

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



SECTION X

Les prisonniers les plus redoutables sont gardés, totalement isolés du monde, dans une île sous haute surveillance de l'océan Atlantique, en face des côtes des États-Unis.

Les prisonniers, condamnés à perpétuité, sont gardés dans la partie la plus sécurisée de la prison : la Section X. Il est extrêmement difficile de s'échapper de cette partie de la prison, mais les prisonniers ont un plan. Arriveront-ils à sortir ou les gardes seront-ils plus malins qu'eux ?

But du jeu

Le but du jeu est de maintenir les prisonniers de votre bloc de cellules hors de portée des gardes, et d'être le premier à faire s'échapper cinq d'entre eux jusqu'aux zones libres. Vous pouvez atteindre ces zones libres par l'une des six zones marquées en vert, aux angles du plan de jeu.

Matériel de jeu

- 1 plan de jeu
- 54 tuiles de tunnels
- 4 clés principales
- 32 prisonniers
- 8 portes

Préparation

L'île-prison avec la prison et la section de haute sécurité « Section X » est au centre du plan de jeu. La Section X est divisée en quatre blocs de cellules. Chaque joueur choisit sa propre couleur et place ses huit prisonniers dans l'un des quatre blocs de cellules. Chaque joueur prend également deux portes qu'il place devant lui. Les tuiles de tunnels sont mélangées et placées face cachée en trois piles. Les quatre cartes de clé principale sont placées en pile à côté du plan de jeu. On décide qui sera le premier joueur.

Exemple de placement au début du jeu Section X



Note du traducteur :

Tout ce dont vous avez besoin est dans ces règles, mais si vous voulez plus d'informations ou avez des questions, visitez s'il vous plaît notre site web :

www.thegamemaster.nl

Résumé du jeu

Tours

Section X se joue en plusieurs tours. Chaque tour se termine quand un des joueurs a réussi à sortir trois prisonniers (ou deux s'il n'y a que deux joueurs) ou quand toutes les tuiles de tunnels ont été utilisées.

Phases du jeu

- Chaque joueur réalise les phases suivantes à chaque tour :
1. prendre une tuile de tunnel
 2. placer, échanger, déplacer ou tourner une tuile de tunnel
 3. déplacer des prisonniers dans les tunnels, ou encore placer ou déplacer une porte dans un tunnel.

Exemple de phase de début de jeu

Quand une tuile a été posée contre l'île de telle façon qu'il y a une ouverture au tunnel, les prisonniers peuvent s'enfuir dans ce tunnel. En plaçant une porte au début d'un tunnel, un joueur réserve celui-ci à ses propres prisonniers. Les prisonniers essayent de s'échapper de l'île vers les zones libres en creusant des tunnels et en rampant dedans. Les prisonniers des différents blocs de cellules peuvent se déplacer de n'importe quel endroit de l'île vers n'importe quelle entrée de tunnel, tant que l'entrée n'est pas bloquée par une porte appartenant à un autre joueur.



Dans l'illustration ci-dessus, Bleu bloque l'entrée de « son » tunnel avec sa porte bleue. Par contre, le tunnel occupé par Rouge est libre d'accès ; des prisonniers de différents blocs de cellules peuvent ainsi y entrer. La porte violette en haut à droite bloque l'entrée du tunnel pour les autres blocs de cellules, mais il est possible d'entrer dans le tunnel de droite de cette tuile avec des prisonniers d'une autre couleur. Cet exemple montre aussi comment les tunnels peuvent être connectés à l'île centrale en plusieurs endroits.

Tours

Le premier joueur réalise les trois phases du jeu, dans l'ordre. Puis, le second joueur fait de même et ainsi de suite.

Phase 1 :

Piocher une tuile

Si le joueur a déjà trois tuiles en stock, il passe directement à la phase 2. Cela peut arriver s'il a choisi de ne pas en placer lors de la phase 2, et préférant déplacer, échanger ou tourner une tuile existante.

Sinon, il pioche une tuile du dessus d'une des trois piles. Un joueur ne peut jamais avoir plus de trois tuiles en stock.

Phase 2 :

Placer, échanger, déplacer ou tourner une tuile de tunnel

Dans cette phase du jeu, un joueur peut placer, échanger, déplacer ou tourner une tuile. La règle ici est que le(s) tunnel(s) de la tuile doit se connecter aux tunnels des tuiles voisines déjà posées - en clair, ils ne peuvent être fermés par le bord d'une autre tuile. Les tunnels peuvent être connectés à l'île centrale sur différents côtés. Les tunnels peuvent aussi partir du bord du plan de jeu. Aucune tuile ne peut être placée dans les zones marquées en vert.

