ALCATRAZ

Alcatraz a été découvert en 1769 par les Espagnols. En 1851, l'île est devenue la propriété des Etats-Unis d'Amérique. A partir de 1868, elle est devenue un lieu de bagne pour les condamnés aux travaux forcés à perpétuité. Une évasion d'Alcatraz était pratiquement impossible, mais peut-être serez-vous les premiers à y arriver. Bonne chance !

CONTENU

1 plateau de jeu, 8 gardiens, 16 prisonniers, 1 dé à 8 faces

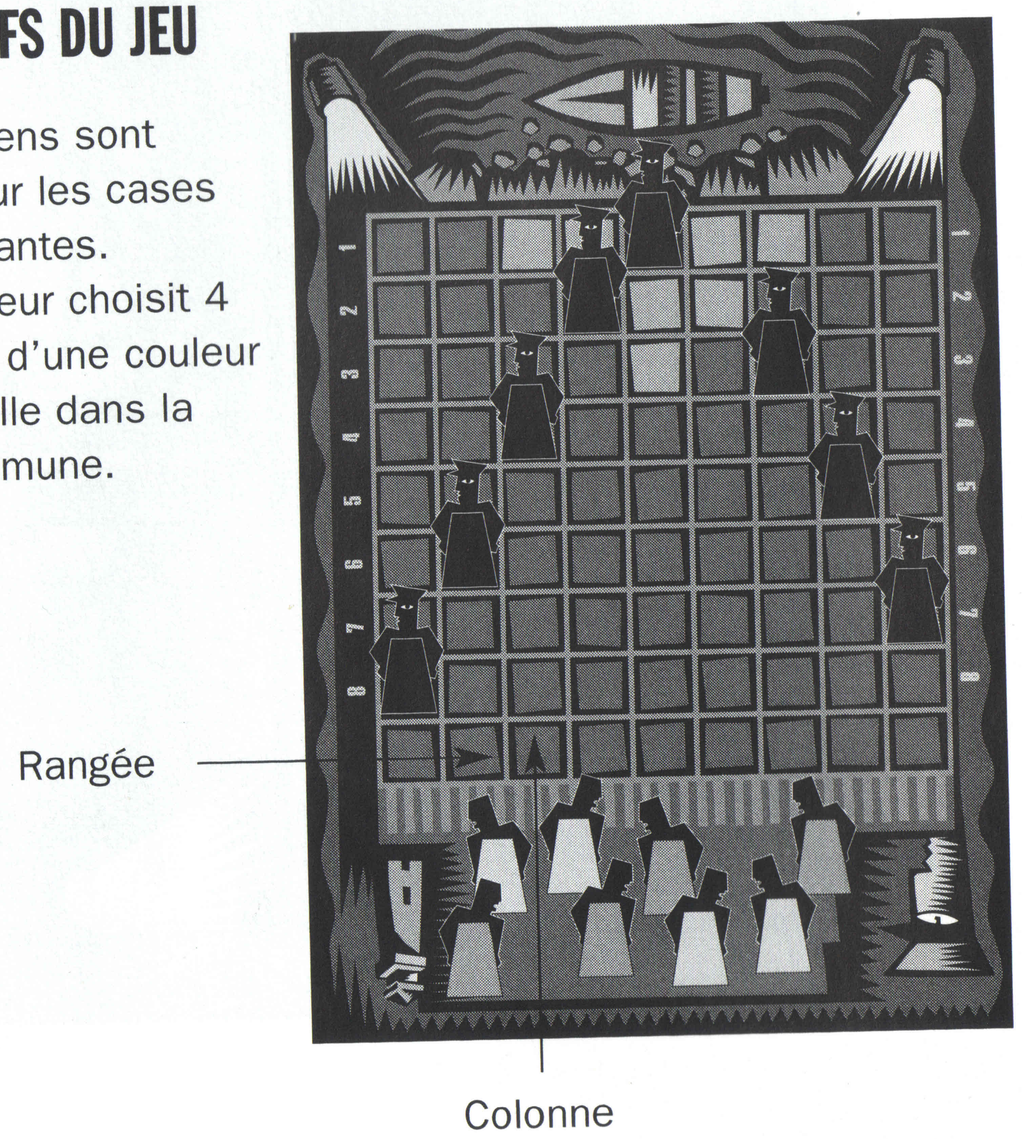
BUT DU JEU

Le premier qui amène trois de ses prisonniers jusqu'au bateau servant à s'évader gagne la partie.

PRÉPARATIFS DU JEU

4 prisonniers par joueur, les gardiens sur les cases correspondantes

Les 8 gardiens sont disposés sur les cases correspondantes.
Chaque joueur choisit 4 prisonniers d'une couleur et les installe dans la cellule commune.



