ESCAPE FROM

Colditz

75th Anniversary

Règles FR[1]

[1] Traduction par C.Boulain

Contenu

- Plateau de jeu
- 2 Dés
- Un marqueur de tour
- 16 pions noirs, représentant les gardes allemands
- 5 sets de pions, représentant les différentes nationalités de **POWs** (prisonniers de guerre) à Colditz : Américains (bleu), Anglais (rouge), Néerlandais (orange), Français (marron), Polonais (vert)
- 5 sets de marqueurs de tentative
- 16 cartes « **Security** », pour l'Officier de Sécurité Allemand
- 47 cartes « **Opportunity** » pour les Officiers d'Evasion
- 27 cartes « **Escape Equipment** » (équipement d'évasion)
- 5 cartes « **Escape kits** » (kit complet d'évasion)
- *5 cartes « **Do or die** », utilisées uniquement dans les règles classiques du jeu*

Légende

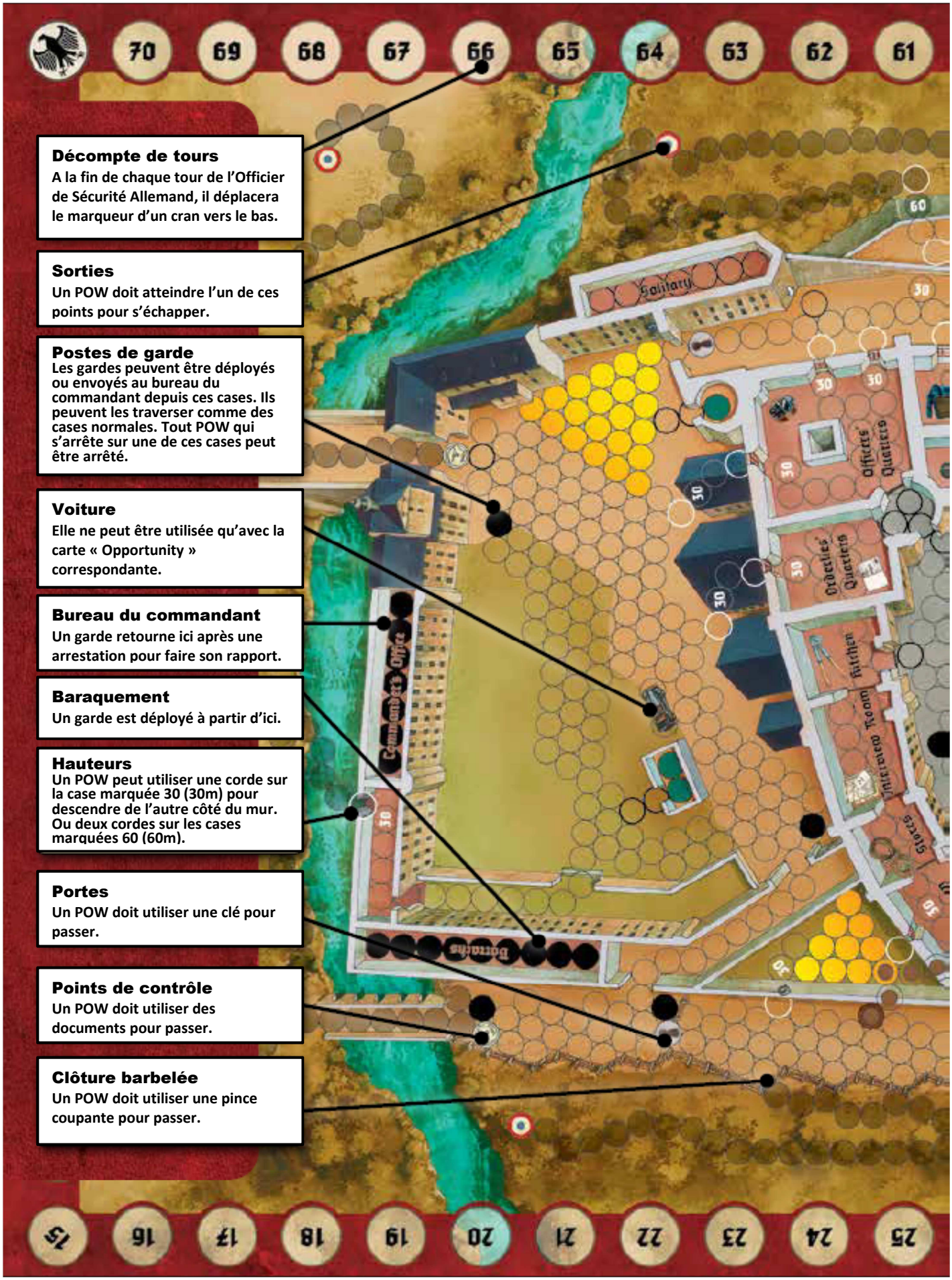
Les règles et les cartes se réfèrent à trois domaines de la carte : La cour intérieure, la cour extérieure, et l'extérieur du château.
Ceux-ci sont détaillés ci-dessous, tandis que les différents types de zones dans le jeu sont énumérés sur la page suivante.



