

PRISONBREAK™

LE JEU

RÈGLE DU JEU

Joueurs : à partir de 3 joueurs

Durée : 40 minutes et plus

Âge : à partir de 12 ans

PRÉFACE

Je devais avoir 17 ans quand j'ai vu « Les Évadés » avec Tim Robbins et Morgan Freeman, adapté d'une nouvelle de Stephen King. Ce film a créé en moi un réel bouleversement, et j'enviais les personnages au point de vouloir presque faire partie du film et de vivre leurs aventures ! Il me fallu attendre onze ans avant de redécouvrir ce sentiment, mais cette fois sous la forme d'une série de télé. Les péripéties de Michael Scofield et de ses compagnons de fortune me transcendèrent pendant les vingt-deux épisodes de la saison 1, que j'ai dû voir en deux jours tant cette série était captivante. Et quel meilleur moyen de partager leurs histoires qu'en incarnant les personnages de « Prison Break ». Cette fois les destins de Michael Scofield et de son frère, Lincoln Burrows, sont entre vos mains, autant de fois que vous le voudrez...

Damien Maric - Mars 2007

L'HISTOIRE

Michael Scofield s'engage dans une véritable lutte contre la montre : son frère Lincoln est condamné à la peine capitale. Persuadé de son innocence, mais à court de solutions, Michael décide de se faire incarcérer à son tour dans le pénitencier d'État de FOX RIVER, pour organiser leur évasion...

DESCRIPTION DU CONTENU DU JEU

- 1 règle du jeu
- 1 plateau
- 1 dé
- 10 cartes ÉVASION
- 55 cartes HANDICAP/CHANCE
- 4 cartes RÉCAPITULATION
- 4 cartes ÉQUIPE PRISONNIER
- 4 cartes PRISONNIER/EXTERNES
- 1 carte SERGENT BELLUCK
- 2 jetons OUTILS : une pince et un disjoncteur
- 2 jetons ON : caméra et tour de garde
- 1 jeton CULPABILITÉ
- 1 jeton COMPTE À REBOURS
- 10 jetons ÉVASION
- 15 jetons OBJETS
- 4 pions ÉQUIPE PRISONNIER
- 4 pions PRISONNIER/EXTERNES
- 30 pions GARDIENS

PRINCIPE DU JEU

Le jeu se déroule peu de temps après l'incarcération de Michael Scofield. Il a trente jours pour sauver son frère en s'évadant de la prison avec lui. Chaque partie est différente, car il y aura de nombreuses possibilités de s'évader. Le jeu pourra se jouer entre trois et quatre joueurs (ou équipe de joueurs). Chacun incarnera un des quatre leaders de la série : Michael Scofield, Sucre, Abruzzi, et Theodore Bagwell.

Le jeu se déroule en deux phases

PHASE 1 : LE RECRUTEMENT

Vous incarnez un des quatre membres de l'ÉQUIPE PRISONNIER. Vous devrez recruter des PRISONNIER/EXTERNES.

Une fois l'équipe formée, vous devrez vous évader avec Lincoln Burrows, **avant la fin du trentième tour de jeu et avant d'accumuler 30 points de Culpabilité**. Il faudra donc tout mettre en œuvre pour trouver les meilleures solutions pour vous évader en équipe, quitte à prendre de gros risques.

PHASE 2 : LE PLAN

À l'issue de la phase de recrutement, un des joueurs va être désigné pour incarner le sergent Bellick. Avec l'aide de ses gardiens, des caméras et des tours de garde, il devra déjouer les plans des autres joueurs prisonniers et les empêcher de s'évader.

MISE EN PLACE DU JEU

Mélangez les cartes HANDICAP/CHANCE entre elles et posez-les sur l'emplacement prévu à cet effet. Cette carte sera active jusqu'à ce qu'une autre carte HANDICAP/CHANCE soit tirée à son tour. Quand la pioche est vide, reprenez les cartes et remélangez-les.