Une explication des quatre actions possibles pour un joueur est donnée ci-dessous.

Note : un tunnel **appartient** à un joueur lorsque celui-ci a placé une de ses portes sur une tuile de ce tunnel.

A. Placer

Une tuile peut être placée à n'importe quel endroit du plan de jeu. Une tuile peut être placée pour se connecter à un tunnel appartenant à un autre joueur.

B. Échanger deux tuiles

Echanger deux tuiles sur le plan de jeu.

Il est possible de tourner les tuiles lors de l'opération. Il n'est possible d'échanger que des tuiles n'appartenant pas au tunnel d'un autre joueur. Il est interdit d'échanger des tuiles avec des prisonniers.

Il est cependant possible d'échanger une tuile comportant une cachette avec ses propres prisonniers. Dans ce cas, il faut respecter la **règle de distance** : la tuile-cachette déplacée ne doit pas être rapprochée de la zone verte. Voir plus loin le paragraphe « **Règle de distance** ».

C. Déplacer une tuile déjà posée

Déplacer une tuile à un autre emplacement du plan de jeu.

Il est possible de tourner la tuile lors de l'opération. Il n'est possible de déplacer qu'une tuile n'appartenant pas au tunnel d'un autre joueur. Il est également interdit de déplacer une tuile avec des prisonniers.

Il est cependant possible de déplacer une tuile comportant une cachette avec ses propres prisonniers. Dans ce cas également, il faut respecter la **règle de distance**.

D. Tourner une tuile en la laissant en place

Il est interdit de tourner une tuile appartenant au tunnel d'un autre joueur ni une tuile avec des prisonniers.

Phase 3 :

Déplacer des prisonniers, placer ou déplacer une porte

Le joueur peut choisir l'une des deux actions suivantes dans cette phase.

A. Déplacer des prisonniers

Le joueur peut déplacer ses prisonniers un total de 5 déplacements avec un maximum de 2 déplacements par prisonnier et par tour. Les mouvements des prisonniers se font dans les tunnels, en partant du bloc de cellules sur l'île centrale. Ils peuvent s'échapper dans n'importe quelle direction, directe-

ment, par n'importe quelle tuile connectée autour de l'île, pour peu qu'il y ait une connexion et qu'elle ne soit pas bloquée par la porte d'un autre joueur. Chaque changement de tuile compte comme un déplacement. Les prisonniers peuvent avancer ou reculer. Ceci peut être utile si les prisonniers doivent se placer dans un endroit sûr, juste avant la fin du tour, s'il y a un risque qu'ils soient découverts. Ils peuvent alors reculer jusqu'à leur bloc de cellules. Chaque section de tunnel ne peut contenir qu'un seul prisonnier. Les seules exceptions sont les tuiles-cachettes qui peuvent accueillir deux prisonniers en même temps. Lorsqu'une tuile comporte deux ou trois sections de tunnel différentes, elle peut accueillir autant de prisonniers.

B. Placer ou déplacer une porte

En plaçant ou en déplaçant l'une de vos deux portes, d'une part vous pouvez interdire l'accès à un tunnel particulier aux prisonniers des autres joueurs, d'autre part vous prenez le contrôle de tout le tunnel. Vous pouvez placer ou déplacer un maximum d'une porte sur une tuile par tour. Il est interdit de placer ou déplacer une porte sur un tunnel appartenant à un autre joueur. Il est également interdit de placer une porte à une jonction : la porte doit être dans un tunnel.

Une fois que le premier joueur a terminé sa troisième phase, la main passe dans le sens horaire et le joueur suivant reprend à la phase 1, et ainsi de suite jusqu'à ce que le tour soit terminé. Ensuite, on commence le tour suivant.

Tour suivant

Fin d'un tour

Dés qu'un joueur a réussi à faire s'échapper trois prisonniers (deux prisonniers s'il n'y a que deux joueurs) jusqu'aux zones vertes, l'évasion est détectée ! Les gardes trouvent les tunnels et les détruisent avec des explosifs. Seuls les prisonniers dans les cachettes sont en sécurité. Tous les prisonniers qui sont dans un tunnel à ce moment sont ensevelis par l'écroulement qui résulte de l'explosion : ils sont immédiatement et définitivement retirés du jeu. Tous les prisonniers en zone verte sont placés en zone libre, et les zones vertes sont vidées. Les portes sont également retirées et rendues à leurs possesseurs pour le tour suivant.