DÉROULEMENT DU JEU

Le plus «innocent» commence.
Ce joueur commence par faire avancer un de ses prisonniers d'un nombre quelconque de cases jusqu'à une case libre. Il est libre de choisir l'endroit où le prisonnier quitte la cellule.
Si un gardien se trouve dans la même rangée que la case où aboutit le prisonnier (et c'est toujours le cas, excepté la rangée située juste devant la cellule), ce gardien avance dans sa rangée en direction du prisonnier du même nombre de cases que le prisonnier lui-même a franchies auparavant.

Le gardien avance du même nombre de cases que le prisonnier

Si le gardien arrive sur une case occupée par le prisonnier d'un autre joueur ou s'il passe par une telle case, ce détenu est considéré comme repris et doit retourner dans la cellule. Il pourra bientôt entreprendre une nouvelle tentative d'évasion.
Les autres joueurs suivent à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un détenu repris doit retourner dans la cellule

Un tour s'effectue toujours en 2 étapes :

- on déplace un prisonnier de sa couleur
- on déplace le gardien dans la rangée correspondante

Comment avancent les prisonniers ?

- Les prisonniers peuvent se déplacer dans le sens vertical en direction du bateau ou de la cellule (colonne) ou dans le sens horizontal (rangée).

Les prisonniers avancent verticale ou horizontale

- Il n'est pas permis de changer de direction au cours du même tour. Durant un tour, les prisonniers avancent donc soit dans une rangée, soit dans une colonne.

Pas de changement de direction durant un tour

- Un prisonnier n'a pas le droit de s'arrêter sur une case où se trouve déjà un autre prisonnier.

Un pion par case

Dépasser des prisonniers : oui

Dépasser des gardiens : non
Un prisonnier n'a pas le droit de se faire prendre délibérément

Les prisonniers peuvent être mis en jeu à n'importe quel moment

- Mais il peut dépasser d'autres prisonniers. Dans ce cas, la case déjà occupée par un autre prisonnier compte comme une case normale.
- Un prisonnier n'a pas le droit de dépasser un gardien.

- Il n'est pas permis de faire avancer un de ses prisonniers de manière à le faire prendre par un gardien, mais naturellement, il peut être judicieux de déplacer son prisonnier de façon à ce que les prisonniers d'autres joueurs soient repris et doivent retourner dans la cellule.
- Le joueur dont c'est le tour décide s'il met un nouveau prisonnier en jeu ou s'il fait avancer un des prisonniers déjà sortis de la cellule.

Comment avancent les gardiens ?

Les gardiens se déplacent horizontalement à l'intérieur d'une rangée

- Un gardien se déplace seulement de façon horizontale à l'intérieur de sa rangée :
  - dès qu'un prisonnier s'arrête dans cette rangée
  - dès qu'un prisonnier se déplace à l'intérieur de cette rangée ou
  - lorsque l'alarme est déclenchée

Ce déplacement du prisonnier n'est pas permis du fait que le gardien ne peut pas avancer de 3 cases dans cette direction.

Les gardiens avancent du même nombre de cases que les prisonniers

- Les gardiens avancent **toujours en direction du prisonnier**, du nombre **exact** de cases que le prisonnier lui-même vient de franchir (exception : alarme).

Le bateau de l'évasion

Le bateau ne peut être atteint qu'à partir des cases hachurées

Pour atteindre le bateau, un prisonnier doit d'abord se trouver sur l'une des neuf cases hachurées situées devant le bateau. Lors du prochain tour, ce prisonnier pourra aussitôt monter dans le bateau, à condition qu'aucun gardien ne lui bloque le passage, c'est-à-dire se trouve directement intercalé entre lui et le bateau.

Alarme

Un prisonnier qui arrive à monter dans le bateau déclenche l'alarme

Dès qu'un prisonnier réussit à monter dans le bateau, l'alarme est aussitôt donnée. Un gardien est mis en état d'alerte. Pour cela, le voisin de gauche du joueur dont le prisonnier a atteint le bateau jette le dé. Le chiffre obtenu indique la rangée dans laquelle un gardien peut être déplacé. Le joueur qui a jeté le dé décide maintenant dans quelle direction le gardien va se déplacer. Ce gardien avance alors jusqu'au bout de sa rangée. Tous les détenus qui se trouvent sur son chemin sont repris et doivent retourner dans la cellule.

Il peut arriver exceptionnellement que le joueur fasse avancer le gardien de manière à faire reprendre ses propres prisonniers. Mais il vaut mieux, naturellement, ne renvoyer dans la cellule que les prisonniers d'autres joueurs.
Ensuite, le joueur qui a lancé le dé effectue son tour normalement.

