A503 62

COMPAGNONS DE PRISON (die Knastbrüder) – Amigo 2004

Les prisonniers veulent s'évader. Chaque joueur aide secrètement l'un d'eux à prendre la poudre d'escampette. Pour cela, il faut enlever les barreaux qui bloquent les fenêtres…

2 à 5 joueurs, environ 20 minutes, dès 8 ans

MATERIEL

60 barreaux, 6 cartes, 1 dé, plateau de jeu

PREPARATION

- Posez le plateau au centre de la table. On y voit 6 fenêtres dans lesquelles apparaissent 6 prisonniers qui correspondent aux 6 cartes.
- Posez sur chaque fenêtre 5 barreaux horizontaux puis superposez une seconde rangée de 5 barreaux verticaux. Il y a donc 10 barreaux sur chaque fenêtre.
- Mélangez les 6 cartes personnages, faces cachées, et donnez-en une à chaque joueur. Chacun découvre le personnage qu'il doit libérer durant la partie. Il n'en révèle pas l'identité aux autres joueurs et pose sa carte, face cachée, devant lui.
- Les cartes en trop ne sont pas montrées et sont rangées, faces cachées, dans la boîte. Personne ne peut en prendre connaissance avant la fin de la partie.

BUT DU JEU

Chaque joueur cherche à faire évader un prisonnier précis. Il y réussit si les 10 barreaux qui couvrent sa fenêtre ont été enlevés.

DEROULEMENT

Décidez du premier qui joue. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour, lance le dé.

Face *CASQUETTE DE GARDIEN*
Le joueur passe son tour… car il y a un gardien dans les parages.
Face barreaux (de 1 à 5)
Si c'est **1 seul barreau**, le joueur retire un barreau sur une fenêtre au choix et le remet dans la boîte : ce barreau est définitivement écarté de la partie.
Si c'est **2 à 5 barreaux**, il commence par enlever un barreau d'une fenêtre comme décrit ci-dessus. Il emploie ensuite **le reste** de son résultat (1 s'il a eu 2, 2 s'il a eu 3, etc.) pour déplacer des barreaux vers d'autres fenêtres. *Exemple : Jean obtient 5 au dé. Il supprime un barreau sur une fenêtre et en déplace 4 vers d'autres fenêtres. Il peut effectuer ses retraits sur autant de fenêtres qu'il veut.*

Règles de déplacement
Le joueur déplace autant de barreaux – 1 que le résultat qu'il obtient au dé :

1) Il peut diriger tous ses déplacements d'une même fenêtre vers une seule autre fenêtre ; il peut diriger ses déplacements de fenêtres différentes vers une même fenêtre ou vers différentes fenêtres ; il peut encore déplacer un barreau vers une fenêtre puis le ramener vers cette première fenêtre.
2) Il est permis d'accumuler plus que 10 barreaux sur une même fenêtre. Il n'y a pas de limite dans ce cas.

Les joueurs jouent en bluffant. L'essentiel est de tenir secrète le plus longtemps possible la fenêtre qu'ils veulent ouvrir. Attention aux situations de fenêtres avec seulement 5 barreaux : elles permettent à un joueur chanceux de gagner la partie.

FIN DE JEU

- Dès qu'une fenêtre se retrouve sans barreau, le joueur qui possède la carte du personnage correspondant, déclare qu'il a gagné et le prouve.
- Si une fenêtre est sans barreau et que personne ne réagit, c'est que la carte correspondant à cette fenêtre n'est pas en jeu. La partie continue normalement.
- Dans un tel cas, il est permis de reposer des barreaux sur une fenêtre vide.

Traduction de
Casse-Noisettes - Chaussée d'Alsemberg 76 – 1060 Bruxelles
www.casse-noisettes.be