

S'T'ALAG 17

RÈGLES DU JEU

Note : Le texte en italique se trouvant dans ces règles est présent pour illustrer par l'exemple les différentes règles du jeu. Il n'ajoute aucune règle au jeu.

Les cartes Objet

Chaque carte de type Objet a 2 symboles différents, une valeur en points de Surveillance et un symbole Objet.

CONTENU

90 cartes

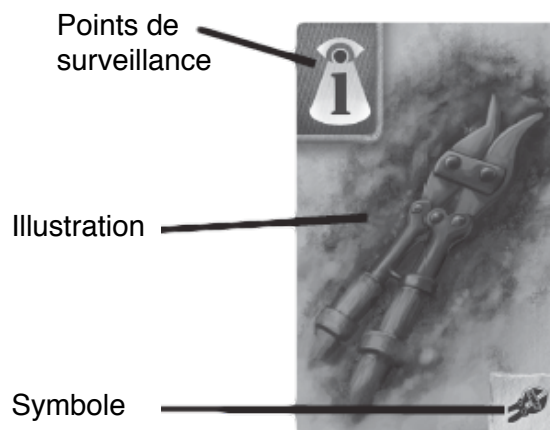
- 8 cartes Objet: Vêtements
- 8 cartes Objet: Nourriture
- 8 cartes Objet: Document
- 8 cartes Objet: Outil
- 8 cartes Objet: Carte
- 10 cartes double Objet
- 26 cartes Evasion
- 4 cartes Baraquement
- 4 cartes Information

5 dés Objets

1 dé 6 faces

40 jetons Surveillance

15 tuiles Prisonnier (3 tuiles par pays)



Les cartes objets sont:



Carte Objet : Vêtements



Carte Objet : Nourriture



Carte Objet : Document



Carte Objet : Outil



Carte Objet : Carte

DESCRIPTION DU CONTENU

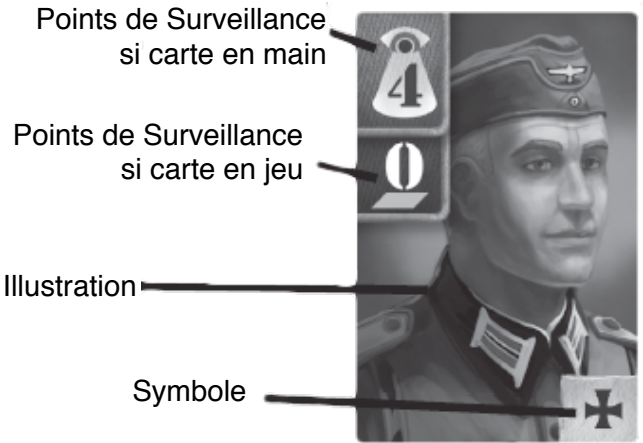
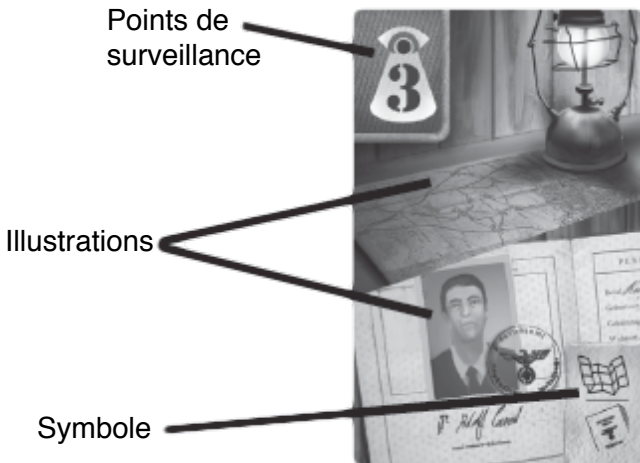
Le jeu contient 84 cartes. Il y a 8 familles (types) de cartes.

