

ÉVASION DE COLDITZ.

Une prison, ce n'est pas seulement des murs de pierre et des barreaux de fer. De la même façon, une évasion, ce n'est pas seulement une course contre le temps et les poursuivants. C'est une expérience unique, personnelle et intransferable, pendant laquelle l'ingéniosité, l'astuce et l'audace sont indispensables.

Légendes

1 2

3 4

5 6

1-Pour franchir les cases "Clé" ou "Laissez-passer" vous devez fournir la carte correspondante.

2-Les barbelés ne peuvent être franchis par des cases adjacentes seulement qu'en remettant une pince.

3-Pour franchir un dénivelé de 30 pieds, il faut fournir une corde. Pour un dénivelé de 60 pieds, il en faut 2.

4-Pour s'échapper de Colditz, les prisonniers doivent arriver jusqu'à leurs objectifs d'évasion.

5-Les prisonniers peuvent franchir un faisceau de lumière d'un projecteur sans s'arrêter.

6-Les cases bleues sont des cachettes. Les prisonniers peuvent s'y réfugier.

Instructions de jeu.

Le Château de Colditz fut une prison de Haute Sécurité pour des Officiers Alliés prisonniers de guerre durant la Seconde Guerre Mondiale. De plus, tous ces Officiers étaient connus pour avoir déjà tenté une évasion antérieurement, si bien que Colditz était la plus surveillée des prisons, destinée à éviter une nouvelle évasion pour ces spécialistes de la chose. Dans ce jeu de simulation, les joueurs vont devoir faire évader le prisonnier qu'il représente. Cinq joueurs maximum vont jouer les Officiers Alliés candidats à l'évasion. Un autre joueur sera l'Officier Allemand qui déploiera ses gardiens pour éviter les fugues.

Matériel:

-un plateau de jeu

-2 dés à 6 faces

-40 pions de prisonniers, 8 de chaque couleur: Bleu (Américains), Rouge (Britanniques), Bleu clair (Français), Orange (Hollandais), Vert (Polonais)

-16 pions Noirs pour les Gardiens Allemands

-5 cartes de Kit d'Évasion

-27 cartes de Matériel (Equipo)

- 45 cartes Opportunité
- 14 cartes Sécurité
- 5 cartes A la vie, à la mort (“le tout pour le tout”).

Le plateau de jeu.

Il a été dessiné à partir de l’authentique plan du Château de Colditz utilisé par les prisonniers pour organiser leurs évasions. Il a été disposé pour que toutes les enceintes nécessaires soient au même étage. Il se divise en plusieurs zones.

Dans la Cour Intérieure se trouvent les cases grises en pierre et les 5 cases noires. La Zone d’Appel est l’hexagone de cases blanches. Les Habitations sont les lieux de vie avec des cases en parquet de bois, de même que les Cellules. Dans la Cour de la Garnison se trouvent les cases marrons en terre battue, les cases vertes de gazon à l’intérieur des murailles, les cases grises de toit et 7 cases noires. Les Extérieurs sont toutes les cases vertes de gazon au-delà des murailles et des barbelés, incluant les cases des ponts et celles dans les fossés. Pour finir, les cases qui contiennent un demi-cercle marron sont celles de tunnel.

Préparation du jeu.

Dépliez le plateau sur la table. Séparez les cartes Opportunité, Sécurité et A la vie, à la mort (“le tout pour le tout”) en 3 piles faces cachées. Séparez les cartes Matériel par types et posez -les faces visibles, côte à côte de même que pour les cartes Kit d’Évasion, également face visible. Un des joueurs prend le rôle de l’Officier Allemand. Cela peut se décider en se mettant d’accord ou en procédant à un jet de dés. Ensuite, les autres joueurs choisissent leur couleur et le nombre de pions en fonction du tableau suivant:

- pour 2 joueurs: 6 gardiens et 8 prisonniers.
- pour 3 joueurs: 12 gardiens et 7 prisonniers chacun.
- pour 4 joueurs: 14 gardiens et 6 prisonniers chacun.
- pour 5 joueurs: 15 gardiens et 5 prisonniers chacun.
- pour 6 joueurs: 16 gardiens et 4 prisonniers chacun.