Certaines cartes HANDICAP/CHANCE vont donner certains avantages aux joueurs. Ils pourront les utiliser immédiatement ou les conserver et s'en servir plus tard. Une fois la carte HANDICAP/CHANCE utilisée, celle-ci est reposée face visible sur la Défausse.

Mélangez les jetons objets et placez-les au hasard, face cachée, sur les emplacements prévus.
Placez les deux jetons outils (PINCE et DISJONCTEUR) face visible dans les emplacements prévus.
Placez les jetons ÉVASION et les jetons GARDIEN à leur emplacement à droite du plateau.

Prenez les cartes PRISONNIER/EXTERNES et placez-les alignées face visible sur les emplacements à gauche du plateau.
Placez les pions PRISONNIER/EXTERNES en vous rapportant au lieu écrit sur la carte du personnage correspondant.

Placez le jeton COMPTE À REBOURS devant l'échelle de 1 à 30. À chaque tour complet de jeu, vous avancerez le jeton d'une case. Vous verrez ainsi le nombre de jours qu'il vous reste pour vous évader et gagner la partie.
Placez le jeton CULPABILITÉ devant l'échelle correspondante. Vous verrez ainsi ce qu'il vous reste de marge avant de perdre la partie.
On donne à chaque joueur une carte RÉCAPITULATION qui résume les principales actions de jeu.

À l'aide du lancer de dé, les joueurs vont choisir une carte ÉQUIPE PRISONNIER. Chaque carte ÉQUIPE PRISONNIER représente un des personnages principaux de la série que les joueurs incarneront : Michael Scofield, Sucre, Abruzzi, et Theodore Bagwell. Le plus haut score choisira son personnage. Les autres joueurs choisiront leur personnage dans le sens des aiguilles d'une montre. Un des joueurs devra obligatoirement incarner le personnage de Michael Scofield. Si personne ne le choisit spontanément, le plus âgé sera désigné. Placez les pions ÉQUIPE PRISONNIER sur l'emplacement indiqué sur la carte ÉQUIPE PRISONNIER correspondante.

DÉBUT DE LA PARTIE

Le joueur qui incarne Michael Scofield tire au hasard deux cartes ÉVASION lui proposant deux schémas d'évasion. Il choisira une des deux cartes et défaussera l'autre. Il pourra garder secrètes ou non les informations mentionnées. Il pourra à tout moment divulguer certaines de ces informations, mais au risque que l'un des joueurs, qui par la suite, devenu gardien, comprenne le plan et l'empêche de se réaliser.

Les cartes ÉVASION indiquent les conditions pour s'échapper et gagner la partie.

Les conditions indiquent quatre missions à accomplir :

PHASE 1 : RECRUTEMENT

Mission n° 1 : recruter les deux EXTERNES indiqués sur la carte, afin d'agrandir l'ÉQUIPE PRISONNIER.
Michael Scofield révèle aux autres joueurs les personnages à recruter. Michael Scofield pourra aussi décider de recruter le dernier EXTERNE sur le plateau s'il le souhaite.

Pour recruter un EXTERNE, le joueur doit lui donner le jeton objet qu'il demande pour faire partie de l'équipe.
Chaque carte EXTERNE indique six objets numérotés de 1 à 6. On lance en début de partie le dé une seule fois et le chiffre obtenu fera référence à l'objet à donner à chaque personnage.

PHASE 2 : LE PLAN

Une fois cette mission accomplie, l'ÉQUIPE PRISONNIER pourra alors essayer d'accomplir les trois autres missions suivantes (dans l'ordre ou simultanément).

Mission n° 2 : recruter Lincoln Burrows et s'enfuir obligatoirement avec lui .

Mission n° 3 : parcourir un itinéraire déterminé et marquer son passage par un jeton ÉVASION.

Mission n° 4 : sécuriser un périmètre, c'est-à-dire désactiver une caméra ou une tour de garde avec respectivement les jetons outil PINCE ou outil DISJONCTEUR.

L'ÉQUIPE PRISONNIER devra réussir toutes les conditions de la carte pour gagner la partie, et ce avant d'atteindre les 30 points de Culpabilité et avant le trentième jour (= trentième tour de jeu).