- carte Objet: Vêtements
- carte Objet: Nourriture
- carte Objet: Document
- carte Objet: Outil
- carte Objet: Carte
- carte Information
- carte Baraquement
- carte Evasion

Dans la règle, les cinq cartes Objet : vêtements, nourriture, document, outil et carte sont appelés carte Objet.

Les cartes double Objets

Certaines cartes Objet possèdent 2 illustrations différentes et 2 symboles Objet. Lorsque ces cartes sont jetées ou utilisées pour s'enfuir (voir explication plus loin), le joueur doit choisir parmi l'une des 2 illustrations. Tout comme les autres cartes Objet, les cartes double Objets possèdent des points de surveillance.



Les cartes Baraquements

Les prisonniers cachait toutes sortes d'objets dans leur baraquement, aussi bien pour améliorer leur quotidien que pour essayer de s'échapper. Cependant lorsque ces objets étaient trouvés par les gardes allemands, le propriétaire était durement puni. Où dans le cas où le propriétaire n'était pas identifié, tous les prisonniers du baraquement étaient punis jusqu'à dénonciation.

Les cartes Baraquement en jeu (voir explication plus loin) ont la même valeur que les cartes de type Objet (Vêtements, Nourriture, Document, Outil et Carte) lorsque un joueur tente une action Evasion. Le joueur doit choisir un type d'objet pour chaque carte Baraquement en jeu. Les cartes Baraquement ont 2 valeurs de Surveillance. La première valeur (0), est utilisée si le joueur a cette carte en main pendant la phase de dé (voir explication plus loin). La deuxième valeur (4) est utilisée si la carte est déjà en jeu pendant la phase de dé (voir explication plus loin).

Les cartes Information

Dans certains camps de prisonniers (Stalag), prisonniers et sous-officiers allemands en charge de la supervision de chaque baraquement ont lié quelques amitiés. Ainsi les prisonniers pouvaient recevoir un peu d'aide de leurs gardes. Mais dans certains cas ce qui pouvait ressembler à de l'amitié n'était en fait que de l'espionnage. Et si des officiers Allemand de plus haut rang en étaient informés, les choses pouvaient devenir bien pire pour les prisonniers.

Les cartes Information défaussées (voir explication plus loin), peuvent-être utilisées comme toute autre carte de type Objet (Vêtements, Nourriture, Document, Outil et Carte). Les cartes Information ont 2 valeurs de Surveillance. La première valeur (4), est utilisée si le joueur a cette carte en main pendant la phase de dé (voir explication plus loin). La deuxième valeur (0) est utilisée si la carte est déjà en jeu pendant la phase de dé (voir explication plus loin).



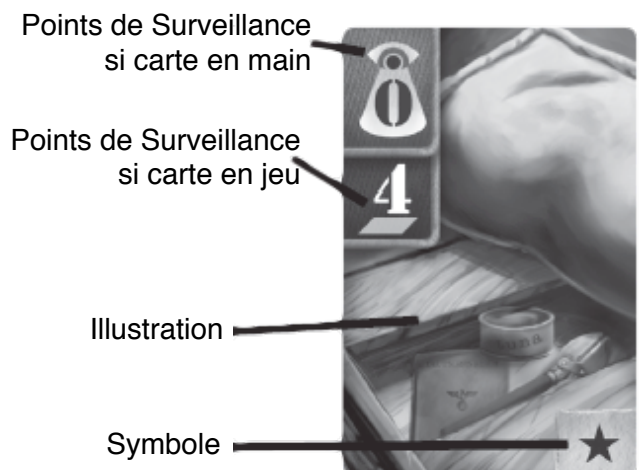
Symbole de la carte Baraquement

Ce symbole n'est pas présent sur le dé. Il permet d'identifier les cartes de type Baraquement.



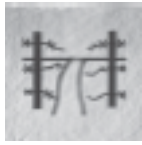
Symbole de la carte Information

Ce symbole n'est pas présent sur le dé. Il permet d'identifier les cartes de type Information.