Les prisonniers sont regroupés dans la zone d’Appel, comme indiqué en page 18. Ensuite, l’Officier Allemand pose un gardien pour chaque Officier d’Évasion dans n’importe quelle case noire de la Cour Intérieure. Il doit également poser au moins 2, mais pas plus de 7 gardiens dans les cases noires de la Cour de la Garnison. Les gardiens restants se placent en réserve dans les Quartiers Allemands.

Les joueurs doivent décider ensemble du nombre d’évadés nécessaires pour gagner la partie ainsi que le temps imparti pour y parvenir. Pour une première partie, il est conseillé un minimum de 2 évadés et un temps limite de 2 heures. Dans les parties suivantes et à mesure que les joueurs acquerront de l’expérience, on pourra augmenter le nombre d’évadés ou réduire la durée de la partie ou inclure les 2 choses à la fois.

Les Officiers d'Évasion gagneront s'ils parviennent à faire s'enfuir le nombre prévu de prisonniers dans le temps imparti, sinon le gagnant est celui qui fait s'échapper le plus grand nombre de ses prisonniers. L'Officier Allemand gagnera si, une fois le temps de jeu terminé, aucun Officier à d'Évasion n'est parvenu à s'échapper.

Déroulement du jeu.

L'Officier d'Évasion assis à la gauche de l'Officier Allemand est le premier à jouer. Ensuite, les autres jouent dans l'ordre du sens des aiguilles de la montre. Le dernier à jouer est l'Officier Allemand. Ensuite commence un nouveau tour débuté par le même Officier d'Évasion qu'au début de la partie. Dans son tour, le joueur jette les dés et ajoute le total des 2 dés, s'il obtient 2 tirages semblables, il rejette les dés jusqu'à ce que cela ne se produise plus.

Si le total des dés fait 3, 7 ou 11, le joueur peut prendre une carte Opportunité s'il est l'Officier d'Évasion ou une carte Sécurité s'il est Officier Allemand. On ne peut avoir en main seulement que 3 cartes Opportunité ou Sécurité. Si l'on prend une quatrième carte, on se doit d'utiliser ou de se défausser d'une carte dans son tour de jeu. Les Officiers d'Évasion peuvent s'échanger des cartes entre eux ou même les donner pour rien.

Les cartes peuvent seulement s'employer pendant son propre tour à l'exception de celle qui indiquent le contraire (Cartes Opportunité: amulette, mouchardage, cachette secrète et celles qui valent pour carte Matériel; Sécurité: Clé interceptée et Laissez-passer intercepté). une fois utilisée, la carte se place au fond de la pile correspondante.

Les pions se déplacent suivant le total des dés. Ils peuvent avancer dans n'importe quelle direction d'une case dans une case adjacente. Chaque mouvement d'une case vers une autre coûte un point. On peut déplacer autant de pions qu'on le désire, à partir du moment que le total des mouvements ne dépasse pas le total des dés. Un pion ne peut pas passer par dessus un autre, il doit le contourner ou espérer que le passage se libère. Il n'est pas obligatoire d'utiliser le total des dés.

A certains moments de la partie apparaît sur quelques cartes l'expression "aller directement...", cela signifie qu'on n'utilise pas les points des dés pour ces déplacements.

OFFICIER ÉVASION:

Les prisonniers doivent obtenir les cartes Matériel nécessaires pour pouvoir s'échapper du château et le Kit de fugue (indispensable pour que les évasions puissent réussir). Ils doivent éviter de finir dans les Cellules d'Isolement et peuvent se cacher de leurs gardiens dans les cachettes. Ils peuvent creuser des tunnels pour sortir des murailles et voler la voiture du Commandant, tenter une évasion à la vie, à la mort ("le tout pour le tout"), éviter les projecteurs et collaborer entre eux dans leur lutte contre l'Officier Allemand.