Un tour se termine également quand un joueur pioche la dernière tuile de la dernière pile. Dans ce cas, le joueur termine son tour puis le tour se termine.

Cas particuliers : pas assez de prisonniers

Si plus aucun joueur n'a assez de prisonniers pour arriver à en faire échapper cinq, le jeu se termine immédiatement.

S'il n'est pas possible pour un ou plusieurs joueurs d'arriver à faire sortir cinq prisonniers, un dernier tour est joué.

Début du tour suivant

Le nouveau tour commence après que les tuiles restantes, incluant les cachettes vides de prisonniers, et le stock de tuiles sont remis ensemble avec les tuiles non utilisées. Les tuiles sont mélangées et remises en trois piles. Le tour passe au joueur suivant qui commence par la phase 1.

Exemple

L'illustration en page suivante montre comment les joueurs peuvent atteindre les zones libres.

L'illustration du haut montre un tour est terminé car Violet a amené trois prisonniers dans la zone libre. Après cela, toutes les tuiles et les prisonniers qui y étaient sont retirés. Les portes sont également retirées, mais les joueurs pourront les utiliser à nouveau au tour suivant.

L'illustration au-dessous montre ce qui reste : les prisonniers arrivés en zone verte partent en zone libre, et les seules tuiles qui restent en place pour le tour suivant sont les tuiles-cachettes contenant des prisonniers.

Fin du tour



Début du tour suivant



Termes utilisés (par ordre alphabétique)

Règle de distance

La règle de distance s'applique toujours quand on déplace ou échange des cachettes contenant des prisonniers. Elle dit que la tuile avec la cachette ne doit pas, à cette occasion, se rapprocher de la zone verte. Un exemple est présenté ci-dessous pour clarifier cette règle.



Dans l'exemple ci-dessus, la tuile avec la cachette et un prisonnier jaune peut être déplacée par le joueur jaune vers les emplacements A, B, C ou D mais pas vers les emplacements E ou F, car ces derniers sont plus près des zones vertes. Déplacer la tuile vers B ou C crée une connexion entre la cachette et le tunnel et est en accord avec la règle de distance. D n'est pas une bonne idée, car il n'est pas possible, à cet endroit, de connecter la cachette à un tunnel menant en zone verte.

Clé principale

La clé principale permet à un joueur de faire traverser n'importe quelle porte à ses prisonniers. Pour l'obtenir, un joueur, d'une part, ne doit plus avoir aucun prisonnier dans son bloc de cellules ou dans un tunnel et, d'autre part, ne doit avoir des prisonniers qui ne se sont pas encore échappés que dans deux cachettes au maximum. Le joueur qui gagne la clé principale doit en même temps enlever l'une de ses portes.

Un joueur perd sa clé principale quand il atteint la zone libre avec ses prisonniers ou s'il revient à son bloc de cellules, mais dans ce cas il remet une porte en place.

Si un joueur revient dans une situation telle que décrite ci-dessus, il regagne une clé principale (et reperd une porte). Il y a quatre clés principales. Un joueur ne peut posséder qu'une seule clé principale.



Cachette

Une cachette est un endroit sécurisé pour se cacher dans un tunnel. Il ne peut y avoir que deux prisonniers dans chacune des cachettes. Les deux prisonniers peuvent appartenir à des joueurs différents.



Porte de tunnel

Si un joueur place une porte de tunnel, il le bloque pour les prisonniers de chacun des autres joueurs et le tunnel devient « son » tunnel. Il n'est pas permis de placer une porte dans un tunnel qui appartient à un autre joueur. Les joueurs ne peuvent pas manipuler les tuiles d'un tunnel qui appartient à un autre joueur. Les prisonniers peuvent se déplacer librement à travers un tunnel appartenant à un autre joueur, s'ils y sont déjà au-delà de la porte. Il est possible de contourner une porte en faisant passer les prisonniers par une autre entrée. À la fin du tour, quand les tunnels s'écroulent, les joueurs récupèrent leurs portes et peuvent les utiliser à nouveau.



Lutte pour un tunnel

Il est possible que deux tunnels ou plus, de différents joueurs (bloqués par des portes appartenant à différents joueurs), finissent par se connecter entre eux. Dans cette situation, le joueur avec le tunnel le plus long est autorisé à laisser sa porte en place, et le joueur avec le tunnel le plus court doit enlever sa porte. Le nombre de tuiles en place avant la connexion décide qui a le tunnel le plus long. En cas d'égalité, le joueur qui place la connexion choisit quelle porte reste en place.