Extérieur du château
Les POWs sont exempts des cartes « **Appel** » de l'Officier de Sécurité Allemand, mais peuvent être ciblés avec la carte « **Shoot to kill** ».

Cour extérieur
Les POWs arrêtés dans cette zone auront une pièce d'équipement confisquée.

Cour intérieure
Les POWs arrêtés dans cette zone n'auront pas de pièce d'équipement confisquée.



Décompte de tours
A la fin de chaque tour de l'Officier de Sécurité Allemand, il déplacera le marqueur d'un cran vers le bas.

Sorties
Un POW doit atteindre l'un de ces points pour s'échapper.

Postes de garde
Les gardes peuvent être déployés ou envoyés au bureau du commandant depuis ces cases. Ils peuvent les traverser comme des cases normales. Tout POW qui s'arrête sur une de ces cases peut être arrêté.

Voiture
Elle ne peut être utilisée qu'avec la carte « Opportunity » correspondante.

Bureau du commandant
Un garde retourne ici après une arrestation pour faire son rapport.

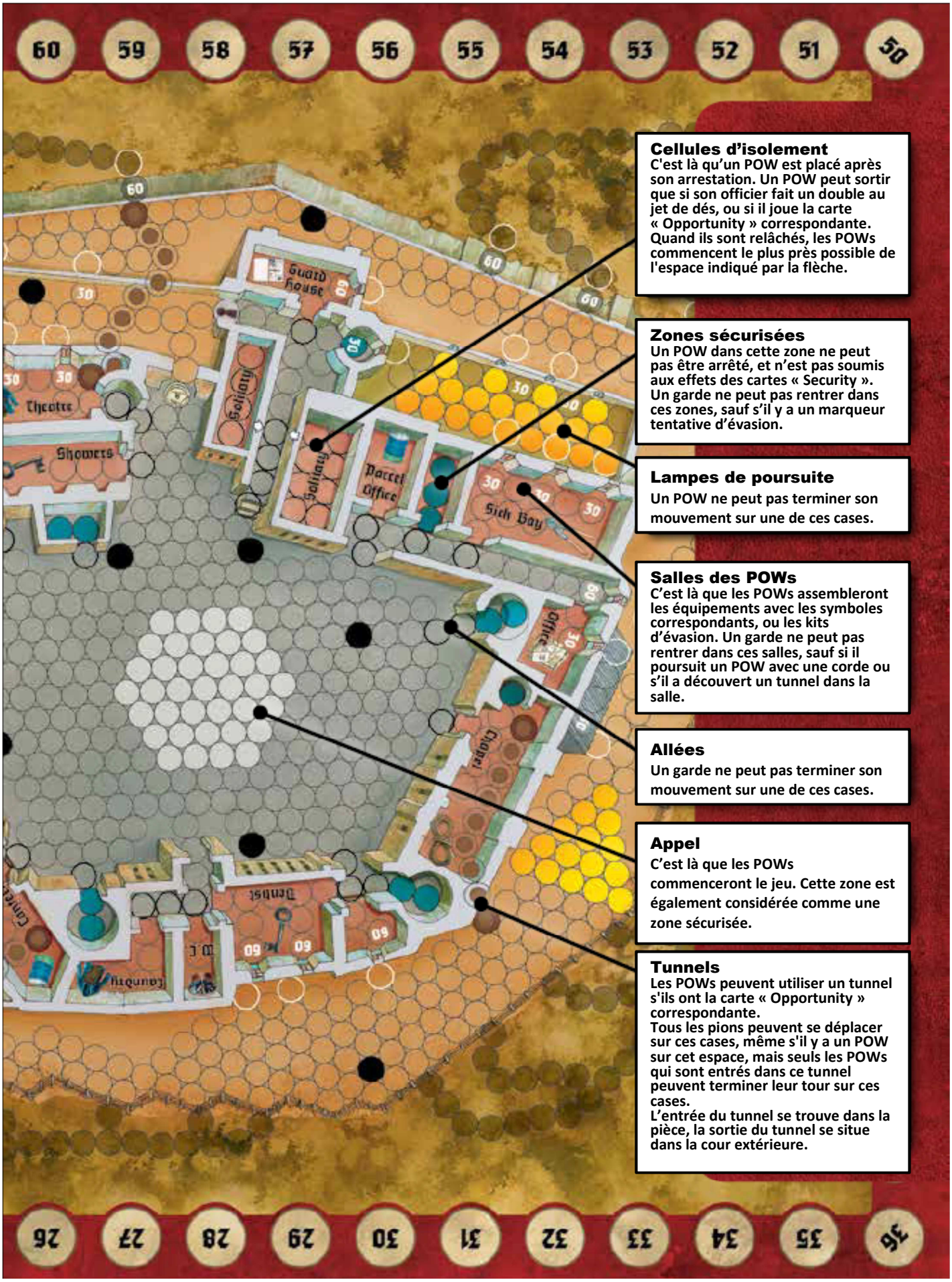
Baraquement
Un garde est déployé à partir d'ici.

