

Escape from Colditz

I. Contenu :

- Plateau de jeu
- Règles du jeu
- Background historique
- Légende en couleur + Diagramme de l'Appel
- 2 dés
- 5 sets de 8 pions (bleu, rouge, orange, marron et vert) représentant les prisonniers
- 1 set de 16 pions noirs représentant les gardiens
- 5 Cartes « Personal Civilian Escape Kit » ou Kit d'Évasion
- 5 Cartes « Do or Die » (allant de 3 à 7)
- 27 Cartes « Escape Equipments » (4 pinces, 5 Pass, 6 Clés, 12 Cordes)
- 45 Cartes « Opportunity » pour les Prisonniers
- 14 Cartes « Security » pour le joueur Allemand

II. But du jeu :

Pour le joueur Allemand il faut minimiser (ou prévenir entièrement) toute tentative d'évasion des Prisonniers.

Pour les Prisonniers, il faut réussir à faire s'évader avec succès autant de pions que possible.

Il est conseillé de jouer avec une limite de temps pour le joueur Allemand : 2h à 2h30

Et de réussir un certain nombre d'évasion du côté des Prisonniers : 2 semble être un bon compromis pour commencer à jouer.

III. Préparation :

- 1- Sortez et placez le plateau.
- 2- Sortez le Kit d'Évasion et les Cartes d'Équipement en les plaçant face visible.
- 3- Mélangez les 3 Decks restants séparément (« Opportunity/Security/Do or Die ») et placez-les chacun face cachée.
- 4- Distribuez les pions comme ceci :

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Nombres de pions Prisonniers/Gardiens	8/6	7/12	6/14	5/15	4/16

Les Prisonniers placent leurs pions comme indiqué sur le Diagramme d'Appel, dans la Zone d'Appel (zone blanche)

Le joueur Allemand place 1 gardien par joueur jouant les prisonniers dans la Cour Intérieure (zone grise), sur les cases noires. Il place également entre 2 et 7 pions dans le Périmètre extérieure (beige), toujours sur les cases noires.

IV. Le Plateau :

Celui-ci est divisé en plusieurs Zones :

La Zone d'Appel :

En blanc. Les Prisonniers ne peuvent pas être arrêtés lorsqu'il se trouve à l'intérieur de cette Zone.

La Cour Intérieure :

En Gris. Elle s'étend de la Zone d'Appel jusqu'aux couloirs des différentes pièces. Remarque : Le couloir qui mène à l'Office est compris dedans, mais pas l'Office car il est séparé par une porte. Les Prisonniers peuvent être arrêtés dans cette Zone seulement s'ils portent au moins une Carte Equipement.

Les Pièces :

En gris également. Elles ne font pas partie de la Cour Intérieure. Les Prisonniers ne peuvent être arrêtés ici QUE si une fouille (« Search ») est jouée.

Le Périmètre extérieur :

En Beige, en vert clair, en marron et en Gris foncé. Chaque prisonnier présent dans cette Zone peut être arrêté et soumis à la confiscation d'un Equipement.

L'Extérieur de la Prison :

En Vert foncé. Chaque prisonnier peut être arrêté et soumis à la confiscation d'un Equipement. Le joueur Allemand peut également jouer sa Carte « Shoot to Kill » pour tenter de tuer le Prisonnier qui s'échappe.

V. Les Cartes :

Les joueurs sont limités à 3 cartes Opportunity/Security dans leur main.

S'ils en récupèrent une 4^{ème} ils doivent alors soit en défausser une, soit en jouer une immédiatement, soit en donner une à un autre joueur (uniquement valable pour les joueurs Prisonniers) de sorte à revenir obligatoirement à 3 Cartes en main à la fin de leur tour de jeu.

Remarques :

- Les joueurs jouant les Prisonniers peuvent s'échanger librement des Cartes Opportunity pendant leurs tours de jeu, mais PAS pendant le tour de jeu du joueur Allemand.
- Les joueurs sont limités aux cartes présentes dans le jeu. Si toutes les Cartes Equipement d'un certain type sont déjà acquises ou en jeu, alors il n'est plus possible d'en récupérer. Il faudra attendre que l'une d'entre-elle soit défaussée.