Les cartes Évasion

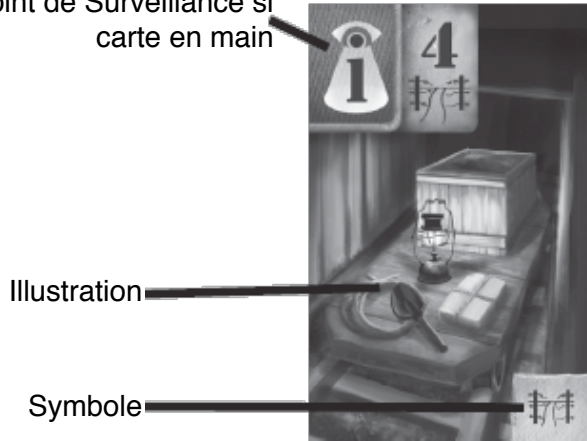
Les cartes Évasion ont 2 valeurs faciales, une valeur de Surveillance et une valeur d'Évasion.



Symbole de la carte Évasion

Ce symbole n'est pas présent sur le dé. Il permet d'identifier les cartes de type Évasion

Point de Surveillance si
carte en main



Illustration

Symbole

Les dés Objets

Les dés Objets ont 5 faces représentant des symboles Objet différents (Vêtements, Nourriture, Document, Outil et Carte).

La dernière face est le symbole du dé Évasion représenté par la valeur 3.



Le dé 6 faces

Le dé 6 faces est utilisé comme dé d'Évasion.



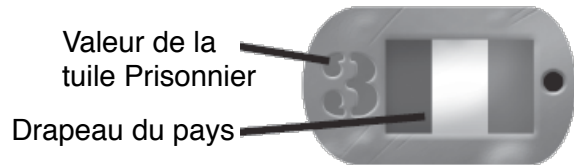
Jetons Surveillance

Les jetons Surveillance sont pris pendant la phase de décompte, ou lors d'autres situations (voir explication plus loin). Ils indiquent les points de Surveillance détenus par chaque joueur. Lorsqu'un joueur reçoit des points de Surveillance, il doit prendre les jetons appropriés et les placer dans sa zone de jeu avec le reste de ses jetons.



Tuiles Prisonniers

En début de jeu, chaque joueur doit choisir un pays et prendre les 3 tuiles Prisonniers correspondant. Les tuiles Prisonniers sont composées du drapeau du pays et de la valeur de point attribué au prisonnier. Toutes les tuiles Prisonniers ont la même valeur (3).



Valeur de la
tuile Prisonnier

Drapeau du pays

FIN DE PARTIE

Le premier joueur qui arrive à faire évader ses 3 prisonniers remporte la partie

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et placez-les au centre de la table. Cette pile constituera la pioche. Chaque joueur choisit alors un pays et prend les 3 tuiles Prisonnier correspondantes. La partie peut alors commencer.

PHASES DE JEU

La partie est composée de 3 phases de jeu par manche. Le nombre de manches dépend de la dextérité des joueurs à faire évader leur prisonnier en premier. Chaque manche comprenant une phase de tentative d'évasion.

Les différentes phases par manche sont :

- Déterminer le plan d'évasion
- Préparation et exécution du plan d'évasion
- Décompte

DÉTERMINER LE PLAN D'ÉVASION

Lors de la première manche, le choix du joueur qui commence se fait de façon aléatoire.

Pour les manches suivantes, le joueur qui commence est celui à qui il reste le plus de tuiles Prisonnier. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de points de Surveillance qui commence. Si l'égalité persiste, ce sera le joueur le plus proche de celui qui a réussi à faire évader l'un de ses prisonniers lors de la manche précédente.

Si malgré cela, l'égalité persiste, le joueur qui commence est le joueur qui est à la gauche du joueur le plus proche de celui qui a réussi à faire évader l'un de ses prisonniers lors de la manche précédente.