Exemple : la placement de la tuile connecte les deux tunnels ; il en résulte la suppression de la porte de tunnel appartenant à Violet (à droite) qui n'avait qu'une tuile alors que Rouge en possédait trois.

Stock de tuiles de tunnel

Chaque joueur ne peut avoir qu'un maximum de trois tuiles en stock. Les tuiles sont conservées face cachée, ainsi les joueurs ne savent pas quelles sont les possibilités des autres joueurs. Si un joueur a trois tuiles en stock au début de son tour, il saute la phase 1 car il n'a plus le droit d'en piocher. À la fin d'un tour, les joueurs gardent leurs tuiles en stock. Il n'est jamais permis de placer plus d'une tuile de tunnel par tour.

Zone libre

Quand un prisonnier a réussi à sortir d'un tunnel et est arrivé dans l'une des 6 zones vertes, alors cette zone devient la sienne et il n'est plus permis aux prisonniers des autres joueurs d'y aller. Seuls ses propres prisonniers sont bienvenus sur cette zone. Les zones libres sont séparées par des frontières vertes (voir illustration).



Un joueur peut autoriser ses prisonniers à s'échapper par plus d'une zone libre, mais il doit rester au moins une zone libre disponible pour chaque joueur. Si un joueur prend possession d'une zone libre, elle lui appartient pendant tout le jeu.

Fin du jeu et gagnant

Le jeu se termine quand un des joueurs arrive à faire sortir cinq prisonniers en les plaçant dans les zones libres, ou si aucun des joueurs ne peut y arriver faute de prisonniers vivants. Dans ce cas, le joueur avec le plus de prisonniers libérés est vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par le nombre de prisonniers dans les cachettes. Si l'égalité persiste, c'est celui qui possède le plus de prisonniers vivants qui est déclaré vainqueur.

Si un dernier tour obligatoire est joué, ou si on termine parce qu'un ou plusieurs joueurs n'ont pas assez de prisonniers vivants à libérer, alors le joueur avec le plus de prisonniers survivants à la fin est déclaré vainqueur.

Règles pour 2 joueurs et règles avancées

Règles pour 2 joueurs

Quand Section X est joué par deux joueurs seulement, un tour se termine dès qu'un joueur a fait s'échapper 2 au lieu de 3 prisonniers ; les autres règles sont inchangées.

Variante pour joueurs expérimentés

Section X devient encore plus passionnant si un certain nombre de changements sont effectués sur les règles pour augmenter les facteurs tactiques et le niveau de difficulté et allonger un peu la durée de la partie.

- Le but du jeu est de libérer 7 prisonniers au lieu de 5.
- Au lieu de 3 piles de tuiles face cachée, les piles de tuiles sont face visibles, ainsi les joueurs peuvent choisir la tuile qu'ils piochent.
- Les phases 2 et 3 peuvent être changées à chaque tour. Cela permet, par exemple, de commencer par déplacer des prisonniers puis d'échanger ou déplacer une tuile, et de déplacer des prisonniers ensuite. Naturellement, la règle de base s'applique : un seul échange, déplacement, rotation ou mouvement de tuile, et un maximum de 5 déplacements dont 2 par prisonnier.

Conseils tactiques

- Prenez garde à ne pas avoir tous vos prisonniers dans les tunnels, car cela pourrait vous coûter cher. Soyez malin et utilisez les cachettes.
- Tourner les tuiles peut être utile quand vous avez besoin de sortir vos prisonniers d'une cachette. Essayez d'échanger les tuiles afin de raccourcir la longueur de votre tunnel.
- Placez une tuile gênante pour vos adversaires, et placez dessus une porte ou un prisonnier afin qu'elle ne soit pas facilement déplaçable.

The Game Master

Auteur : Chislaine van den Bulk

Illustrations : Yvon-Cheryl Scholten

Illustration de couverture : Bernhard Kilchmann

Pour toute demande d'information, adressez vos courriels à : info@thegamemaster.nl

Visitez notre site : www.thegamemaster.nl

Éditeur :

THE GAME MASTER

Raadhuisplein 31

2914 KM Nieuwerkerk aan den IJssel



© 2007

The Game Master
Nieuwerkerk aan den IJssel
The Netherlands

SECTION X

ESCAPE TO FREEDOM: ÉVASION VERS LA LIBERTÉ

Les prisonniers les plus redoutables sont gardés en isolation totale du monde dans une île hautement gardée de l'océan Atlantique, en face des côtes des Etats-Unis.