Cartes Matériel.

Pour obtenir une carte Matériel, le joueur doit placer deux prisonniers dans une Habitation marquée par le symbole d'équipe qu'il préfère. Une autre manière est de placer un prisonnier dans une autre Habitation ayant le même symbole. Une fois qu'il a pris la carte Matériel correspondante, les deux prisonniers doivent se déplacer directement vers n'importe quelle case de la Zone d'Appel . Il n'y a pas de nombre limite de cartes Matériel qu'un joueur peut détenir.

Les cartes Matériel servent pour passer certaines cases du plateau. Pour franchir les cases blanches marquées "Clé" ou "Laissez-passer", un Officier d'Évasion doit présenter une clé ou laissez-passer allemand, respectivement. Les pinces servent à franchir les barbelés par des cases adjacentes. La corde sert pour franchir la case blanche marquée de la valeur du dénivelé 30 ou 60 mètres. Pour un dénivelé de 60 m, il faudra 2 cartes marquées d'une corde. Une fois jouée, la carte Matériel est écartée du jeu.

Exception: un prisonnier qui préfère entrer dans la Cour Intérieure depuis la Cour de la Garnison n'a besoin d'aucun laissez-passer.

Une même carte Matériel peut bénéficier à n'importe quel nombre de prisonniers durant le tour qu'on l'utilise, autant que le tirage des dés et les cases libres le permettent. Un passage ouvert grâce à une carte reste ouvert jusqu'à la fin du tour du joueur.

Cartes de Kit d'Évasion.

Chaque Officier d'Évasion doit obtenir une carte de Kit d'Évasion pour que son évasion puisse réussir. Il peut en obtenir de trois manières différentes:

-en plaçant un prisonnier dans chacune des Habitations marquées du symbole: vêtements civils, boussole, rations alimentaires et papiers officiels (documents). Quand les prisonniers sont simultanément dans ces Habitations, on peut prendre la carte de Kit d'Évasion.

-avec les cartes Opportunités. Des cartes portent 2 symboles du Kit d'Évasion. Si l'on obtient 2 cartes Opportunités portant les 4 objets du Kit d'Évasion, on peut les échanger contre une carte Kit d'Évasion.

-en combinant les 2 actions précédentes: si l'on a une carte Opportunité comprenant 2 symboles du Kit d'Évasion, on peut obtenir la carte Kit d'Évasion en plaçant deux prisonniers dans les Habitations contenant les 2 autres symboles.

Une fois obtenue, la carte de Kit d'Évasion est gardée toute la partie. Ces cartes ne sont pas échangeables. Les prisonniers n'ont pas aller directement à la Zone d'Appel une fois la carte obtenue.

Cartes "A la vie, à la mort" ("le tout pour le tout"):

Une fois par partie et seulement s'il détient la carte du Kit d'Évasion, chaque joueur peut tenter une fugue "le tout pour le tout" avec un de ses prisonniers. N'importe quel prisonnier qui se trouve dans la Cour Intérieure ou dans les Habitations peut tenter le coup. Il tire une carte "A la vie, à la mort" qui lui indiquera combien de lancers de dés il pourra effectuer. Chaque double permet de faire un lancer supplémentaire mais les totaux de 3, 7 ou 11 ne donnent pas droit de prendre une carte Opportunité.

On n'a pas besoin de clés ou de laissez-passer pour franchir les passages réglementés et on doit suivre le chemin suivant: sortir par la porte proche du théâtre (par la case "Laissez-passer"), traverser la Cour de la Garnison, passer par la porte principale et franchir le pont sur les fossés. S'il rencontre un pion sur son chemin, il n'est pas nécessaire de le contourner, on peut lui passer par dessus (c'est une exception à la règle générale). Si le prisonnier arrive à réussir son Objectif d'Évasion, la fugue a réussi. Dans le cas contraire, on peut penser qu'il est atteint mortellement par un coup de feu et l'Officier d'Évasion est éliminé de la partie: on retire tous les pions de sa couleur du plateau et on doit rendre toutes ses cartes.