VI. Le Jeu :

Le 1^{er} joueur est le joueur Prisonnier qui se trouve directement à la gauche du joueur Allemand. La suite du jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour de jeu, un joueur lance les 2 dés. Sur un 3, un 7 ou un 11 il pioche une Carte Opportunity/Security. S'il fait un double, il relance alors les dés et additionnera les résultats (Et ainsi de suite à chaque nouveau double)

Remarque :

- Le déplacement moyen est de 8,4

Pour les joueurs Prisonniers, chaque double permet aussi de libérer un de leurs pions qui se trouve en Cellule (Cela coûtera également 1 point de déplacement pour poser le pion sur la Case de sortie)

Le joueur déplace ensuite tous, certains ou aucun de ses pions en dépensant complètement ou en partie, ses points de déplacement obtenus auparavant avec les dés : une case par point.

- Un pion ne peut pas passer à travers un autre pion (voir exception concernant les tunnels ci-dessous)
- Les cercles noirs sont les points d'entrée-sortie des Gardiens. Les Prisonniers peuvent occuper ces cases dans le but de prévenir l'arrivée de nouveaux gardes s'ils le désirent.
- Les Gardiens n'ont pas le droit de s'arrêter dans la Zone Grise de sorte à bloquer volontairement le passage des Prisonniers, même dans un objectif d'arrestation. Cependant, ils peuvent le faire lorsqu'ils sont déjà en train de poursuivre un Prisonnier qui tente de s'échapper.
- Les cercles blancs peuvent être atteints depuis d'autres cases contenant des chiffres. Ces chiffres correspondent à la longueur de Corde nécessaire pour pouvoir passer. 30ft = 1 Corde, 60ft = 2 Cordes.
- Les Prisonniers peuvent entrer dans les cercles marqués par le symbole « Pass » ou « Key » uniquement en utilisant l'équipement correspondant. La seule exception étant pour la case « Pass » donnant sur la Cour Intérieure (dans le sens Cellule vers Cour Intérieure) : Les Prisonniers peuvent toujours traverser cette case librement dans ce sens.
- Les cases jaunes représentent les lumières des spots de surveillance. Les Prisonniers peuvent utiliser ces cases MAIS ne peuvent pas s'y arrêter.
- Les cases marrons représentent les Tunnels. A moins d'être dans le Tunnel, les pions ne sont pas autorisés à s'arrêter sur ces cases. Par contre, les pions peuvent traverser un autre pion se trouvant, lui, dans un tunnel.
- Les cases bleu clair sont des Cachettes. Les Prisonniers peuvent s'y cacher pour se mettre à l'abri. Ils ne peuvent pas être arrêtés ou recherchés pendant une phase d'Appel lorsqu'ils s'y trouvent. Les Gardiens ne peuvent ni traverser, ni s'arrêter dans ces cases.
- Quand un Prisonnier parvient à atteindre une cible (case rouge/blanc/bleu), on considère qu'il est parvenu à s'évader avec succès. Ceci à condition qu'il possède son « Kit d'Évasion »

VII. Gardiens et Barracks :

Le joueur Allemand peut envoyer des gardes depuis ses Barracks vers n'importe quelle case noire du plateau en échange d'1 point de mouvement.

Il peut également rappeler ses gardiens quand il le veut ou procéder à des arrestations. Rappeler un gardien se fait par le biais d'une case noire et au coût d'1 point de mouvement supplémentaire pour retourner dans une Barrack.

Attention :

Une fois qu'un garde a été rappelé dans une Barrack, plus aucun autre garde ne peut être envoyé des Barracks vers le reste de la Prison. Idem lorsqu'un garde procède à une arrestation et retourne dans une Barrack.

Tous les Gardes encore présents à l'Extérieur de la Prison (vert foncé) doivent être renvoyés vers les Barracks une fois que tous les Evadés ont été rattrapés ou qu'ils ont réussi à s'enfuir.