TOUR DE JEU

Les joueurs ont trente jours pour s'évader avec le frère de Michael Scofield. Le premier joueur à débiter la partie est Michael Scofield, puis son voisin de gauche et ainsi de suite. Un tour de jeu (= un jour) signifie que tous les joueurs de l'ÉQUIPE PRISONNIER ont joué. Lorsqu'un tour de jeu est atteint, il faut déplacer le jeton COMPTE À REBOURS de un jour.

Lors de son tour, un joueur doit réaliser deux actions distinctes : **une action « NÉFASTE »** et **une action « ÉVASION »**.

Action NÉFASTE

Le joueur doit au choix :

· piocher une carte HANDICAP/CHANCE qui aura peut-être des effets néfastes sur la partie. Il la place au-dessous de la pile, et l'effet de la carte s'applique immédiatement et durant le tour de jeu.

- **ajouter un pion GARDIEN** dans l'une des zones du jeu. Il y a cinq zones de jeu correspondant aux tours de garde et représentées par une couleur précise (tour de garde 1 : violet...). Le joueur jette le dé et place un gardien (au choix) sur l'une des cases de la zone définie par le dé. S'il fait 6, il place le gardien dans l'un des bâtiments non stratégiques du plateau (pièces en blanc). Les gardiens ne peuvent pas être placés dans les bâtiments stratégiques (l'infirmerie, le centre de psychiatrie, l'isolement, la salle des gardiens, le parloir, les cellules, l'atelier et le bureau du directeur) ;
- **augmenter d'un point l'échelle de Culpabilité.** À ce moment, un joueur avance d'une case le jeton CULPABILITÉ ;
- **perdre un objet.** Le joueur se défait définitivement d'un objet qu'il a récupéré au cours de la partie.

Action ÉVASION

Le joueur doit au choix :

- **réduire l'échelle de Culpabilité d'un point.** Le joueur recule alors d'une case le jeton CULPABILITÉ ;
- **se déplacer dans la prison.** Le joueur peut se déplacer de 1 à 4 cases maximum en une seule fois. Il ne peut y avoir plus de deux joueurs (prisonnier ou gardien) par case. Si le déplacement correspond à une case où il y a déjà deux personnes, il ne pourra pas s'y arrêter. En revanche, on pourra continuer au-delà de cette case si les points de déplacement le permettent. Sinon, il s'arrêtera à la case précédente. Le joueur doit entrer et sortir obligatoirement par les portes identifiées sur le plateau.

Après s'être déplacé, le joueur pourra :

- **fouiller un lieu.** Lorsque le joueur arrive sur une case où il y a un objet, le joueur peut prendre connaissance de l'objet correspondant et le garder s'il le souhaite. Si le joueur ne prend pas l'objet, il le laisse sur la case correspondante. Le joueur stoppe son avancée, s'il décide de regarder, ou de prendre l'objet. Un joueur ne peut pas avoir plus de trois objets sur lui. S'il en a déjà trois, il doit échanger un de ses objets avec celui qu'il souhaite prendre.

Un jeton objet n'ayant aucune inscription veut tout simplement dire que la pièce est vide. Ce jeton est un leurre et ne présente aucune utilité pour le joueur. Il peut alors s'en défait.

- **recruter un personnage EXTERNE** (uniquement dans la Phase 1 du jeu). Si le joueur a en sa possession l'objet correspondant, il pourra alors recruter le personnage EXTERNE. Pour ce faire, le joueur se défait de l'objet lorsqu'il est sur la case du personnage EXTERNE. Le personnage EXTERNE recruté se déplacera sur le plateau comme les autres membres de l'ÉQUIPE PRISONNIER.

- **corrompre un gardien.** Lorsque le joueur est en contact avec un gardien (sur la même case que lui), il peut le corrompre en lui donnant l'objet correspondant au logo inscrit sur le jeton GARDIEN. En corrompant un gardien, le joueur l'élimine du jeu et enlève donc le jeton GARDIEN du plateau.