Objectifs d'évasion.

On considère qu'un prisonnier a fui avec succès quand il arrive à la case Objectif d'évasion et que le joueur possède la carte Kit d'Évasion. on retire le pion du plateau et le joueur le garde devant lui. Il n'est pas nécessaire d'arriver sur la case avec le nombre exact du jet des dés, il suffit de l'atteindre ou de la dépasser. Si un prisonnier arrive à un Objectif d'évasion mais que le joueur n'a pas encore la carte Kit d'Évasion, il peut rester sur cette case jusqu'à ce que le joueur l'obtienne.... mais ce sera une proie facile pour les gardiens.

Cellules d'isolement.

Un prisonnier peut sortir de la Cellule d'Isolement de deux manières. Si au jet de dés donne un double, on peut sortir un prisonnier de la cellule du nombre de points d'un dé. Il existe aussi des cartes d'Opportunité pour libérer des prisonniers sans coûter des points d'un jet de dés. Dans ce cas, le prisonnier est placé sur la case marquée en noir adjacente de sa cellule. Si celle-ci est occupée, il sera posé sur la case libre la plus proche.

Projecteurs.

Les prisonniers peuvent traverser le rayon de lumière des projecteurs ou passer juste à côté. Il ne peut cependant achever son déplacement dans la lumière.

Cachettes.

Seuls les prisonniers peuvent y entrer, pas les gardiens. N'importe quel prisonnier qui arrive grâce au tirage des dés dans une cachette peut s'en servir.

Les prisonniers dans une cachette ne peuvent être arrêtés et ne sont pas obligés de se rendre à l'appel. Seules les cases bleues sont considérées comme des cachettes.

Cases noires.

Les prisonniers peuvent occuper les cases noires pour éviter que l'Officier Allemand s'en serve pour placer des gardiens. Toutefois, le prisonnier pourra être arrêté si les conditions adéquates sont réunies.

Voiture du commandant.

On peut entrer dans cette voiture depuis la case marquée d'une flèche sur son côté. En jouant la carte correspondante, un prisonnier peut utiliser la voiture pour tenter de fuir. On jette les dés 6 fois et on se sert des points obtenus pour déplacer le prisonnier vers l'extérieur en passant par la porte principale. Chaque double permet un tirage supplémentaire mais les totaux 3, 7 et 11 ne permettent pas de tirer une carte Opportunité. Les pions se trouvant sur le trajet de la voiture s'écartent sur une case adjacente et on n'a besoin d'aucun laissez-passer pour franchir la porte principale.

Si le prisonnier arrive à atteindre une case Objectif d'évasion et que le joueur possède la carte Kit d'Évasion, l'évasion a réussi. En cas contraire, le prisonnier est conduit en cellule d'isolement.

Tunnels.

Il existe 3 tunnels pour fuir: celui de la cantine, celui de la chapelle et celui du théâtre. Pour s'ouvrir un tunnel, on doit jouer la carte correspondante et y faire pénétrer par la première case 2 prisonniers au minimum. Si on ne peut faire bouger ce minimum de 2 prisonniers, alors, on ne peut jouer cette carte pour ouvrir le tunnel. Tant que le tunnel est occupé, cette carte doit être visible de tous les joueurs et sera défaussée quand le tunnel ne sera plus utilisé ou s'il est découvert. Les prisonniers avancent dans le tunnel de la même manière qu'à l'extérieur.

Le tunnel est considéré comme utilisé s'il se trouve au moins 2 prisonniers à l'intérieur et les autres prisonniers (même ceux des autres joueurs) peuvent s'en servir. Si à un moment, il ne se trouve plus qu'un seul prisonnier dans le tunnel, on considère qu'il s'est effondré; on peut faire sortir ce prisonnier du côté des Habitations comme du côté de la sortie. Une fois sorti, le tunnel ne pourra plus être utilisé jusqu'à ce que la carte correspondante soit à nouveau tirée et rejouée plus tard. Les joueurs dans le tunnel ne sont pas tenus de se rendre à l'appel et ne peuvent être découverts par les cartes de fouille.