Ex : Lors d'une partie à 5 joueurs, lors de la première manche, le joueur A réussit l'évasion d'un de ses prisonniers. Les joueurs B et D ont 0 point de Surveillance. Le joueur C a 3 points de Surveillance et le joueur E a 2 points de Surveillance. A la fin de la première manche, il reste 2 tuiles Prisonniers au joueur A alors que tous les autres joueurs en ont encore 3. C'est le joueur C qui commencera la manche suivante car c'est le joueur avec le plus de points de Surveillance dans son jeu.

Le joueur qui commence la manche prend autant de dés Objet qu'indiqué par le nombre d'évadés dans le tableau ci-dessous et aussi le dé 6 faces d'Evasion. Le nombre de dés Objet à lancer dépend du nombre de Prisonniers déjà évadés sur l'ensemble des joueurs en début de manche, ainsi que du nombre total de joueur en jeu.

Nombre de joueurs		Nombre de jetons Prisonnier évadés										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	4	5	5	-	-	-	-	-	-	-
3	3	3	4	4	4	5	5	-	-	-	-	-
4	3	3	3	4	4	4	5	5	5	-	-	-
5	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5
Nombre de dés Objet lancés												

Ex : lors d'une partie à 5 joueurs avec 4 prisonniers déjà évadés, le joueur à qui s'est le tour doit prendre 4 dés Objet et le dé d'Evasion. Si 3 ou moins Prisonniers se sont évadés depuis le début, le joueur prendra 3 dés Objet et le dé Evasion.

Le joueur à qui s'est le tour lance tous les dés en même temps. Le résultat du lancé est appelé Plan d'Evasion. Il s'agit de la combinaison requise pour permettre l'évasion d'un des prisonniers lors de cette manche. Les dés sont lancés lors de chaque manche et le nombre de dés dépend du nombre d'évasion réussies depuis le début de la partie. Le plan d'évasion change donc à chaque manche. Si un des dés Objet indique le symbole 3 de l'Evasion, ajoutez les points aux points indiqués par le dé Evasion.

Ex : lors d'une partie à 5 joueurs, le joueur lance 3 dés Objet avec le dé Evasion. Le résultat du lancé est Vêtements, Outil, Nourriture et la valeur 4 sur

le dé d'Evasion. Ce qui donne un plan d'évasion Vêtements, Outil, Nourriture et 4 points d'évasion. Lors d'une autre manche, le résultat du lancé est Carte, le symbole 3 pour évasion, Document et la valeur 2 sur le dé d'Evasion. Ce qui donne un plan d'évasion Carte, Document et 5 points d'évasion (3+2).

Après avoir lancé les dés, chaque joueur tire 2 cartes de la pioche. La Phase d'élaboration du plan d'évasion est maintenant terminée et la phase de préparation et d'évasion peut commencer suivie par la phase de décompte.

PHASE DE PRÉPARATION ET D'EXÉCUTION DU PLAN D'ÉVASION

Cette phase se joue dans le sens horaire, en commençant par le 1er joueur, puis le suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur réussisse une évasion.

Le joueur doit exécuter une action parmi les suivantes:

- ❖ **Prendre 2 cartes de la pioche**
- ❖ **Poser une carte de son jeu devant lui, face cachée (ne pas montrer la carte aux autres joueurs!), piocher une nouvelle carte dans la pioche et la placer avec celle déjà en main.**

Les joueurs peuvent regarder leurs cartes retournées à tout moment.

- ❖ **Défausser une carte de sa main, face visible, près de la pioche.**

Ces cartes forment la défausse.