Hauteurs
Un POW peut utiliser une corde sur la case marquée 30 (30m) pour descendre de l'autre côté du mur. Ou deux cordes sur les cases marquées 60 (60m).

Portes
Un POW doit utiliser une clé pour passer.

Points de contrôle
Un POW doit utiliser des documents pour passer.

Clôture barbelée
Un POW doit utiliser une pince coupante pour passer.



Cellules d'isolement
C'est là qu'un POW est placé après son arrestation. Un POW peut sortir que si son officier fait un double au jet de dés, ou si il joue la carte « Opportunity » correspondante. Quand ils sont relâchés, les POWs commencent le plus près possible de l'espace indiqué par la flèche.

Zones sécurisées
Un POW dans cette zone ne peut pas être arrêté, et n'est pas soumis aux effets des cartes « Security ». Un garde ne peut pas rentrer dans ces zones, sauf s'il y a un marqueur tentative d'évasion.

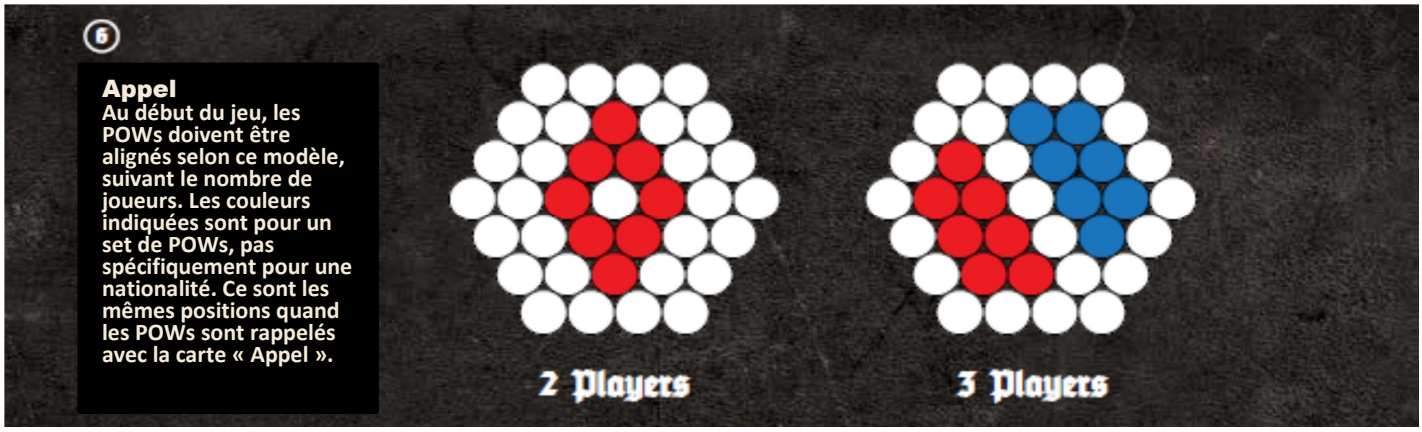
Lampes de poursuite
Un POW ne peut pas terminer son mouvement sur une de ces cases.