Les pions qui ne sont pas dans le tunnel peuvent passer par dessus les pions qui sont dans le tunnel mais ils ne peuvent pas rester dessus une case du tunnel; cela fonctionne de la même manière que pour les cases des projecteurs.

Se constituer prisonnier.

Un prisonnier peut demander son arrestation, même si les conditions ne sont pas réunies pour cela, en se déplaçant sur la case adjacente à celle occupée par le gardien et annoncer son intention de se constituer prisonnier.

L'Officier Allemand ne peut refuser cette arrestation et doit emmener directement le prisonnier dans une Cellule d'Isolement et le gardien dans ses Quartiers.

Collaboration entre Officier d'Évasion.

Les Officiers d'Évasion peuvent collaborer entre eux contre l'Officier Allemand. Par exemple, un joueur peut constituer prisonnier pour éliminer un gardien qui poursuivait le prisonnier d'un autre joueur. Une autre possibilité sera de tenter une évasion, même sans le Kit d'évasion, pour distraire les gardiens et faciliter l'évasion d'un prisonnier d'un autre joueur.

Il est permis à tout moment que les Officiers d'Évasion échangent les cartes d'Opportunité ou les cartes Matériel entre eux (mais pas les cartes Kit d'Évasion qui ne sont pas échangeables) et même se les donnent sans faire d'échange. Les joueurs peuvent demander à l'Officier Allemand d'abandonner la pièce où se déroule le jeu durant une minute pour délibérer entre eux en secret.

OFFICIER ALLEMAND

L'Officier Allemand doit perturber toutes les tentatives d'évasion des Officiers d'Évasion. Pour cela, il se sert des gardiens qui peuvent poursuivre et arrêter les prisonniers, qui peuvent faire des contrôles dans les Habitations et provoquer des appels et, même, peuvent ouvrir le feu sur des prisonniers découverts à l'Extérieur du château.

Les gardiens.

Les gardiens peuvent se déplacer librement sur tout le plateau, mais ne peuvent pas entrer dans les Habitations (excepté pour y faire des fouilles et des appels) ni dans les Cachettes. Ils ne peuvent pas également bloquer les entrées des Habitations ni empêcher les mouvements des prisonniers en restant dans les couloirs en dehors de leur tour.

Après avoir poursuivi un prisonnier qui s'est échappé, un gardien doit suivre le même chemin, même s'il doit descendre une muraille ou traverser des barbelés, mais il n'a pas besoin des cartes Matériel correspondantes. Une fois que le prisonnier s'est échappé, a été arrêté ou a été abattu (avec la carte "tirer pour tuer") le gardien doit se retirer directement dans le Quartier Allemand.

Les gardiens qui sont dans leurs Quartiers peuvent être déplacés vers n'importe quelle case noire libre. Chaque gardien déplacé de cette manière coûte

un point du tirage. On peut ainsi déplacer de cette manière autant de gardiens que l'on veut en fonction du total des dés. On ne peut déplacer des gardiens qui viennent de procéder à une arrestation.

On peut ramener dans les Quartiers n'importe quel gardien situé sur une case noire, cela coûte un point de tirage pour chaque gardien. Les gardiens qui rentrent de cette manière ne peuvent revenir sur le plateau dans le même tour.

Arrestations.

L'Officier Allemand peut procéder à autant d'arrestations qu'il veut durant son tour, mais un gardien ne peut arrêter qu'un seul prisonnier par tour. Pour cela, on doit déplacer le gardien dans une case adjacente à celle du prisonnier et annoncer son arrestation. Le prisonnier est déplacé directement dans une Cellule d'Isolement choisie par l'Officier Allemand et le gardien rejoint les Quartiers Allemands. Les arrestations sont conditionnées par certains critères en fonction de la zone où elle se déroule:

-dans la Cour Intérieure: seulement si l'Officier d'Évasion possède une quelconque carte Matériel mais il ne la perd pas.