- ❖ **Défausser 3 cartes (ou plus) de sa main et de même type. Les cartes doivent toutes avoir le même symbole Objet.**

Ex: vous ne pouvez pas jeter une carte Nourriture, une carte Carte et une carte Outil. Elles doivent avoir le même symbole, par exemple 3 cartes Nourriture, ou 4 cartes Nourriture, ou 5 cartes Nourriture, 3 cartes Carte, 4 cartes Carte, etc. Les cartes Information peuvent également être utilisées dans ce cas et peuvent-être associées à tout type de carte Objet. Le joueur peut donc s'en défausser en l'associant à une (ou plusieurs) cartes Objet qu'il a également en main. Par exemple, 2 cartes Nourriture et un carte Information, dans ce cas on utilisera la carte Information comme substitution d'une 3ème carte Nourriture. Les cartes Information, Baraquement et

Evasion sont aussi des types de cartes, elles peuvent donc aussi être jetées. Exemple: 3 cartes Evasion ou 4 cartes Evasion, des cartes Baraquements, etc... Le joueur qui se défausse choisit l'ordre dans lequel les cartes sont mises sur la défausse.

❖ **Défausser 5 cartes (ou plus) de sa main et de types différents.**

Ex: Le joueur peut se défausser d'1 carte Nourriture, 1 carte Outil, 1 carte Evasion, 1 carte Carte et 1 carte Document en une seule fois. Mais il ne peut pas se défausser d'1 carte Nourriture, 2 cartes Outil, 1 carte Evasion, 2 cartes Carte et 2 cartes Document en une seule fois. Cela doit-être une et une seule carte de chaque type. Les cartes Information peuvent-être utilisées en remplacement de tout autre type de carte Objet ou bien en tant que carte Information. Elles peuvent donc être utilisées comme différent types de cartes lorsqu'elles sont jetées. Ex: Un joueur peut se défausser des 6 cartes suivante: 1 carte Carte, 1 carte Nourriture, 1 carte Document, 1 carte Vêtements, 1 carte Outil et 1 carte Information. Ou il peut se défausser des 7 cartes suivantes: 1 carte Carte, 1 carte Nourriture, 1 carte Document, 1 carte Vêtements, 1 carte Outil, 1 carte Evasion et 1 carte Information. Ou encore, il peut se défausser de 8 cartes (une de chaque type): 1 carte Carte, 1 carte Nourriture, 1 carte Document, 1 carte Vêtements, 1 carte Outil, 1 carte Evasion, 1 carte Baraquement et 1 carte Information. Le joueur peut utiliser 2 cartes Information lors de la défausse, la première comme carte Information et l'autre comme carte Objet. Par exemple 1 carte Nourriture, 1 carte Information, une autre carte Information comme Vêtements, 1 carte Outil et 1 carte Evasion.

❖ **Piocher la première carte de la défausse et une carte de la pioche**

❖ **Tenter une évasion**

Un joueur ne peut pas passer son tour, il est obligé d'effectuer l'une des actions ci-dessus. Si un joueur ne peut pas effectuer une action, il ne peut pas choisir cette action car il ne peut pas la réaliser (sauf la tentative d'Evasion).

Ex: si un joueur n'a pas de carte en main, il ne peut pas choisir une action de type défausse.

Comment s'évader ?

Lorsqu'un joueur choisit de faire une tentative d'évasion, il montre toutes ses cartes face cachée sur la table et les compare avec le plan d'évasion. Si il a au moins une carte de chaque Objet du plan et le total de points d'Evasion en carte Evasion (valeur égale ou supérieure) requise par le plan, ce joueur prend alors une de ses tuiles Prisonnier et la pose au centre de la table. Le prisonnier a réussi son évasion. Le joueur peut retourner sans être pénalisé plus de cartes que nécessaire ou bien des types de carte non requises pour l'exécution du plan. Si le plan d'Evasion nécessite plusieurs cartes du même type, le joueur a besoin d'une carte par Objet requis dans le plan.

Ex: si 2 dés montrent le symbole Nourriture, le joueur a besoin de 2 cartes Nourriture pour s'évader.