FIN DU JEU

Fin du jeu: 3 prisonniers dans le bateau

Le jeu se termine dès qu'un joueur a amené son troisième prisonnier jusqu'au bateau. Ce joueur est le gagnant.

Variantes de jeu

Un prisonnier qui arrive à monter dans le bateau ne déclenche pas l'alarme

- Pour mettre l'accent sur la tactique, on peut jouer sans déclencher d'alarme. Dans ce cas, quand un prisonnier monte dans le bateau, on n'est pas obligé de déplacer un gardien en jetant le dé.

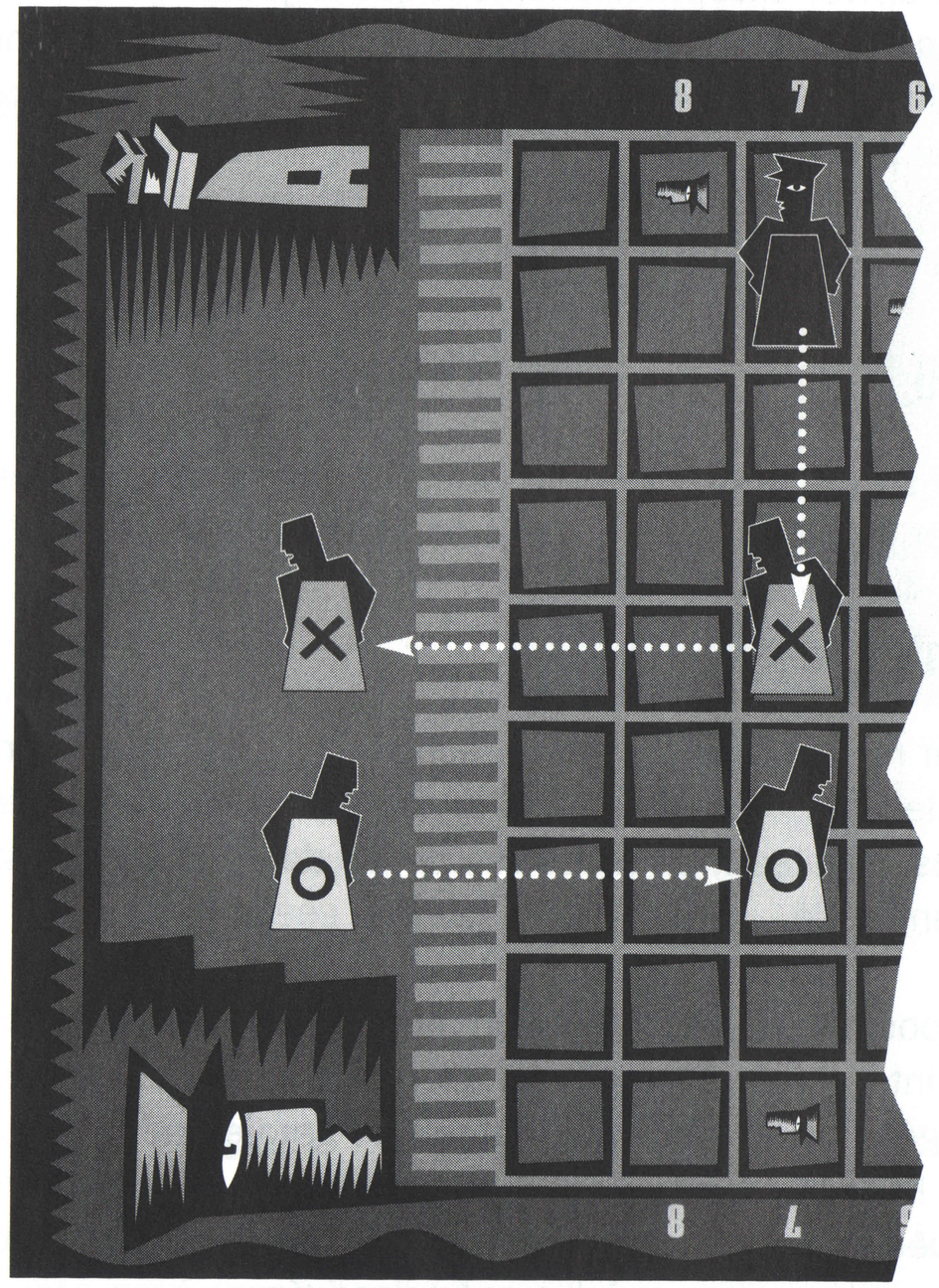
Position de base des gardiens

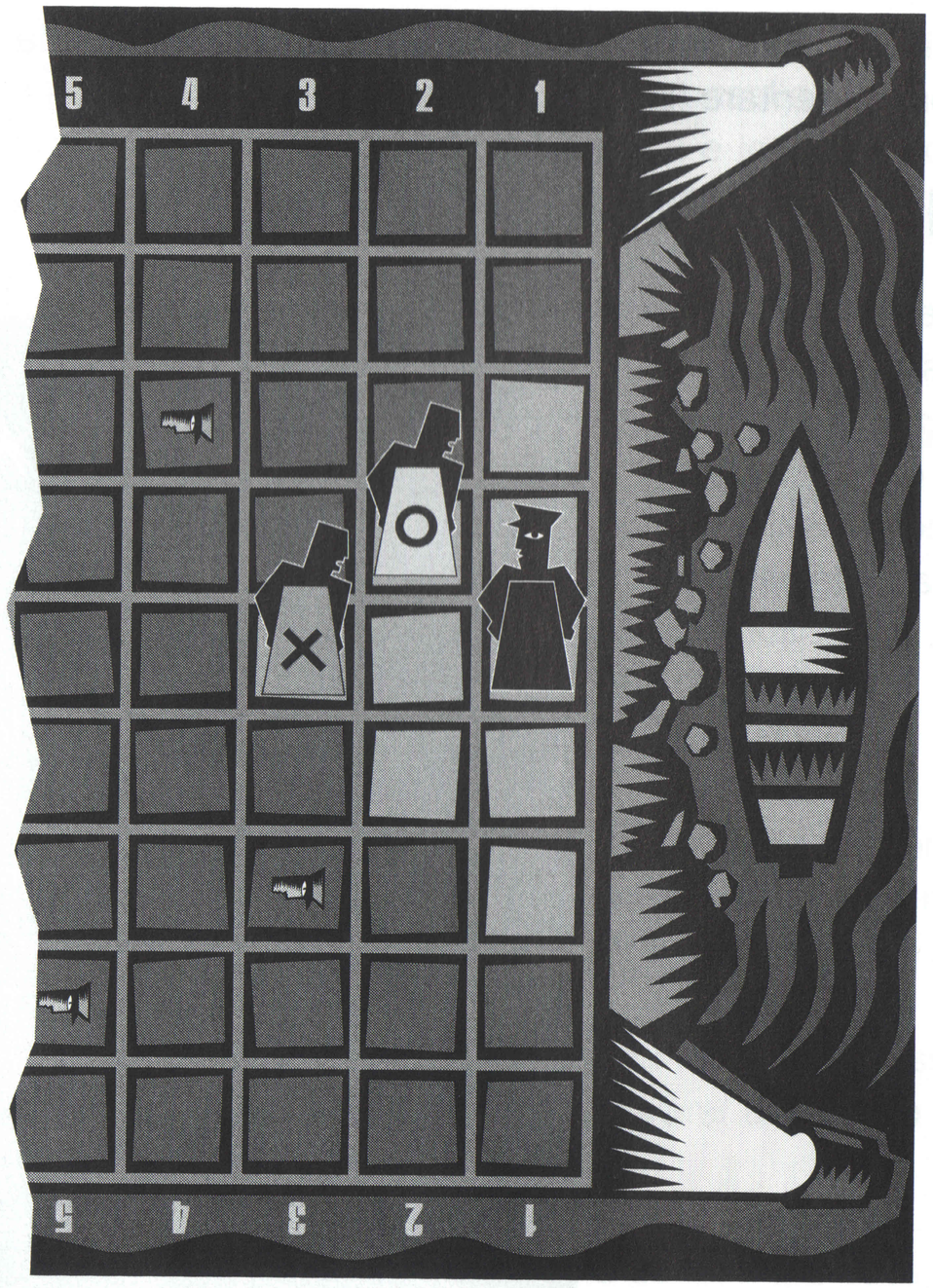
- La position de base des gardiens peut être modifiée à volonté. Il faut cependant veiller à ce que, dans la première rangée, située devant le bateau, le gardien se trouve placé sur la case du milieu. Il faut aussi que la dernière rangée, située juste devant la cellule, reste libre et qu'un gardien se trouve dans chacune des autres rangées.

EXEMPLES

Un prisonnier est repris

Le joueur O fait sortir son prisonnier de la cellule et le déplace dans la colonne qu'il a choisie de 3 cases en direction du bateau. Son tour se termine à la rangée 7. Le gardien de la rangée 7 avance alors de 3 cases en direction de O et reprend X qui doit retourner dans la cellule.



Un prisonnier s'évade en bateau

Le joueur X se trouve sur une des cases hachurées situées devant le bateau. Comme un gardien se trouve devant lui, il ne peut pas monter dans le bateau. Le joueur O, par contre, pourra monter directement dans le bateau lors de son prochain tour.