-dans les Habitations: seulement avec des cartes de contrôle et seulement si l'Officier d'Évasion possède une quelconque carte Matériel. Dans ce cas, il suffit que le gardien entre dans l'habitation, il n'est pas nécessaire de le déplacer près de chaque prisonnier. Les joueurs doivent se défausser d'une carte Matériel pour chaque prisonnier arrêté.

-Dans la Cour de la Garnison et dans les Extérieurs: dans tous les cas, si l'Officier d'Évasion possède une quelconque carte Matériel, il doit se défausser de la carte de son choix.

Exception: un prisonnier qui vient de sortir de la Cellule d'Isolement et qui se retrouve dans la Cour de la Garnison ne pourra être arrêté pendant son mouvement de rapprochement de la case d'entrée de la Cour Intérieure, même s'il ne se déplace que d'une case par tour. Une fois ce mouvement terminé, il pourra être à nouveau arrêté.

-Sur les cases noires: s'appliquent les conditions de la zone du plateau concernées.

-Dans la Zone d'appel, les Cachettes et les Tunnels: pas d'arrestation possible dans les zones de contrôle et les cachettes. Dans les tunnels, en se servant de la carte Tunnel découvert (mais sans perte de carte Matériel).

Tunnel découvert.

Cette carte permet de découvrir un Tunnel et d'arrêter les prisonniers qui y sont dedans. Après avoir joué la carte, l'Officier Allemand doit déplacer 2 gardiens jusqu'au Tunnel en se servant des points du tirage et les faire entrer par n'importe quelle case du tunnel (pas forcément l'entrée ou la sortie). Les prisonniers qui sont dans le Tunnel sont déplacés directement dans une Cellule d'Isolement et les 2 gardiens dans leurs Quartiers.

Appel.

L'Officier Allemand peut décider d'un appel en jouant cette carte avant de tirer les dés. Tous les prisonniers doivent de déplacer directement dans la Zone d'Appel et se placer comme au début de la partie. Les Officiers d'Évasion sont libres d'envoyer ou non leurs prisonniers à l'appel. Si un prisonnier se risque à ne pas se rendre à l'appel, l'Officier Allemand tire les dés de la manière habituelle (en retirant les dés en cas de double et en prenant les cartes Sécurité en cas de 3, 7 ou 11) et, avant les déplacements, peut décider d'une fouille générale. Le résultat des dés indique la distance maximum de la zone qui pourra être fouillée, en partant de n'importe quel gardien (mais sans le déplacer): chaque prisonnier qui ne se sera pas déplacé dans la zone d'Appel mais se trouvera à portée d'un gardien sera directement emmené en Cellule d'Isolement. Pour cette fouille peuvent participer tous les gardiens qui ne sont pas dans leurs Quartiers.

Une fois cette fouille terminée, l'Officier Allemand utilise le même tirage pour effectuer ses déplacements et continuer son tour de la manière habituelle. Les prisonniers placés dans les Tunnels, les Cellules, les Cachettes ou les Extérieurs ne peuvent être arrêtés durant une fouille générale.

Tirer pour tuer.

En jouant cette carte, on peut ouvrir le feu sur un prisonnier se trouvant dans les Extérieurs du Château. On doit indiquer le prisonnier concerné et le gardien qui va tirer. Le gardien doit pouvoir voir le prisonnier c'est-à-dire qu'il ne doit y avoir un obstacle (muraille) entre eux qui pourrait bloquer le tir. L'Officier Allemand jette alors les dés (en rejouant en cas de doubles et sans prendre de carte Sécurité en cas de 3, 7 ou 11) et multiplie par 2 le résultat final. Si le prisonnier est à portée de tir du gardien, il est atteint et tué sur le coup et il est retiré du plateau. Une fois le coup tiré, le gardien est emmené directement dans ses Quartiers, qu'il ait touché ou non le fuyard.