VIII. Escape Kit :

Le 1^{er} Objectif des Prisonniers est de récupérer le nécessaire pour leur Kit d'Evasion. Pour cela, il faut qu'un joueur place en même temps 1 de ses pions dans CHAQUE pièce contenant un élément du Kit (Déguisement, Nourriture, Boussole et Papiers). Une fois les pions en place, le joueur peut réclamer la carte « Personal Escape Kit » qu'il conservera jusqu'à la fin de la partie. Il est possible que certaines « Cartes Opportunity » permettent d'accélérer le processus en substituant certains éléments du Kit.

Remarque :

Le Kit d'Evasion est indispensable pour tenter et réussir une Evasion. Un joueur qui n'en a pas ne peut pas tenter de s'évader, même si c'est uniquement dans le but de créer une diversion.

IX. Equipement :

Pour obtenir de l'équipement, un joueur doit avoir en même temps 2 pions dans une pièce contenant 1 type d'équipement. Il est également possible d'avoir ses 2 pions dans 2 pièces différentes, mais contenant le même objet d'équipement.

Une fois les 2 pions en place, le joueur peut réclamer l'équipement. Il replace alors aussitôt ses 2 pions dans la Zone d'Appel et prend la carte correspondante dans le tas de cartes Equipement.

Il est également possible d'utiliser certaines « Cartes Opportunity » pour acquérir de l'Equipement plus rapidement et facilement.

L'Equipement est utilisé comme suit : Les « Pass » et les « Key » sont utilisés pour atteindre ou traverser les cases correspondantes. Une fois utilisé l'équipement est défaussé.

Par contre, le passage ainsi ouvert, le reste jusqu'au prochain tour du joueur Allemand.

→ In addition to their normal moves, the guards may pursue through the same route as the escaping POWs.

X. Arrestation :

Pour arrêter un Prisonnier, un Gardien doit atteindre la case dans laquelle ce dernier se trouve. Pour être "arrêtable", le joueur Prisonnier doit posséder un ou plusieurs équipements et se trouver dans la Zone grise (Cour Intérieure).

Dans toutes les autres Zones, le Prisonnier peut se faire arrêter avec ou sans équipements (voir l'exception ci-dessous)

Lors d'une arrestation, le pion Gardien est renvoyé dans une Barrack tandis que le pion Prisonnier est envoyé dans une Cellule au choix du joueur Allemand.

Si l'arrestation a lieu en dehors de la Cour Intérieure (zone grise), une carte équipement est également confisquée (Le joueur Prisonnier choisit la carte qu'il doit défausser), à moins qu'une Carte Opportunity « Hideaway » soit jouée par le Prisonnier.

Un Prisonnier peut forcer un Garde à l'arrêter en se déplaçant sur la même case que ce dernier, même s'il n'y a normalement aucune raison d'y avoir une arrestation. Le joueur Allemand ne peut pas refuser l'arrestation du Prisonnier et les pions de chacun sont envoyés à leurs endroits respectifs : Barrack et Cellule.

Un Prisonnier qui sort de Cellule et qui se dirige gentiment vers la Cour Intérieure ne peut pas être arrêté par les Gardiens aussi longtemps qu'il ne change pas de direction (chacun de ses déplacements doit le rapprocher de la case « Pass » qui se trouve à l'entrée de la Cour Intérieure »).

XI. Do or Die :

En dernier recours, un joueur Prisonnier peut tenter un « Do or Die », à condition qu'il possède un « Kit d'Évasion ». Un seul pion Prisonnier peut tenter de s'échapper de cette façon.

Pour cela il doit commencer son mouvement dans la Zone Grise (il ne peut pas commencer depuis un Tunnel ou depuis les Cellules), ou depuis le Périmètre Extérieur (Beige) dans le cas où il sortait tout juste de Cellule et était sur le chemin du retour.

S'il rate, il est considéré comme mort et tous les autres membres de son unité de Prisonniers sont tués également : Le joueur est donc éliminé de la partie.