Les prisonniers condamnés à vie sont gardés dans la partie la plus sécurisée de la prison: la Section X. Il est extrêmement difficile de s'échapper de cette partie de la prison, mais les prisonniers ont un plan. Arriveront-ils à sortir ou les gardes seront-ils plus malins qu'eux ?

SECTION X est un jeu dans lequel des fuyards ingénieux creusent des tunnels mais également utilisent les tunnels des autres et se tirent dans les pattes mutuellement. Certaines cachettes spéciales garantissent aux prisonniers une certaine sécurité quand les gardes de la prison font leurs rondes. Une rumeur s'est ébruitée selon laquelle une évasion est imminente, aussi il devient de plus en plus difficile de rester hors de portée des gardes. Des portes bloquent l'accès aux différents tunnels. Etes-vous capable de contrôler le réseau de tunnels souterrains et d'amener en premier les prisonniers de votre bloc de cellules vers la liberté ? Mais attention, les prisonniers risquent leur vie si leur évasion est découverte !

But du jeu

Le but du jeu est de maintenir les prisonniers de votre bloc de cellules hors de portée des gardes, et d'être le premier à faire s'échapper cinq d'entre deux jusqu'aux zones libres. Vous pouvez atteindre ces zones libres par l'une des six zones marquées en vert, aux angles du plateau de jeu.

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 54 tuiles de tunnels
- 4 clés principales
- 32 prisonniers
- 8 portes

Préparation

L'île-prison avec la prison et la section de haute sécurité « Section X » est au centre du plateau de jeu. La Section X est divisée en quatre blocs de cellules. Chaque joueur choisit sa propre couleur et place ses huit prisonniers dans l'un des quatre blocs de cellules. Chaque joueur prend également deux portes qu'il place devant lui.

Les tuiles de tunnels sont mélangées et placées face cachée en trois piles. Les quatre cartes de clé principale sont placées en pile à côté du plateau de jeu. On décide qui sera le premier joueur.

Exemple de placement au début du jeu Section X (Illustration)

Résumé du jeu

Tours

Section X dure plusieurs tours. Chaque tour se termine quand un des joueurs a réussi à sortir trois prisonniers (ou deux s'il n'y a que deux joueurs) ou si toutes les tuiles de tunnels ont été utilisées.

Phases du jeu

Chaque joueur réalise les phases suivantes à chaque tour :

1. prendre une tuile de tunnel
2. placer, échanger, déplacer ou tourner une tuile de tunnel
3. déplacer des prisonniers dans les tunnels, ou encore placer ou déplacer une porte dans un tunnel.

Exemple de phase de début de jeu

Quand une tuile a été posée contre l'île de telle façon qu'il y a une ouverture au tunnel, les prisonniers peuvent s'enfuir dans le tunnel. En plaçant une porte au début du tunnel, un joueur s'assure que seuls ses propres prisonniers pourront avoir accès à ce tunnel en particulier. Les prisonniers essaient de s'échapper de l'île vers les zones libres en creusant des tunnels et en rampant dedans. Les prisonniers des différents blocs de cellules peuvent se déplacer de n'importe quel endroit de l'île vers n'importe quelle entrée de tunnel, tant que l'entrée n'est pas bloquée par une porte appartenant à un autre joueur. Dans l'illustration ci-dessous, le joueur bleu bloque l'entrée de « son » tunnel avec sa porte. En contraste, le tunnel « rouge » est libre d'accès, et ainsi des prisonniers de différents blocs de cellules peuvent y entrer. La porte violette en haut à droite bloque l'entrée du tunnel pour les autres blocs de cellules, mais il est possible d'entrer dans ce tunnel par la droite avec des prisonniers d'une autre couleur. Cet exemple montre aussi comment les tunnels peuvent être connectés à l'île centrale en plusieurs endroits.

Tours

Le premier joueur commence son tour en passant par les trois phases du jeu, dans l'ordre.

Phase 1:

Piocher une tuile

Le joueur choisit une tuile du dessus d'une des trois piles de tuiles. Toutefois, si un joueur a déjà trois tuiles en stock, il doit sauter cette phase et passer directement à la phase 2. Un joueur peut conserver des tuiles en stock en choisissant de ne pas en placer lors de la phase 2, et en choisissant de déplacer, échanger ou tourner une tuile existante. Un joueur ne peut jamais avoir plus de trois tuiles en stock.

