **Étape 4** : Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un se soient défaits de leurs cartes. Le joueur restant est le perdant.

## Décompte des points

- Le dernier joueur tenant des cartes perd la manche.
- En parties à plusieurs manches, le perdant reçoit un point de pénalité par manche. Le joueur avec le moins de points de pénalité après un nombre défini de manches gagne.

## Variantes

- **L'Évasion Ruine-Voisin** : Le perdant doit distribuer la prochaine manche et verser un jeton supplémentaire.
- **L'Évasion sans ramassage** : Au lieu de ramasser toute la levée, un joueur qui ne peut pas fournir la couleur passe simplement, et la levée continue.

## Conseils et stratégies

- Entamez les couleurs où vous avez des cartes hautes afin de remporter la levée et de contrôler le jeu.
- Essayez de vous défausser d'une couleur tôt afin de pouvoir vous débarrasser de vos cartes sur les levées des autres.
- Évitez de vous retrouver avec beaucoup de cartes dans une couleur sans carte haute pour remporter les levées.

## Conseils et stratégie

---

Entamez avec des cartes hautes dans vos couleurs fortes pour remporter des levées et vous défaire de vos cartes. Essayez de vous défausser tôt de vos couleurs faibles pour éviter de ramasser des levées.

La gestion des cartes est cruciale dans L'Évasion. Remporter des levées n'est pas toujours une bonne chose car cela vous donne l'entame, mais ne pas pouvoir fournir la couleur peut être catastrophique.