Salles des POWs
C'est là que les POWs assembleront les équipements avec les symboles correspondants, ou les kits d'évasion. Un garde ne peut pas rentrer dans ces salles, sauf si il poursuit un POW avec une corde ou s'il a découvert un tunnel dans la salle.

Allées
Un garde ne peut pas terminer son mouvement sur une de ces cases.

Appel
C'est là que les POWs commenceront le jeu. Cette zone est également considérée comme une zone sécurisée.

Tunnels
Les POWs peuvent utiliser un tunnel s'ils ont la carte « Opportunity » correspondante.
Tous les pions peuvent se déplacer sur ces cases, même s'il y a un POW sur cet espace, mais seuls les POWs qui sont entrés dans ce tunnel peuvent terminer leur tour sur ces cases.
L'entrée du tunnel se trouve dans la pièce, la sortie du tunnel se situe dans la cour extérieure.



Règles du jeu

Mise en place

Avant de commencer, décidez ensemble combien de tours vous souhaitez jouer, et placez le marqueur de tour sur la case correspondante. Nous recommandons 50 tours pour les nouveaux joueurs, et 40 tours ou moins pour les joueurs expérimentés. Moins de tours vous jouerez, plus difficile sera l'évasion. A la fin de chaque tour, le marqueur descendra d'un cran, jusqu'à ce que l'évasion ne soit plus possible (Tour 0).

Ensuite, décidez quel joueur prendra le rôle de l'**Officier de Sécurité Allemand**. Le devoir de ce joueur sera d'empêcher les autres de s'échapper. Chaque autre joueur jouera un **Officier d'Evasion** d'une nation différente parmi les prisonniers de guerre alliés capturés à Colditz. Un nombre différent de pions sont utilisés suivant le nombre de joueur. Chaque joueur devra prendre le nombre de pions de sa couleur listés dans le tableau ci-dessous.

Nombre de joueurs	Officier de sécurité	Prisonniers
2	6	8
3	12	7
4	14	6
5	15	5
6	16	4

Séparez les cartes « **Escape Equipment** » en 4 piles et placez-les face visible à côté du plateau. Donnez un « **Escape Kit** » à chaque **Officier d'Evasion.** Mélangez les cartes « **Security** » et les cartes « **Opportunity** » et placez-les face cachée à côté du plateau. Donnez une carte « **Security** » à l'**Officier de Sécurité Allemand**, et une carte « **Opportunity** » à chaque **Officier d'Evasion**.
*Note : Si vous jouez à six joueurs, enlevez les six cartes **« Escape Kit (part)** » du paquet « **Opportunity** » et donnez les à l'**Officier de Sécurité Allemand**, qui doit les garder face cachée sur la table.*

Configurez les POWs en fonction de leurs positions de départ dans le modèle d'**Appel** ci-dessus. L'**Officier de Sécurité Allemand** peut alors choisir où déployer ses gardes. Un garde pour chaque Officier d'Evasion doit être déployé pour garder les postes dans la cour intérieure, et entre **2** et **7** gardes doivent être déployés pour garder les postes dans la cour extérieure. Le reste des gardes sont placés dans les baraquements.



Jouez au jeu

Le but des **Officiers d'Evasion** est de faire s'évader autant de prisonniers que possible. Ils assembleront leurs kits d'évasion, géreront leurs opportunités, et planifieront soigneusement leurs évasions. **Les Officiers d'Evasion** devront travailler ensemble pour déjouer les gardes, mais devront prioriser les besoins de leur propre nation. Le but de l'**Officier de Sécurité Allemand** est d'empêcher autant d'évasions que possible.

Chaque tour commencera avec le joueur situé à la gauche de l'**Officier de Sécurité Allemand**, et dans le sens horaire, les joueurs lanceront leurs dés et bougeront tout ou partie de leurs pions en fonction du résultat des dés, joueront leurs cartes, et assembleront leurs équipements comme bon leur semble. Une fois qu'ils ont terminé, ils passent les dés à leur voisin de gauche. L'**Officier de Sécurité Allemand** sera le dernier à jouer, et déplacera alors le marqueur de tour d'un cran à chaque fin de tour, jusqu'à ce que le temps soit épuisé pour les évadés. La partie prendra fin au bout des 50 tours, ou quand le second POW d'une même nationalité s'échappe.