Phase 2:

Placer, échanger, déplacer ou tourner une tuile de tunnel

Dans cette phase du jeu, un joueur peut placer, échanger, déplacer ou tourner une tuile ; La règle ici est que le(s) tunnel(s) de la tuile doit être connectée avec au moins un tunnel environ-

nant. Les tunnels peuvent être connectés à l'île centrale sur différents côtés. Les tunnels peuvent aussi partir du bord du plateau de jeu. Aucune tuile ne doit être placée dans les zones marquées en vert.

Une explication des quatre actions possibles pour un joueur est donnée ci-dessous.

A. Placer

Une tuile peut être placée à n'importe quel endroit du plateau de jeu. Une tuile peut être placée pour se connecter à un tunnel appartenant à un autre joueur.

B. Echanger

Echanger deux tuiles sur le plateau. Les tuiles peuvent également être tournées quand on réalise cette opération. Il n'est pas permis d'échanger des tuiles si l'une d'entre-elles appartient au tunnel d'un autre joueur. Un joueur prend possession d'un tunnel en y plaçant une porte de sa couleur. Il n'est pas permis d'échanger des tuiles sur lesquelles il y a des prisonniers, sauf s'il s'agit d'une tuile avec ses propres prisonniers dans une cachette. Cependant, la règle de distance s'applique alors : la tuile avec la cachette doit rester à la même distance au minimum de la zone verte. Voir aussi le paragraphe « Règle de distance ».

C. Déplacer

Déplacer une tuile à un autre emplacement du plateau de jeu. Cette tuile peut également être tournée au cours de cette opération. Il n'est pas permis de déplacer une tuile si elle constitue une partie du tunnel d'un autre joueur. Un joueur prend un tunnel en sa possession en y plaçant l'une de ses portes. Il n'est également pas permis de déplacer une tuile si un ou plusieurs prisonniers sont dessus, sauf s'il s'agit de ses prisonniers et qu'ils sont dans une cachette. Cependant, la règle de distance s'applique alors : la tuile avec la cachette doit rester à la même distance au minimum de la zone verte. Voir aussi le paragraphe « Règle de distance ».

D. Tourner

Tourner une tuile du plateau. Ceci n'est pas permis si la tuile constitue une partie d'un tunnel appartenant à un autre joueur, ou s'il y a des prisonniers sur cette tuile.

Phase 3:

Déplacer des prisonniers, placer ou déplacer une porte

Le joueur peut choisir l'une des deux actions suivantes dans cette phase.

A. Déplacer les prisonniers

Le joueur peut autoriser à ses prisonniers un total de 5 mouvements avec un maximum de 2 mouvements par prisonniers et par tour. Les mouvements des prisonniers se font dans les tunnels, en partant du bloc de cellules sur l'île centrale. Ils peuvent s'échapper dans n'importe quelle direction, directement, par n'importe quelle tuile connectée autour de l'île, pour peu qu'il y ait une connexion et qu'elle ne soit pas bloquée par la porte d'un autre joueur. Chaque mouvement sur une nouvelle tuile compte comme un mouvement. Les prisonniers peuvent avancer en avant et en arrière. Ceci peut être utile si les prisonniers doivent se placer dans un endroit sûr juste avant la fin du tour s'il y a un risque qu'ils soient détectés. Ils peuvent alors revenir en arrière jusqu'à leur bloc de cellules. Il y a une limitation à seulement un prisonniers par section de tunnel.

Seulement dans les cachettes, les prisonniers peuvent être à deux en même temps. Il est possible pour deux ou trois prisonniers d'être sur la même tuile, mais uniquement s'ils sont sur des sections de tunnels différentes.

B. Placer ou déplacer une porte

En plaçant ou en déplaçant l'une de vos deux portes, vous pouvez bloquer l'accès à un tunnel particulier pour les prisonniers d'autres joueurs, et vous avez le contrôle de tout le tunnel. Vous pouvez placer ou déplacer un maximum d'une porte sur une tuile par tour, mais il n'est pas permis de placer une porte sur un tunnel qui appartient déjà à un autre joueur. Il est également interdit de placer une porte à une jonction car une porte doit être dans un tunnel. Une fois que le premier joueur a terminé sa troisième phase, la main passe dans l'ordre des aiguilles d'une montre et les autres joueurs reprennent à la phase 1. Le jeu continue jusqu'à ce que le tour soit terminé. Ensuite, on commence le tour suivant.