Fonctionnement :

Piocher une carte « Do or Die ». Celle-ci indique le nombre de jets de dés dont disposera le Prisonnier pour tenter de s'évader (sans compter les doubles qui se jouent comme d'habitude). Si un 3, un 7 ou un 11 sort, le joueur ne pioche pas de « Carte Opportunity ».

Le Prisonnier pourra utiliser normalement une ou plusieurs « Cordes » s'il en a dans son équipement, durant son mouvement si besoin.

Les pions Gardiens ne peuvent pas le bloquer, il n'a pas besoin de « Key » ou de « Pass » pour avancer.

Le but est de rejoindre l'une des 3 zones d'évasion situées à gauche du plateau de jeu, au-delà de la rivière.

Remarque :

La distance minimum est de 36, et la moyenne va de 25,2 à 58,8

XII. Les « Cartes Security » : *pour le joueur Allemand*

Appel (2) :

Lors d'un Appel, chaque joueur jouant des Prisonniers décide s'il fait rentrer ou non chacun de ses Pions individuellement dans la Zone Blanche. Le joueur Allemand lance ensuite les dés (en additionnant comme d'habitude les doubles) pour déterminer sa « Zone de recherche ».

Chaque pion qui n'est pas retourné dans la Zone d'Appel et qui se trouve dans la Zone de recherche est immédiatement envoyé en Cellule, et le Gardien correspondant remis dans sa Barrack. Les Prisonniers dans un Tunnel, dans les Cachettes (bleu clair) ou à l'Extérieur de la Prison (vert foncé) sont immunisés à cette Recherche.

Arrest Key / Pass Holder (1 de chaque) :

Envoyer directement en Cellule un Prisonnier qui vient juste d'utiliser un équipement « Key » ou « Pass » en confisquant la carte en question (sauf si un « Hideaway » est joué)
Aucun garde n'est requis pour réaliser cette action.

Search (8) :

[Guardhouse, Sickbay, Chapel, Dentist, Stores, Kitchen, Orderlies', Showers]

Une fois qu'un Gardien a atteint la Pièce correspondante, il peut y entrer par n'importe quelle porte. Le ou les Prisonniers s'y trouvant sont immédiatement envoyés en Cellule (uniquement si le Prisonnier porte un ou plusieurs équipement) et le pion Gardien est envoyé dans une Barrack.

Défausser une carte équipement par Prisonnier envoyé en Cellule, au choix du joueur Prisonnier, et à moins qu'une carte « Hideaway » soit jouée.

Shoot to kill (1) :

Le joueur Allemand désigne un Gardien et un Prisonnier qu'il prend pour cible (Le Prisonnier doit se trouver à l'Extérieur de la Prison, dans la Zone en vert foncé). Le Gardien doit avoir le Prisonnier dans sa ligne de vue, c'est-à-dire qu'il ne doit y avoir aucun mur nécessitant une Corde entre les deux pions (les barbelés ne sont pas des obstacles)

Le joueur Allemand lance les dés et multiplie le résultat par 2. Si le résultat est un double alors il relance les dés mais ne multipliera pas le résultat ainsi obtenu par 2.

Le résultat représente la distance de tir. Si le pion Prisonnier se trouve dans cette Zone de Tir il est tué et retiré du jeu. Le Gardien est alors renvoyé dans sa Barrack, qu'il ait réussi son tir ou non.

Tunnel Detected (1) :

Lorsque 2 Gardiens atteignent un Tunnel par n'importe quelle case de celui-ci, tous les Prisonniers à l'intérieur sont immédiatement envoyés en Cellule. Les 2 Gardiens sont renvoyés dans une Barrack.

XIII. Les « Cartes Opportunity » : pour les joueurs Prisonniers

Advance Warning (2) :

Cette carte doit être jouée en réponse à une carte « Appel » ou « Search ».