Ex: Au début de la manche, un joueur lance 3 dés Objet et le dé Evasion. Le résultat du lancé est : Nourriture, Carte, Document et 5 sur le dé Evasion. Après quelques actions du joueur, le joueur B annonce qu'il fait une tentative d'évasion. Il retourne ses cartes cachées devant lui : 1 carte Nourriture, 1 carte Carte, 1 carte Document et 2 cartes Evasion de valeurs 3 et 6. L'évasion est réussie puisqu'il a les 3 objets demandés et un minimum de 5 points d'Evasion. Il peut donc prendre une de ses tuiles Prisonnier et la mettre au centre de la table. Il n'a plus qu'à libérer ses 2 autres prisonniers pour gagner la partie.

Si un joueur fait une tentative d'évasion et lorsqu'il retourne ses cartes, n'a pas les cartes nécessaires à la réalisation du plan, le joueur prend alors 2 points de Surveillance (voir description plus loin) et retourne de nouveau ses cartes faces cachées. Il doit choisir d'exécuter un autre action valide.

Lorsqu'un Prisonnier s'est évadé, la phase de préparation et d'évasion s'achève, la phase de décompte peut commencer. Si la pioche est vide et qu'aucun prisonnier ne s'est échappé, la phase de décompte peut commencer.

Lorsqu'un joueur a fait évader ses 3 prisonniers, la partie est terminée, le joueur gagne la partie. Les autres joueurs peuvent, s'ils le désirent, finir la partie et ainsi définir un classement. Ajustez alors le nombre de dés à lancer dans la phase de détermination du plan en fonction du nombre de joueurs encore en lice.

DÉCOMPTE

Lors de cette phase, le joueur qui fait évader l'un de ses prisonniers, révèle ses cartes en main et ajoute la valeur des points de Surveillance de ses cartes (ne pas oublier d'ajouter 4 points par carte Information), il prend autant de jetons Surveillance que de points reçus et les place devant lui.

Ensuite, les autres joueurs révèlent leurs cartes en main et les cartes jouées face cachée. Toutes les cartes posées ajoutent 0 point de surveillance exceptés les baraquements. Les cartes Baraquement révélées ajoutent 4 points de surveillance, les cartes Baraquement en main n'ajoutent pas de points de surveillance. Ils additionnent les points de surveillance de leurs cartes en main. Toute carte Information en main ajoutent 4 points de surveillance et 0 si elle a été posée. Ils retirent 3 points de surveillance pour chacun de leurs jetons Prisonnier qui ne se sont pas encore évadé. Ils prennent ensuite autant de jetons Surveillance que leur total final et les placent devant eux.

Ex: le joueur A s'évade et révèle son jeu. Il a 1 carte Vêtement avec 2 points de Surveillance et 1 carte Outil avec 1 point de Surveillance. Il gagne donc 3 points de Surveillance. Le joueur B révèle son jeu. Il a 3 cartes d'Evasion avec 1 point de Surveillance chaque, 1 carte double Objets avec 3 points de Surveillance et une carte Information qui ajoute 4 points de Surveillance car détenue en main. Le total de points de Surveillance pour le joueur B est $1+1+1+3+4=10$. Le joueur B a 3 tuiles Prisonnier, ce qui lui fait une pénalité de 9 points de Surveillance (3 points pour chaque tuile) et il prend donc 1 point de Surveillance. Si il ne restait qu'une seule tuile Prisonnier au joueur B, il aurait pris 4 points de Surveillance.

Les jetons Surveillance restent en jeu et se cumulent lors de chaque manche. Le joueur est limité à 20 points de Surveillance. Si un joueur à 20 points de Surveillance, ce joueur ne pourra pas en recevoir plus.

Si le nombre final des points de Surveillance d'un joueur est négatif, il les déduira du nombre de points de Surveillance en sa possession. Il peut perdre jusqu'à tous ses points de Surveillance

Ex: Joueur A réussit une évasion. Joueur B a 6 points de Surveillance et 3 tuiles Prisonnier. Le joueur B a en main 1 carte Nourriture avec une valeur de Surveillance de 1 et une carte double Objet avec une valeur de Surveillance de 3. Le joueur B perd 5 points de Surveillance ($4-9 = -5$) et

commence la manche suivante avec 1 point ($6-5=1$) de Surveillance.