PHASE 1 : RECRUTEMENT

Le joueur incarnant Michael Scofield choisit une des deux cartes ÉVASION qu'il a piochée et va informer les autres joueurs des EXTERNES à recruter. Il faudra alors se rendre dans les pièces où ces derniers sont situés et leur donner l'objet servant à les recruter.

Exemple : la carte ÉVASION demande comme condition de recruter le directeur Warden Henry Pope. Un des joueurs lance le dé. Celui-ci affiche le chiffre 4. Il faudra donc rechercher les objets n° 4 de tous les EXTERNES à recruter. Pour Warden Henry Pope, il faudra trouver la preuve et se rendre ensuite sur la même case que lui afin de le recruter.

Le joueur incarnant Michael Scofield pourra s'il le désire recruter le dernier EXTERNE ne figurant pas sur la carte ÉVASION au cas où il voudrait brouiller les pistes pour la deuxième phase du jeu ou encore s'assurer de pouvoir compter sur l'appui du nouvel EXTERNE. En effet, un EXTERNE va jouer comme les autres joueurs à l'exception qu'il ne fait pas d'action NÉFASTE, mais uniquement une action ÉVASION. A chaque tour de jeu, les joueurs peuvent ainsi décider ensemble de l'action ÉVASION que l'EXTERNE exécutera.

PHASE 2 : LE PLAN

Une fois que le joueur qui incarne Michael Scofield prétend que l'équipe est au complet, les joueurs devront ensemble éliminer, du plan d'évasion, un des joueurs de l'ÉQUIPE PRISONNIER, généralement le moins performant lors de la phase de recrutement. Seul Michael Scofield ne pourra pas être éliminé. Le joueur désigné incarnera alors le sergent Bellick, le gardien en chef. Il aura alors le pouvoir sur les déplacements des gardiens, les caméras, les tours de garde et les cartes HANDICAP/CHANCE.

On défait la carte du personnage PRISONNIER/EXTERNES non utilisée (sauf celle de Lincoln Burrows), ainsi que le pion correspondant, car la phase de recrutement est finie. Le joueur éliminé retire du plateau son pion et sa carte ÉQUIPE PRISONNIER. Il prend la carte sergent Bellick et les deux jetons ON, s'ils ne sont pas déjà positionnés sur le plateau.

Les joueurs de l'ÉQUIPE PRISONNIER et les EXTERNES recrutés peuvent maintenant remplir les trois dernières missions dans l'ordre qu'ils veulent ou simultanément :

- **recruter Lincoln Burrows et s'enfuir obligatoirement avec lui.** Si celui-ci est enfermé dans la cellule d'isolement au cours de la partie, il faudra aller le rechercher. Pour le recruter dans l'ÉQUIPE PRISONNIER, il suffit de se rendre sur la même case que lui et il fera automatiquement partie de l'aventure. Il n'y a pas d'objet à lui donner.

- **parcourir l'itinéraire** indiqué par la carte ÉVASION. Le joueur incarnant Michael Scofield dévoilera secrètement aux autres joueurs son plan d'évasion. On attribuera les jetons ÉVASION aux joueurs. À chaque fois qu'un joueur passera dans un lieu (les cellules, l'atelier, l'infirmerie, la cour...), il placera un jeton ÉVASION. Ces jetons servent à indiquer les lieux où les joueurs sont passés après le recrutement des membres. C'est grâce à ces jetons que l'on pourra vérifier que la troisième condition est remplie à la fin de la partie.

- **sécuriser un périmètre.** Les joueurs de l'ÉQUIPE PRISONNIER doivent désactiver une des caméras ou une des tours de garde. Pour désactiver une caméra, il faut aller chercher l'outil PINCE. Pour désactiver une tour, il faudra aller chercher l'outil DISJONCTEUR. Une fois que l'outil nécessaire est récupéré, il faudra le placer sur l'emplacement de la caméra ou de la tour de garde correspondante. À ce moment là, les joueurs retournent le jeton, face « HS », et le place sur la caméra et/ou la tour. Une caméra « HS » ou une tour « HS » ne pourra plus être activée jusqu'à la fin de la partie (ni par le sergent Bellick ni par une carte HANDICAP/CHANCE).