Note : Les sections décrites sur le plateau contient des éclaircissements importants, et doivent être considérées comme faisant partie des règles.

Mouvement

Au début de chaque tour, vous lancerez les deux dés. La somme des deux dés vous donne la distance totale que vous pouvez parcourir avec vos pions (POWs ou gardes) à ce tour. Les mouvements peuvent être partagés entre autant de pions que le joueur juge nécessaire. Par exemple, un résultat aux dés de 9 permet à un pion de se déplacer de 9 cases, ou à 3 pions de se déplacer de 2 cases chacun et à un autre pion de se déplacer de 3 cases, ou de déplacer 9 pions d'une case, ou toutes autres combinaisons. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos mouvements à votre tour. **Un pion ne peut jamais traverser une case qui contient un autre pion**.

Chaque fois qu'un Officier d'Evasion fait un double au jet de dé, il peut délivrer un pion d'une cellule d'isolement, ce qui coûte un point de mouvement.

Si vous faites un double au jet de dé, pour une action de mouvement ou à cause d'une carte, vous pouvez relancer les dés et additionner ce deuxième jet au premier pour obtenir un score total. **Vous ne pouvez jamais relancer plus de 2 fois les dés suite à un double au jet de dé (donc 3 jets maximum)**.

Si les règles ou les cartes annoncent « **directly** », vous n'avez pas besoin d'utiliser de point de mouvement pour exécuter cette action.

L'**Officier de Sécurité Allemand** déplace ses gardes de la même manière que les **Officiers d'Evasion** déplacent leurs prisonniers. Les gardes peuvent être déplacés vers n'importe quel poste de Garde depuis les baraquements, ou être envoyés vers le bureau du commandant depuis les postes de gardes, au coût d'un point de mouvement. Les gardes dans le bureau du commandant sont transférés automatiquement vers les baraquements à la fin du tour de l'**Officier de Sécurité Allemand**, ce qui signifie qu'un garde ne peut pas quitter et re-rentrer sur le plateau dans le même tour.

Cartes « Opportunity » et « Security »

Se déplacer lentement vous donne plus de possibilités de voir où les évasions sont possibles! **Si vous lancez les dés pour vos actions de mouvement avec un résultat de 5 ou moins, vous piochez une carte**. L'**Officier de Sécurité Allemand** obtient une carte « **Security** », alors que les **Officiers d'Evasion** obtiennent des cartes « **Opportunity** ». Si vous faites un double inférieur à 5 au jet de dés, vous pouvez relancer les dés, mais vous ne pouvez pas piocher plus d'une carte par tour. Vous pouvez obtenir une carte uniquement sur un jet de dés pour des actions de mouvement, pas pour les autres types de jets.

Le nombre maximum de cartes « **Opportunity** » ou « **Security** » qu'un joueur peut tenir dans sa main est trois. Si vous tirez une quatrième carte, une de vos cartes doit être utilisée ou jetée face cachée avant la fin de votre tour. Les cartes « **Opportunity** » ne peuvent pas être échangées entre **Officiers d'Evasion**.

Vous pouvez utiliser ces cartes à tout moment pendant votre tour, à moins que la carte commence par le mot «**interrupt**». Si c'est le cas, suivez les instructions de la carte. La seule exception est la carte « **Appel** » de l'**Officier de Sécurité Allemand** qui doit être jouée impérativement avant son jet de dés pour ses actions de mouvement.

Une fois qu'une carte est jouée ou jetée, elle est remise sous la pioche. Tous les effets d'une carte sont applicables immédiatement, sauf si une carte « **interrupt** » est jouée.

La carte « Appel »

La pioche « **Security** » contient deux cartes « **Appel** ». C'est la seule carte qui doit être jouée par l'**Officier de Sécurité Allemand** avant qu'il ne lance les dés. C'est également la seule carte que les **Officiers d'Evasion** peuvent ignorer en refusant de déplacer une partie ou la totalité de leurs POWs. Si les **Officiers d'Evasion** l'ignorent, l'**Officier de Sécurité Allemand** peut choisir de faire une fouille générale au lieu de ses actions de mouvement.

