

JAILBREAKERS – PLANIFIEZ VOTRE EVASION

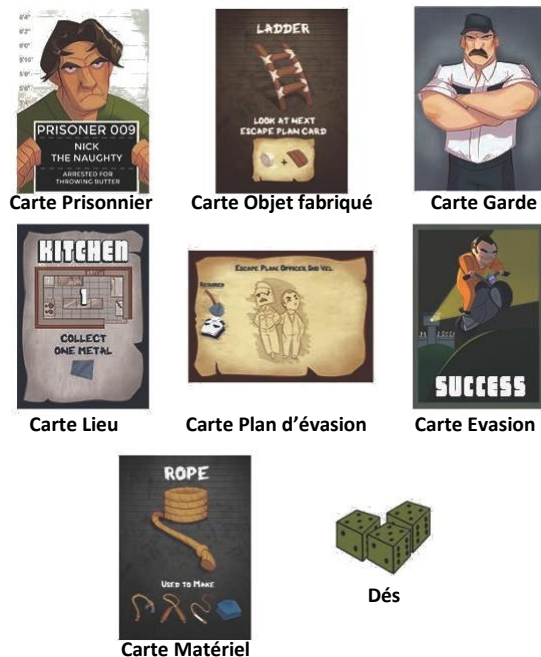
Dans Jailbreakers, vous endossez le rôle d'un groupe de prisonniers qui envisagent de s'évader. Récupérez précautionneusement du matériel pour pouvoir fabriquer des objets uniques qui vous permettront d'exécuter vos plans d'évasion. Chaque objet permet de déclencher une capacité spéciale qui vous aidera tout au long de la partie. Mais faites attention lorsque vous allez de pièce en pièce à ce que les gardes ne vous attrapent pas.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à faire évader 2 de ses prisonniers. Une partie se déroule sur plusieurs manches et se termine uniquement lorsqu'un des joueurs parvient à faire s'échapper 2 de ses prisonniers.

MATERIEL

20 cartes Prisonnier
20 cartes Matériel
20 cartes Objet fabriqué
12 cartes Lieu
11 cartes Plan d'évasion
10 cartes Succès
7 cartes Echec
5 cartes Balance
4 cartes Garde
1 carte Directeur
1 carte Premier joueur
15 dés multicolores



MISE EN PLACE

Pour une partie à 4 joueurs : placez les 12 cartes Lieux en ordre numérique de 1 à 12 (il doit y avoir 3 lignes de 4 cartes chacune). Placez une carte Garde sur le lieu 6 et un autre sur le lieu 12 (si 3 gardes sont nécessaires, alors placez-les sur les lieux 3, 6 et 9. Si 1 seul garde est requis, placez-le sur le lieu 6). Chaque joueur choisit une couleur et prend les 3 prisonniers et les 3 dés de la même couleur.

Placez les 20 cartes Matériel (2 cartes de chaque type), les 20 cartes Objet fabriqué (2 cartes de chaque type) et les 11 cartes Plan d'évasion toutes face visible à portée de main. Mélangez les cartes Evasion (10 cartes Succès et 7 cartes Echec) et placez la pile face cachée à portée de main. Désignez un premier joueur qui prend la carte Premier joueur.

Exemple de mise en place à 4 joueurs



Tableau de mise en place en fonction du nombre de joueurs

Joueurs	Prisonniers	Dés	Lieux	Gardes	Matériel	Objets Fabriqués	Plans d'évasion
1	3	3	12	3	10	10	2
2	3	3	12	3	10	10	3
3	3	3	12	2	15	20	4
4	3	3	12	2	20	20	5
5	2	2	12	1	20	20	6

DEROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche est composée de plusieurs tours de jeu. Chaque joueur dispose d'autant de tours qu'il a de prisonniers. Sitôt qu'un joueur a terminé son tour, celui situé à sa gauche commence le sien et ainsi de suite. La manche se termine une fois que tous les joueurs ont épuisés leurs tours de jeu. *Exemple pour une partie à 4 joueurs : au début, tout le monde disposera de 3 tours de jeu par manche mais une fois que vous aurez réussi à faire s'échapper un prisonnier et qu'il ne vous en restera plus que 2 et donc vous ne disposerez plus que de 2 tours par manche.*

Résumé : chaque joueur commence son tour par un lancer de dé (qui peut être ignoré) puis il continue avec la fabrication et les actions. A la fin de son tour, il peut décider de tenter une évasion.

Après chaque manche, tous les dés sont retirés du plateau et rendus à leurs propriétaires. Ensuite, tous les gardes se déplacent sur le lieu numéroté situé juste après la pièce où ils se trouvent. *Exemple : un garde sur le lieu 6 ira sur le lieu 7 tandis qu'un garde sur le lieu 12 ira sur le lieu 1.*

Le nouveau premier joueur est celui situé juste à gauche du précédent. Il reçoit la carte Premier joueur.