Tour suivant

Fin d'un tour

Dès qu'un joueur a réussi à faire s'échapper trois prisonniers (deux prisonniers s'il n'y a que deux joueurs) jusqu'aux zones vertes, l'évasion est détectée ! Les gardes trouvent les tunnels et les détruisent avec des explosifs. Il n'y a que dans les cachettes que les prisonniers sont en sécurité. Les prisonniers qui sont dans un tunnel à ce moment sont ensevelis quand le tunnel s'écroule. Les prisonniers sont retirés immédiatement du jeu et ne reviendront pas. Tous les prisonniers dans la zone verte sont placés en zone libre, et les zones vertes redeviennent vides. Les portes sont également retirées du plateau, et sont rendues à leurs possesseurs pour le tour suivant. Un tour se termine également quand un joueur pioche la dernière tuile de la dernière pile. Dans ce cas, le joueur termine son tour puis le tour se termine.

Cas spéciaux : pas assez de prisonniers

- Si aucun des joueurs n'a plus assez de prisonniers pour arriver à en faire s'échapper cinq, le jeu se termine immédiatement.
- S'il n'est pas possible pour un ou plusieurs des joueurs d'arriver à faire sortir, un dernier tour est joué.

Début du tour suivant

Le nouveau tour commence après que les tuiles restantes, incluant les cachettes vides de prisonniers, et le stock de tuiles sont remis ensemble avec les tuiles non utilisées. Les tuiles sont mélangées et remises en trois piles. Le tour passe au joueur suivant qui commence par la phase 1.

Exemple

L'illustration suivante montre comment les joueurs peuvent atteindre les zones libres. L'illustration du haut montre que le tour s'est terminé car le bloc de cellules violet a trois prisonniers dans la zone libre. Après cela, toutes les tuiles et les prisonniers qui y étaient sont retirés. Les portes sont également retirées, mais les joueurs pourront les utiliser à nouveau au tour suivant. L'illustration ci-dessous montre que les prisonniers qui sont arrivés en zone verte peuvent aller vers la zone libre, et qu'il ne reste plus que les tuiles avec des cachettes contenant des prisonniers qui restent pour le tour suivant.

Fin du tour

(Illustration)

Début du tour suivant

(Illustration)

Termes

(par ordre alphabétique)

Règle de distance

La règle de distance s'applique toujours quand on déplace ou échange des cachettes contenant des prisonniers. Elle dit que la tuile avec la cachette doit rester au moins à la même distance par rapport à la zone verte. Un exemple est présenté ci-dessous pour clarifier cette règle.

Dans l'exemple ci-dessous, la tuile avec la cachette et un prisonnier jaune dessus peut être déplacée par le joueur jaune vers les emplacements A, B, C ou D mais pas les emplacements E ou F, car ces derniers sont plus près des zones vertes. Déplacer la tuile vers B ou C crée une connexion entre la cachette et le tunnel et est en accord avec la règle de distance. D n'est pas une bonne idée, car il n'est pas possible de s'échapper de la cachette depuis cet endroit.

Clé principale

Si un joueur n'a plus aucun prisonnier dans son bloc de cellules et que les prisonniers qui ne se sont pas encore échappés vers la liberté sont au maximum dans deux cachettes, alors ce joueur gagne une clé principale. A ce moment, il ne doit pas y avoir un de ses prisonniers dans un tunnel. La clé principale permet à un joueur de traverser n'importe quelle porte. Seuls les prisonniers du joueur ayant la clé principale peuvent passer à travers n'importe quelle porte. Le joueur gagne la clé principale mais en même temps il doit enlever l'une de ses portes. Un joueur perd sa clé principale quand il atteint la zone libre avec ses prisonniers ou s'il revient à son bloc de cellules, mais alors dans ce cas il remet une porte en place. Si un joueur revient dans une situation telle que décrite ci-dessus, il regagne une clé principale (et reperd une porte). Il y a quatre clés principales. Un joueur ne peut posséder qu'une clé principale à la fois.

Cachette

Une cachette est un endroit sécurisé pour se cacher dans un tunnel. Il ne peut y avoir que deux prisonniers dans chacune des cachettes. Les deux prisonniers peuvent être de joueurs différents.

Porte de tunnel

Si un joueur place une porte de tunnel, il le bloque pour les prisonniers de chacun des autres joueurs et le tunnel devient « son » tunnel. Il n'est pas permis de placer une porte dans un tunnel qui appartient à un autre joueur. Les joueurs ne doivent pas manipuler les tuiles de tunnel qui constituent un tunnel appartenant à un autre joueur. Les prisonniers peuvent se déplacer librement à travers un tunnel appartenant à un autre joueur, s'ils y sont déjà au-delà de la porte. Il est possible de contourner une porte en faisant passer les prisonniers par une autre entrée. A la fin du tour, quand les tunnels s'écroulent, les joueurs récupèrent leurs portes et peuvent les utiliser à nouveau.