CARTES MATÉRIEL (EQUIPO)

Alicates (5): Pincettes: Cette carte permet de découper et traverser les barbelés par de cases adjacentes.

Cuerda (12): Corde: Cette carte vaut pour 30 pieds (9 mètres) de corde. Elle permet de franchir les dénivelés marqués sur le plateau.

Llave (6): Clé: Cette carte permet de passer les cases du plateau marquées "llave".

Pase Aleman (4): Laissez-passer allemand: Cette carte permet de passer les cases du plateau marquées "pase".

CARTES LE TOUT POUR LE TOUT (A VIDA O MUERTE)

Cette carte permet à un prisonnier de tenter une évasion sans se servir des cartes Matériel à partir d'une case de la Cour Intérieure ou des Habitations. Tirer les dés du nombre de fois indiqué en haut dans le cercle orange. Chaque tirage double permet un tirage supplémentaire. Si, avec le total des dés, une case Objectif d'Évasion est atteinte, la fugue est réussie. Sinon, le fuyard est abattu et l'Officier d'Évasion est éliminé de la partie.

(5 cartes avec valeur 3, 4, 5, 6 et 7 tirages.)

CARTES KIT DE FUGA (KIT ÉVASION)

Chaque Officier d'Évasion doit tenir une de ces cartes pour que l'évasion soit réussie.

Un kit d'évasion comprend des vêtements civils, une boussole, des rations alimentaires et des papiers officiels (documents).

(5 cartes, 1 par Officier d'Évasion)

A noter que cette carte une fois acquise l'est définitivement.

D'autre part, rappel des règles pour pouvoir l'obtenir:

On peut en obtenir cette carte de trois manières différentes:

-4 prisonniers dans 4 Habitations marquées des 4 symboles différents.

-2 cartes Opportunités différentes.

-1 carte Opportunités et 2 prisonniers dans les Habitations contenant les 2 autres symboles.

CARTES OPPORTUNITÉS

A la Biblioteca (A la Bibliothèque)

A la Cocina (A la Cuisine)

Al Correo (A la Poste)

A la Garita (Dans la Guérite)

A la Oficina (Au Bureau)

A las Duchas (Aux Douches)

Al Dentista (Chez le Dentiste)

A Oficiales (Chez les Employés)

8 cartes (une de chaque): cette carte permet de déplacer directement un prisonnier sur une case de l'Habitation en question (sans compter de déplacement).

Alicates (1): Pincettes: cette carte peut s'échanger à n'importe quel moment du jeu, même en dehors de son tour, contre une carte Matériel correspondante.

Amuleto (1) Porte-bonheur: on peut jouer cette carte après que l'Officier Allemand ait posé sa carte "tirer pour tuer" et tiré les dés. Elle évite de doubler les résultats des dés.

Chivatazo (2): Mouchardage: cette carte permet de contrecarrer les cartes d'appel et de fouille en emmenant tous les prisonniers ou une partie d'entre-eux dans les cachettes libres. On doit toutefois se défaire des cartes Matériel éventuellement nécessaires pour y arriver.

Coche del Comandante (1): voiture du Commandant: un prisonnier qui s'est déplacé jusqu'à la voiture du commandant et qui joue cette carte peut jeter 6 fois les dés et utiliser les résultats pour s'échapper par la porte principale. En cas de tirage de doubles, cela permet un jet supplémentaire. Les autres pions qui se trouvent sur le passage ne peuvent bloquer le chemin. Si le fuyard arrive à un objectif d'évasion, sa fugue a réussi, sinon, il retourne directement en Cellule d'Isolement.

Cuerda (2): corde: cette carte peut s'échanger à n'importe quel moment du jeu, même en dehors de son tour, contre une carte Matériel correspondante.