Pour faire une fouille générale, l'**Officier de Sécurité Allemand** lancera les dés comme d'habitude, mais ne déplacera pas ses gardes. Si des POWs sont dans la portée totale des dés d'un garde, ils seront arrêtés, et iront directement en cellule d'isolement, avec en plus un équipement confisqué s'ils sont dans la cour extérieure. Tous les gardiens restent en place et le tour de l'**Officier de Sécurité Allemand** se termine.

Arrestation

Les gardes peuvent arrêter un POW en se déplaçant sur la même case. Dans la cour intérieure, un POW peut être arrêté seulement si l'**Officier d'Evasion** possède une carte d'équipement d'évasion. Tous les POWs pris dans la cour extérieure, à l'extérieur du château ou sur un poste de garde sont passibles d'une arrestation, que leur **Officier d'Evasion** soit ou non en possession d'équipement.

*La seule exception à cette règle concerne les POWs qui ont été libérés des cellules d'isolement extérieures - si leur **Officier d'Evasion** n'a pas d'équipement et utilise tous ses points de mouvement possibles pour déplacer ses POWs vers la cour intérieure, ces prisonniers sont exempts d'arrestation.*

Un garde qui réalise une arrestation se rend directement au bureau du commandant faire son rapport, alors que le POW est envoyé en cellule d'isolement. **Si le POW arrêté est dans la cour extérieure ou à l'extérieur du château, l'Officier d'Evasion doit se défausser d'une carte équipement de son choix**. Un POW arrêté dans la cour intérieure est envoyé dans la cellule d'isolement intérieure, alors que les arrestations à l'extérieur envoient les POWs dans les cellules d'isolement extérieures. Si une cellule d'isolement est pleine, le POW arrêté est envoyé dans l'autre.

Les **Officiers d'Evasion** peuvent forcer une arrestation, qu'ils possèdent ou non un équipement, en déplaçant un POW sur la case d'un garde. Le garde est alors retiré du plateau en se rendant au bureau du commandant, et au baraquement à la fin du tour de l'**Officier de Sécurité Allemand**.

Si un POW termine son mouvement sur un poste de garde, il est susceptible d'être arrêté, que son **Officier d'Evasion** ait des cartes équipement ou non. Un garde déployé sur ce poste de garde arrête immédiatement le POW, et est envoyé au bureau du commandant.

Escape Equipment (Cartes équipement)

Les cartes d'équipement peuvent être acquises par un **Officier d'Evasion** qui place deux POWs dans des pièces avec le symbole correspondant. Chaque symbole est associé à deux pièces – un **Officier d'Evasion** doit placer un POW dans chaque pièce ou deux POWs dans la même pièce. Une fois les POWs placés, l'**Officier d'Evasion** le déclare et prend la carte d'équipement correspondante, et renvoie les POWs dans la zone d'appel.

Les cartes équipement peuvent être échangées librement entre les **Officiers d'Evasion**, sauf pendant le tour de l'**Officier de Sécurité Allemand**. Si un type d'équipement est épuisé, cette pièce d'équipement ne peut pas être fabriquée. Vous devez attendre qu'un autre **Officier d'Evasion** utilise les siennes, ou essaye de les échanger. Assurez-vous de ne pas donner trop d'informations à l'**Officier de Sécurité Allemand** au sujet des cartes que vous possédez.

Escape Kits (kits d'évasion)

Les « **Escape Kits** » sont assemblés de la même façon que l'équipement, mais chaque **Officier d'Evasion** ne peut détenir qu'un kit à la fois, qui ne peut jamais être confisqué par l'**Officier de Sécurité Allemand**. Ces kits demandent quatre composants différents - nourriture, document, boussole et déguisement. Chacun de ces éléments est fabriqué dans deux pièces différentes. Les **Officiers d'Evasion** ont travaillé pendant un certain temps pour leurs POWs avant que le jeu commence, et ont déjà assemblé un « Escape Kit » pour chacun.

Pour fabriquer un kit complet, l'**Officier d'Evasion** doit placer un POW dans chaque pièce représentant les composants simultanément. Il déclare alors fabriquer le kit, prend la carte correspondante et renvoie ses POWs dans la zone d'appel. Occasionnellement, des cartes « Opportunity » compteront pour fabriquer un kit d'évasion. Dans ce cas, les **Officiers d'Evasion** pourront utiliser ces cartes plutôt que de placer un POW dans une des quatre zones demandées. Deux types de « **Escape Kit (Part)** » peuvent être combinés pour former un kit complet d'évasion, sans avoir besoin de placer de POWs dans les zones demandées.