Le joueur Prisonnier bouge aussitôt l'un de ses pions dans une Cachette (Zone bleue) de son choix. Une ou plusieurs cartes équipements peuvent être utilisées et défaussées pour atteindre la Cachette si besoin. Les pions gardiens peuvent bloquer l'accès de certaines Zones, mais la carte « Diversion » peut également être jouée (mais pas la carte « Inspection »)

Bribe a Sentry (5) :

[3 de 1 et 2 de 2]

Cette carte permet au joueur qui la joue de piocher 1 ou 2 (spécifié sur la carte) carte équipement de son choix parmi celles qui restent.

Diversion (2) :

1 pion Gardien, au choix de celui qui joue la carte, est renvoyé immédiatement dans une Barrack.

Escape Kit Part (4) :

[2 de chaque moitié]

Cette carte peut être utilisée pour compléter et ainsi faciliter l'obtention de son Kit d'Evaison.

Hideaway (5) :

Evite la confiscation d'un équipement lors d'une arrestation ou d'une fouille (« Search »)

Inspection by the German High Command (1) :

2 pions Gardiens, au choix de celui qui joue la carte, sont renvoyés immédiatement dans une Barrack.

Key/Pass/Rope/Wire cutters (7) :

[2 de chaque sauf pour les pinces]

Ces cartes peuvent être échangés n'importe quand, même en dehors de son propre tour, contre l'équipement correspondant à condition qu'il y en ait de disponible.

Move Fast (8) :

[Guardhouse, Parcels, Dentist, Interview, Kitchen, Orderlies', Officers', Showers]

Un pion Prisonnier peut être déplacé instantanément dans la pièce indiquée (Mais ne doit pas être en Cellule au moment où il joue la carte).

Release from Solitary (5) :

L'un de vos Prisonnier est libéré de sa Cellule et placé dans la 1^{ère} Case libre la plus proche devant la Cellule. Cela ne coûte aucun point de déplacement. Un pion libéré dans le Périmètre Extérieur (beige) peut être amené à apparaître dans une case plus proche de la sortie « Exit » sans être suspecté immédiatement.

Sabotage (1) :

Le joueur Allemand se défause de 2 « Cartes Security » au hasard et en pioche une à la place. S'il n'avait qu'une seule carte en main alors il ne pioche aucune nouvelle carte.

Staff Car (1) :

Une fois qu'un pion a atteint la voiture (depuis l'une des 6 cases adjacentes), le joueur lance 6 fois les 2 dés, relançant comme d'habitude sur les doubles, pour essayer d'atteindre la Zone d'Evaison de l'autre coté du pont. En cas de 3, 7 ou 11, aucune carte n'est piochée. Les pions Gardiens ne peuvent pas bloquer le passage à la voiture. La distance est de 45. En cas d'échec, le pion est envoyé en cellule immédiatement.

Talisman (1) :

Joué après que le joueur Allemand ait décidé de jouer son « Shoot to Kill » et qu'il ait lancé ses dés. Le Talisman a pour effet de conserver le résultat initial sans le doubler.

Tunnel (3) :

[Chapel, Canteen, Theatre]

Si un joueur Prisonnier parvient à déplacer 2 de ses pions ou plus dans le Tunnel spécifié, il révèle cette Carte. Les pions présents dans le Tunnel sont immunisés à l'Appel et à la Fouille (Search). Aussi longtemps qu'il y a 2 pions Prisonniers (pas forcément d'un même joueur) dans le Tunnel, alors d'autres pions peuvent les y rejoindre. Cependant, les pions doivent entrer dans les Tunnels obligatoirement par leur point d'entrée.

Le Tunnel est considéré comme découvert (comme si le joueur Allemand avait joué sa « Carte Security ») au tour du joueur Allemand qui suit la sortie d'un des pions Prisonnier.

De plus, s'il ne reste plus qu'un pion dans le Tunnel (ou aucun), le Tunnel est considéré comme écroulé, et plus aucun autre pion ne peut y entrer. Le dernier pion peut tout de même tenter de s'échapper par la sortie du tunnel avant qu'il ne s'écroule, ou revenir dans la Cour Intérieure.