Distraccion (2): distraction: cette carte permet de distraire un gardien de son choix. Ce gardien est placé directement dans le Quartier Allemand.

Escondite Secreto (5): Cachette secrète: cette carte permet d'éviter de se défaire d'une carte Matériel au moment d'une fouille, d'une arrestation ou quand elle est interceptée.

Inspeccion (1): inspection: cette carte permet de déplacer directement 2 gardiens vers leurs Quartiers.

Liberado de la celda (5): libéré de la Cellule: cette carte permet de sortir directement un prisonnier d'une Cellule dans la case libre la plus proche.

Llave (2): clé: cette carte peut s'échanger à n'importe quel moment du jeu, même en dehors de son tour, contre une carte Matériel correspondante.

Parte del Kit de Fuga (4): morceaux du kit d'évasion: cette carte peut être utilisée comme étant une partie du kit d'évasion. Elle compte pour les 2 objets dessinés du kit (qui en comprend en tout 4).

Pase aleman (2): Laissez-passer allemand: cette carte peut s'échanger à n'importe quel moment du jeu, même en dehors de son tour, contre une carte Laissez-passer correspondante.

Sabotaje (1): sabotage: cette carte oblige l'Officier Allemand à se défausser de 2 cartes Sécurité en échange d'une nouvelle carte qu'il prend dans sa pile.

Soborno (5): subornation: après avoir joué cette carte, le joueur peut prendre une carte Matériel de son choix.

Tunel de la cantina (1): tunnel de la Cantine.

Tunel de la capilla (1): tunnel de la chapelle.

Tunel del teatro (1): tunnel du Théâtre.

Après avoir joué cette carte, on peut rentrer dans le Tunnel correspondant au lieu indiqué. Le Tunnel doit toujours être occupé par au moins 2 prisonniers. Ceux-ci ne peuvent pas être arrêtés et ne sont pas tenus de se rendre à l'appel.

CARTES SÉCURITÉ

Llave interceptada (1) Clé découverte.

Pase interceptado (1) Laissez-passer découvert.

Cette carte peut être utilisée contre un prisonnier qui essaie de se servir d'une clé (ou d'un laissez-passer). Il est emmené directement en Cellule d'Isolement et doit se défaire de sa carte clé (ou laissez-passer)

Recuento (2) Appel: Cette carte permet d'ordonner un appel avant de jeter les dés. Tous les prisonniers doivent se replacer dans la Zone d'Appel. Si un quelconque prisonnier se risque à ne pas s'y rendre, on peut utiliser le jet des dés pour ordonner une fouille générale. Les prisonniers qui sont découverts dans la zone qui sera fouillée sont emmenés directement en Cellule d'Isolement.

Registro Almacén (1) Fouille de l'Épicerie.

Registro Capilla (1) Fouille de la Chapelle.

Registro Cocina (1) Fouille de la Cuisine.

Registro Dentista (1) Fouille du Dentiste.

Registro Duchas (1) Fouille des Douches.

Registro Enfermeria (1) Fouille de l'Infirmierie.

Registro Garita (1) Fouille de la Guérite.

Registro Oficina (1) Fouille du Bureau.

Cette carte permet à un gardien d'entrer dans le lieu indiqué et d'emmener directement les prisonniers qui s'y trouvent en Cellule d'Isolement. Chaque prisonnier arrêté se voit confisquer sa carte Matériel correspondante.

Tirar a matar (1) Tirer pour tuer: cette carte permet d'ouvrir le feu sur un prisonnier se trouvant dans les Extérieurs du château. On jette les dés et on double le résultat de ceux-ci. Si le prisonnier est à portée de tir, il est retiré du plateau.

Tunel descubierta (1) Tunnel découvert: cette carte permet de faire irruption dans un Tunnel. 2 gardiens doivent pouvoir se déplacer jusqu'à une case du Tunnel en utilisant le total des dés. Les prisonniers qui sont découverts dans le Tunnel sont directement emmenés en Cellule d'Isolement et les gardiens en leurs Quartiers.