*Note : Si six joueurs sont présents, Les **Officiers d'Evasion** piochent une carte face cachée de la pile distincte de cartes « **Escape Kit (part)** » chaque fois qu'un de leurs POWs s'échappe. L'**Officier de Sécurité Allemand** doit les conserver face cachée à part pour les distinguer des cartes « Opportunity », mais n'a pas le droit de les regarder.*

Tentative d'évasion

Les POWs peuvent tenter de s'échapper en utilisant les équipements adéquats pour traverser les portes, les clôtures barbelées, les points de contrôle et descendre les hauteurs abruptes. Chaque fois que vous utilisez une carte équipement, vous devez défausser cette carte et la remettre sur la pile d'équipement correspondante à côté du plateau.

Les POWs peuvent passer par les points de contrôle et les portes à l'aide d'un document ou d'une clé respectivement, tandis que les gardes peuvent se déplacer librement dans ces espaces. *Si les POWS sont de retour vers la cour intérieure depuis les cellules d'isolement extérieure, ils peuvent librement passer par la porte et le point de contrôle à l'entrée de la cour intérieure.*

Une hauteur ou un mur requièrent une corde. Si vous êtes sur une case marquée « **30** », vous pouvez utiliser une corde pour passer à travers la fenêtre ou par-dessus le mur et descendre sur la case adjacente blanche en bas du mur. Les cases marquées « **60** » requièrent deux cordes. Les clôtures barbelées peuvent être coupés à l'aide d'une pince coupante à tous les points où deux cases sont séparées par un fil barbelé.

A chaque fois qu'un POW utilise une corde ou une pince coupante, il doit placer un marqueur de tentative sur cette case. Ces marqueurs permettent l'accès à tous les POWs de **cette nationalité uniquement**, ainsi qu'à tous les gardes allemands.

Attention ! Les gardes peuvent entrés dans n'importe quelle pièce contenant un marqueur de tentative d'évasion. Les gardes peuvent utiliser les marqueurs de tentative pour suivre les POWs – c'est la seule façon pour les gardes de traverser les clôtures et de descendre le long des murs. Les gardes peuvent également retirer les marqueurs de tentative quand ils sont dessus. C'est leur choix – enlever un marqueur les

empêche aussi de suivre les POWs par ce chemin. D'autres **Officiers d'Evasion** peuvent remplacer un marqueur de tentative par un de leur propre couleur en utilisant des cartes équipement sur la même route. Les gardes ne peuvent pas rester dans une pièce après avoir retiré un marqueur - ils doivent descendre le long du mur ou aller directement au bureau du commandant. Les **Officiers d'Evasion** peuvent envoyer un POW dans le sens inverse à travers une clôture ou sur un mur s'ils repensent leurs plans. Cela nécessite que le marqueur original de tentative soit toujours en place et cela coûte un équipement supplémentaire (une pince coupante, une corde ou deux cordes). Les gardes ne peuvent pas prendre ces chemins en sens inverse.

Tunnels

Un tunnel sur le plateau est seulement utilisé quand un **Officier d'Evasion** joue la carte correspondante, et place deux POWs dans le tunnel. Une fois ouvert, le tunnel peut être utilisé par tous les **Officiers d'Evasion**. Un POW doit entrer dans le tunnel dans la cour intérieure et ressortir dans la cour extérieure.

Les gardes ou POWs qui ne sont pas dans le tunnel peuvent passer au-dessus des POWs qui sont à l'intérieur du tunnel, mais ils ne peuvent jamais finir leur tour sur une case de tunnel. Les gardes ne peuvent arrêter les prisonniers de guerre dans le tunnel que si l'**Officier de Sécurité Allemand** a joué une carte «**Tunnel Discovered**» et nommé ce tunnel en particulier.

Tout tunnel s'effondrera et sera inutilisable s'il y a moins de deux POWs à la fin du tour de chaque joueur. Le POW restant sera envoyé en cellule d'isolement, et le tunnel sera inutilisable jusqu'à ce qu'une autre carte tunnel soit jouée.

Evasions réussies

Une fois qu'un POW atteint une sortie sur le plateau, il réussit son évasion. Un **Officier d'Evasion** doit réussir deux évasions pour gagner.