Lutte pour un tunnel

Il est possible que deux tunnels ou plus, de différents joueurs (bloqués par des portes appartenant à différents joueurs), finissent par se connecter entre eux. Dans cette situation, le joueur avec le tunnel le plus long est autorisé à laisser sa porte en place, et le joueur avec le tunnel le plus court doit enlever sa porte. Le nombre de tuiles en place avant la connexion est ce qui compte pour décider qui a le tunnel le plus long. En cas d'égalité, le joueur qui place la connexion décide quelle porte est autorisée à rester en place.

Placer une tuile de tunnel forme une connexion entre les deux tunnels et la suppression de la porte de tunnel appartenant au joueur violet (à droite) qui avait seulement une tuile en comparaison des trois tuiles du joueur rouge.

Stock de tuiles de tunnel

Chaque joueur peut avoir un maximum de trois tuiles en stock. Les tuiles sont laissées face cachée, ainsi les joueurs ne savent pas quelles sont les possibilités des autres joueurs. Si un joueur a trois tuiles en stock, il saute la phase 1 car il n'a plus le droit d'en piocher. A la fin d'un tour, les joueurs gardent leurs tuiles au stock. Il n'est jamais permis de placer plus d'une tuile de tunnel par tour.

Zone libre

Quand un prisonnier a réussi à sortir d'un tunnel et est arrivé dans l'une des 6 zones vertes, alors cette zone devient la sienne et il n'est plus permis aux prisonniers des autres joueurs d'y aller. Seuls ses propres prisonniers sont bienvenus sur cette zone. Les zones libres sont séparées par des frontières vertes (voir illustration).

Un joueur peut autoriser ses prisonniers à s'échapper par plus d'une zone libre, mais il doit y avoir au moins une zone libre disponible pour chaque joueur. Si un joueur prend possession d'une zone libre, elle lui appartient pendant tout le jeu.

Fin du jeu et gagnant

Le jeu se termine quand un des joueurs arrive à faire sortir 5 prisonniers en les plaçant dans les zones libres, ou si aucun des joueurs ne peut y arriver faute de prisonniers vivants. Dans ce cas, le joueur avec le plus de prisonniers libérés est vainqueur. En cas d'égalité sur le nombre de prisonniers libérés, on y ajoute les prisonniers dans les cachettes pour savoir qui est le vainqueur. Si on a encore une égalité, le nombre de prisonniers disponibles est compté, et le joueur avec le plus de prisonniers vivants est déclaré vainqueur. Si un dernier tour obligatoire est joué, ou si on termine parce qu'un ou plusieurs joueurs n'ont pas assez de prisonniers vivants à libérer, alors le joueur avec le plus de prisonniers survivants à la fin est déclaré vainqueur.

Pour 2 joueurs, et règles avancées

Règles pour 2 joueurs

Quand le jeu est joué par deux joueurs seulement, un tour se termine dès qu'un joueur a fait s'échapper 2 au lieu de 3 prisonniers ; pour le reste, le jeu se joue comme dans les règles générales.

Variante du jeu pour joueurs expérimentés

Section X devient encore plus passionnant si un certain nombre de changements sont effectués sur les règles pour augmenter les facteurs tactiques et le niveau de difficulté pour faire durer le jeu un peu plus longtemps.

- Le but du jeu est de libérer 7 prisonniers au lieu de 5
- Au lieu de 3 piles de tuiles face cachée, les piles de tuiles sont face visibles, ainsi les joueurs peuvent choisir la tuile qu'ils piochent.
- Les phases 2 et 3 peuvent être changées à chaque tour. Cela permet, par exemple, de commencer par déplacer des prisonniers puis d'échanger ou déplacer une tuile, et de déplacer des prisonniers ensuite. Naturellement, la règle de base s'applique : un seul échange, déplacement, rotation ou mouvement de tuile, et un maximum de 5 déplacements dont 2 par prisonniers.

Conseils tactiques de la part de The Game Master

- Soyez attentif pour ne pas avoir tous vos prisonniers dans les tunnels, car cela pourrait vous coûter cher. Soyez malin et utilisez les cachettes.
- Tourner les tuiles peut être utile quand vous avez besoin de déplacer vos prisonniers hors d'une cachette. Essayez d'échanger les tuiles afin de raccourcir la longueur de votre tunnel.
- Placez une tuile gênante pour vos adversaires, et placez dessus une porte ou un prisonnier afin qu'elle ne soit pas facilement déplaçable.

www.thegamemaster.nl

info@thegamemaster.nl