A la fin de la phase de décompte, chaque carte en main et chaque carte en jeu sont défaussées. On mélange la défausse avec la pioche pour créer une nouvelle pioche pour la prochaine manche.

POINTS DE SURVEILLANCE

Les points de Surveillance freinent le plan d'évasion du joueur et augmente la valeur totale des points d'Evasion indiqués sur le dé Evasion durant la phase de préparation et exécution de l'évasion. Les points de Surveillance ont une incidence sur chaque joueur sur base de leurs propres points de Surveillance. Si un joueur reçoit des points de Surveillance par erreur, ils auront un effet sur ce joueur pendant la manche.

Ex: Le plan d'Evasion est : 1 Nourriture, 1 Document, 2 Cartes et 5 points d'Evasion. Le joueur A a 6 points de Surveillance, son plan d'Evasion devient : 1 Nourriture, 1 Document, 2 Cartes et 11 points d'Evasion par ce qu'il ajoute ses 6 points de Surveillance au 5 point d'Evasion requis dans le plan d'Evasion. Joueur B a 2 points de Surveillance, son plan d'Evasion devient : 1 Nourriture, 1 Document, 2 Cartes et 7 points d'Evasion.

LA PIOCHE EST VIDE

Si la pioche est vide et qu'aucun joueur n'a fait évader l'un de ses prisonniers, la phase de décompte commence et tous les joueurs défaussent leurs cartes en main et leurs cartes déjà posées. Chaque joueur perd 6 points de Surveillance par prisonnier non évadé. Une nouvelle manche commence à partir de la phase Détermination du plan d'Evasion. Si des joueurs ont le même nombre de points de Surveillance ainsi que le même nombre de tuiles Prisonnier devant eux, le joueur qui commence la manche suivante et le même que celui qui avait débuté la manche précédente.

Ex: Le joueur A a 2 prisonniers non évadés et 13 points de Surveillance. Dans ce tour, il pioche les 2 dernières cartes de la pioche, la phase de décompte peut commencer. Les joueurs jettent toutes leurs cartes et perdent 6 points de Surveillance par prisonnier non évadé. Le Joueur A, dans ce cas, perd 12 points de Surveillance (comme il a 2 tuiles Prisonnier encore en jeu). Il commence la nouvelle manche avec 1 point de surveillance. Un joueur mélange la défausse et constitue une nouvelle pioche. Tout est prêt pour une nouvelle manche.

CREDITS

Auteur: Oscar Arévalo Robles

Règles: Oscar Arévalo Robles

Illustration, Graphisme et Mise en page:
Sergi Marcet (www.sergimarcet.com)

Testeurs: Miguel Ángel Santos, Jesús Limón,
David Piris, Fernando Pastor, Vicente Manzano,
David Gómez, Pedro Pereira, Lola V. Sánchez,
Alex P. Fernández, Sandra González, César
Camarero, Paloma Ares, Milagros Arévalo,
Servando Carballar, Pedro Valle, Marta Cervera,
Guillermo Soria

Questions et informations:
oscararevalorobles@gmail.com

Vous pouvez trouver les références du jeu, les
variantes et des règles additionnelles sur
www.genxgames.es

Traduction française : Ness

Mise en page : LudiGaume

Traduction Française - v1.1



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>

Mon Petit LudiGaume
<http://monpetit.ludigaume.be>



Nombre de joueurs											
Nombre de jetons Prisonnier évadés											
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	4	5	5	-	-	-	-	-	
3	3	3	4	4	4	5	5	-	-	-	-
4	3	3	3	4	4	4	5	5	5	-	-
5	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5
Nombre de dés Objet lancés											