TOUR D'UN JOUEUR

Lors de son tour, un joueur doit réaliser les actions suivantes en respectant l'ordre ci-dessous :

Lancer 1 seul dé. Cette action peut être ignorée (voir plus loin). Le joueur lance 1 de ses dés disponibles et, selon le résultat obtenu, il **doit** le placer sur une carte Lieu de valeur égale ou inférieure au chiffre du dé. *Exemple : si le joueur obtient 3 à son jet, il peut placer le dé sur un lieu 1, 2 ou 3.*

Exception : un joueur ne peut pas placer son dé sur un lieu déjà occupé par un autre joueur (sauf s'il possède un objet qui le permet). Si à cause de cette règle un dé ne peut pas être placé, alors vous ne pourrez pas tenir compte du résultat obtenu pour le prochain jet de dé (voir plus loin).

Réaliser l'action de la carte Lieu. Cette action est obligatoire sauf si vous ne le pouvez pas (s'il ne reste plus assez de matériel par exemple).

Placement avec un garde : si la seule possibilité pour un joueur est de placer son dé sur une carte Lieu où se trouve un garde, vous **devez** y mettre votre dé malgré tout. La conséquence est que le prisonnier concerné se retrouve « dans la mouise ». Dès qu'un prisonnier se retrouve dans la mouise, sa carte est immédiatement placée à côté des 12 cartes Lieu pour bien le signifier. Retirez de la carte Lieu le dé du prisonnier concerné et ne faites pas d'autre action de placement.

Optionnel : un joueur peut choisir de ne pas lancer de dé au début de son tour. Il peut néanmoins accomplir toutes les actions suivantes y compris la tentative d'évasion.

Lors des tours suivants, additionnez les valeurs de **tous vos dés** précédemment placés sur des lieux (même ceux qui se trouvent sur une carte avec un garde) au résultat du jet obtenu pour le tour en cours. *Exemple : lors de votre second tour, vous obtenez 4 sur le jet d'un dé. Comme vous avez déjà un dé en jeu de valeur 3 placé lors du premier tour, votre valeur de placement pour ce tour est de $4 + 3 = 7$. Vous devez donc placer ce dé sur un lieu numéroté entre 1 et 7.*

Fabriquer des objets. N'importe quand après l'action du jet de dé, un joueur peut accomplir les actions suivantes dans l'ordre de son choix :

- Dépenser 2 cartes Matériel pour récupérer une carte Objet fabriqué (s'il y en a encore de disponible).
- Utiliser la capacité d'une carte Objet fabriqué. Vous ne pouvez activer la capacité d'une carte qu'une seule fois par tour, mais vous pouvez activer autant de capacités que de cartes possédées. *Exemple: si vous avez les cartes Echelle et Coup-de-poing américain, vous pouvez activer la capacité de chacune d'elles à votre tour. Mais vous ne pouvez pas activer la capacité de l'Echelle ou du Coup-de-poing américain 2 fois dans le même tour.*

Faire une tentative d'évasion. La dernière chose qu'un joueur peut faire durant son tour est une tentative d'évasion. Un joueur peut mettre à exécution un plan d'évasion en présentant les objets requis sur une des cartes Plans d'évasion disponibles. Dès lors qu'un joueur dispose de tous les objets nécessaires, il peut tenter une évasion. Pour ce faire, il choisit la carte Plan d'évasion qu'il souhaite utiliser (parmi celles encore disponibles face visible). Chaque carte Plan d'évasion a un numéro marqué en haut à droite qui indique combien de cartes Evasion le joueur concerné va devoir piocher. Le joueur va les piocher une à une (n'oubliez pas que certains objets fabriqués peuvent faciliter votre évasion !). L'objectif est de piocher des cartes Succès et pas de cartes Echec. Sitôt que vous piochez 2 cartes Echec, l'évasion est immédiatement ratée. Durant une évasion, le joueur a toujours la possibilité d'abandonner après chaque carte piochée. Il y a une pénalité pour un abandon d'évasion en cours mais celle-ci sera moins contraignante que de se faire attraper.

Sont répertoriés ci-dessous, tous les scénarios possibles lors d'une tentative d'évasion (exemple avec 6 cartes à piocher).

Succès :

- les 6 cartes piochées sont des succès.
- 5 cartes piochées sont des succès et 1 seule carte est un échec.

Après une évasion réussie, remettez toutes les cartes Objet fabriqué que vous avez utilisé dans la réserve commune. Remettez également **toutes** les cartes Plan face visible dans la réserve commune et votre tour est terminé.

Echec :

- 2 cartes Echec ont été piochées (elles n'ont pas besoins de l'être consécutivement).

Après une évasion ratée, remettez toutes les cartes Objet fabriqué que vous avez utilisé dans la réserve commune. Remettez également la carte Plan utilisée face visible dans la réserve commune et votre tour est terminé.

Abandon :

- Le joueur a abandonné en cours d'évasion (action possible après chaque carte piochée).