Un « Escape Kit » est nécessaire et obligatoire pour chaque réussite d'évasion – quand un POW s'évade du plateau, il prend avec lui le kit d'évasion pour préparer sa journée à travers le territoire ennemi. **Un « Escape Kit » peut être partagé par deux POWs d'une même nationalité, mais seulement s'ils arrivent à s'échapper dans le même tour.**

Quand un POW s'évade, tous les marqueurs de tentative de sa nationalité sont retirés du plateau. Si des gardes poursuivaient ce POW à l'extérieur du château, et qu'il n'y avait pas d'autres POW dans cette zone, ces gardes sont envoyés immédiatement au bureau du commandant.

*Note: si vous jouez avec six joueurs, rappelez-vous que l'**Officier d'Evasion** prend une carte «Escape Kit (part)» après une évasion réussie.*

Fin d'un tour

Une fois que tous les **Officiers d'Evasion** ont terminé leur tour, l'**Officier de Sécurité Allemand** prend le sien. **A la fin de son tour, tous les gardes se trouvant dans le bureau du commandant sont déplacés vers les baraquements**. Et le marqueur de tour descend d'un cran. Quand le marqueur de tour atteint l'aigle, les **Officiers d'Evasion** ont un dernier tour pour essayer de s'échapper.

Gagner la partie

Si deux POWs d'une même nationalité s'évadent, la partie se termine à la fin de ce tour et l'**Officier d'Évasion** remporte la partie. Si plusieurs **Officiers d'Evasion** réussissent dans le même tour, ils partagent la victoire. Si les **Officiers d'Evasion** ne parviennent pas à s'évader dans le nombre de tours attribué, l'**Officier de Sécurité Allemand** gagne.

Variantes

Si vous le souhaitez, la partie peut être joué sur un nombre plus ou moins long de tours, ou commencer sans « **Escape Kits** ». Cela doit être convenu par tous les joueurs avant le début de la partie.

Les joueurs peuvent également s'accorder sur un nombre total d'évasions entre toutes les nations comme une condition de victoire partagée pour les **Officiers d'Evasion**. Nous suggérons un nombre au moins égal au nombre d'**Officiers d'Evasion**.

Guide rapide

- Faire un double au jet de dés permet de relancer une fois les dés et d'additionner pour obtenir un total de mouvement. Vous ne pouvez pas relancer plus de deux fois les dés.
- Faire 5 ou moins au jet de dés pour ses actions de mouvement permet de piocher une carte « Security » ou « Opportunity ». Un maximum d'une carte par tour peut être pioché.
- Un Officier d'Evasion faisant un double au jet de dés sur ses actions de mouvement lui permet de libérer un POW des cellules d'isolement. Un POW peut être libéré par double réalisé. Cela coûte un point de mouvement par POW libéré.
- Les cartes équipement peuvent être librement échangées entre les Officiers d'Evasion, sauf pendant le tour de l'Officier de Sécurité Allemand. Les cartes « Opportunity » ne peuvent jamais être échangées.
- Les POWs peuvent passer par les hauteurs, les clôtures, les points de contrôle et les portes en défaussant les cartes équipement adéquates. Les gardes peuvent passer par les hauteurs et clôtures seulement si un marqueur de tentative d'évasion est présent, mais peuvent passer par les points de contrôle et les portes librement.
- Les POWs ne peuvent pas terminer leur mouvement sur une case éclairée par une lampe de poursuite. Les gardes ne peuvent pas terminer leur mouvement sur une case de passage (allée), la zone d'appel, ou une zone sécurisée. Aucun des deux ne peut terminer son mouvement dans un tunnel, à moins d'être un POW utilisant la carte « Tunnel ».
- Déplacer un pion à travers une case déjà occupée par un POW dans un tunnel est l'unique fois où un pion peut en traverser un autre.
- Un POW peut être arrêté si :
    - Son Officier d'Evasion possède une carte équipement
    - Il est à l'extérieur de la cour intérieure
    - Il termine son mouvement sur une case « poste de garde »
    - Il ignore la carte « Appel »
- Un POW ne peut pas être arrêté dans une zone sécurisée, dans la zone d'appel, dans un tunnel qui n'est pas découvert, ou si il retourne le plus vite possible de la cellule d'isolement extérieure vers la cour intérieure sans carte équipement.