Après avoir abandonné, conservez la moitié des cartes Objet fabriqué (arrondi à l'inférieur) que vous avez utilisé pour cette tentative. L'autre moitié retourne dans la réserve commune. Remettez également la carte Plan utilisée face visible dans la réserve commune et votre tour est terminé.

Ajustements du paquet de cartes Evasion

Après chaque tentative d'évasion, le paquet de cartes Evasion devra être réajusté. Selon le résultat de la tentative, des cartes seront ajoutées ou retirées du paquet.

Succès : ajoutez une carte Echec au paquet puis mélangez-le.

Echec / Abandon : retirez une carte Echec du paquet puis mélangez-le.

FIN D'UNE MANCHE

- Chaque joueur reprend tous ses dés placés ou non.
- Chaque garde se déplace d'une carte numéraire.
- Vous pouvez maintenant payer 2 cartes Matériel ou 1 carte Objet fabriqué pour libérer 1 de vos prisonniers dans la mouise (c'est le seul moment du jeu où vous pouvez réaliser cette action).
- Si vous avez réussi à faire s'échapper 1 de vos prisonniers, dorénavant, vous n'utiliserez que le nombre de dés correspondant au nombre de prisonniers encore en prison.

- Le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur.

EXPLICATIONS COMPLEMENTAIRES

Le nombre maximum autorisé de cartes en main est de 7 (cartes Matériel + cartes Objet fabriqué). Un joueur **peut** avoir plus d'une carte Matériel du même type en main. Un joueur **ne peut pas** avoir plus d'une carte Objet fabriqué en main. Les dés qui se trouvent un lieu avec un garde doivent quand même être utilisés pour le calcul du placement.

Jeu en solitaire : dans une partie en solitaire, vous pouvez jouer avec un joueur fictif. La partie se déroule comme d'habitude si ce n'est que les dés du joueur fictif seront lancés par le vrai joueur. Le joueur fictif choisira de toujours lancer les dés quelques soient les risques encourus et il choisira toujours le numéro de lieu disponible le plus petit pour y placer ses dés. Le joueur fictif fabriquera toujours des objets à chaque fois qu'il aura les cartes Matériel nécessaires et il tentera systématiquement de s'évader s'il remplit les conditions pour le faire. Le joueur fictif n'abandonnera jamais en cours d'évasion.

Cour : choisissez un matériel pour vous et un second matériel pour un autre joueur.

Douches : lorsque vous volez une carte Matériel à un joueur. Volez le matériel de votre choix au joueur de votre choix.

Bureau du surveillant : lorsque vous volez une carte Objet fabriqué à un joueur. Volez l'objet fabriqué de votre choix au joueur de votre choix.

Mannequin de lit : lors d'une tentative d'évasion, piochez une carte de moins (*par exemple, pour une évasion à 6, ne piochez que 5 cartes*).

Tenue de garde : vous pouvez placer votre dé sur une carte Lieu avec un Garde sans vous retrouver dans la mouise. Vous pouvez également utiliser la capacité du lieu.

Poing américain : regardez secrètement les 2 premières cartes du paquet de cartes Evasion. Puis replacez-les dans le même ordre.

Echelle : regardez secrètement la prochaine carte au sommet du paquet de cartes Evasion puis reposez-la.

Tenue d'ouvrier : vous pouvez placer votre dé sur une carte Lieu déjà occupée et utiliser la capacité de la carte. Seulement 2 prisonniers peuvent se retrouver sur la même carte Lieu.

REGLES DE L'EXTENTION

Il y a 2 extensions incluses dans le jeu de base. La première est « Le surveillant inquiet » et la seconde est « Le sabotage de la balance ». Il y a également quelques cartes supplémentaires qui peuvent être utilisées de façon optionnelle y compris avec les 2 extensions.

Sac d'argent : ajoutez ces 2 cartes aux autres cartes Objet fabriqué. Défaussez 3 cartes Matériel de votre choix pour prendre une carte Sac d'argent. Si vous possédez une telle carte lors d'une tentative d'évasion, vous pouvez ignorer une carte Echec. Une fois utilisée, replacez de suite la carte dans la réserve commune.

Balance : au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte Balance. Au moment d'une tentative évasion, le joueur concerné doit demander « *est-ce que quelqu'un à l'intention de me balancer ?* ». Si un joueur décide que oui, il ajoute sa carte Balance sur le paquet de cartes Evasion et celui-ci est immédiatement mélangé. Plusieurs joueurs peuvent ajouter leurs cartes Balance en même temps. Les cartes Balance sont l'équivalent des cartes Echec. Elles rendent donc une tentative d'évasion plus difficile. Après la tentative d'évasion, qu'elle soit réussie ou non, toutes les cartes Balance qui ont été ajoutées sont retirées définitivement du jeu.

Surveillant : remplacez n'importe quel garde dans le jeu par la carte du Surveillant. Celui-ci fonctionne de la même manière que les gardes si ce n'est que si vous êtes dans la mouise à cause de lui, vous devrez payer 3 cartes Matériel au lieu de 2 pour récupérer votre prisonnier.