Exemple : Michael Scofield indique aux joueurs que le parler doit être le périmètre à sécuriser. Il faut donc désactiver la caméra 1. Un joueur décide d'aller chercher la PINCE. Il place sur la caméra le jeton PINCE face « HS ». La caméra 1 ne pourra ainsi plus jamais être activée.

LE SERGENT BELICK

Le joueur qui incarnera le sergent Bellick devra déjouer le plan des autres joueurs, en faisant grimper leurs points de Culpabilité jusqu'à 30 ou jouer la montre pour atteindre les trente tours de jeu. Pour ce faire, à son tour de jeu, il aura le choix entre :

- **piocher** une carte HANDICAP/CHANCE qui aura des effets néfastes sur la partie.
- **déplacer un gardien de trois cases maximum.** Quand un gardien se trouve sur la même case qu'un joueur de l'ÉQUIPE PRISONNIER, ce dernier a le choix entre :
 - tirer une carte HANDICAP/CHANCE,
 - perdre un de ses objets (l'objet est supprimé de la partie),
 - augmenter l'échelle d'un point de Culpabilité,
 - perdre un tour de jeu.

En revanche, si un joueur donne au gardien l'objet qui le corrompt, le gardien est éliminé de la partie.

• **activer une caméra ou une tour de garde** en plaçant le jeton ON correspondant. Le sergent Bellick peut activer les zones de surveillance à distance. Les joueurs ne peuvent plus passer dans la zone surveillée par la caméra ou la tour activée. Une carte HANDICAP/CHANCE prime sur l'action du sergent Bellick.

Si une carte HANDICAP/CHANCE indique une autre caméra ou tour de garde à activer, le sergent Bellick devra retirer le jeton ON correspondant et le placer sur la caméra mentionnée par la carte HANDICAP/CHANCE .

Exemple : le sergent Bellick active la zone 3 couverte par la tour n° 3. Un joueur tire une carte HANDICAP/CHANCE qui active la tour de la zone 2, désactivant ainsi celle de la zone 3. Le sergent Bellick attendra alors son tour pour réactiver la tour en zone 3.

Si un joueur se trouve dans un lieu où une caméra ou une tour est activée (par le sergent Bellick ou par une carte HANDICAP/CHANCE), il devra alors immédiatement sortir son pion de la zone ou du bâtiment stratégique surveillé. Le joueur correspondant lance le dé pour définir la nouvelle zone ou bâtiment où il déplacera son pion :

- si le joueur était dans un bâtiment stratégique, il suffit de se positionner sur la case du nouveau bâtiment ;
- si le joueur était dans une zone, il faudra qu'il se place sur une case avec une porte, et ce sur la nouvelle zone correspondante. Dans ce cas, si le joueur obtient le chiffre 6, il place son pion dans un des bâtiments non stratégiques de son choix (pièces en blanc) ;
- si le chiffre correspond à la zone ou au bâtiment stratégique, d'ores et déjà surveillé, le joueur relance le dé ;
- si le joueur est dans un bâtiment dont la zone est éclairée, il ne peut pas en sortir et reste bloqué. Le joueur doit attendre que la tour soit désactivée pour se déplacer. En revanche, si cette zone surveillée contient une porte d'accès vers une zone non surveillée, le joueur pourra sortir par cette porte et se rendre dans une zone non éclairée. Il placera son pion à l'extérieur de la zone, derrière la porte la plus proche.

Quand le jeton COMPTE À REBOURS arrive sur la case 30, les joueurs doivent finir le tour de jeu. Les joueurs peuvent donc encore espérer gagner la partie avant que le dernier joueur n'ait joué son tour.

En revanche, quand le jeton CULPABILITÉ arrive sur la case 30, les prisonniers ont perdu la partie.

CONCLUSION

Recruter des membres, chercher des objets... c'est utiliser son tour de jeu et donc perdre du temps. Il faut donc bien réfléchir à toutes les actions et bien maîtriser le temps. Concertation, stratégie, analyses des priorités, toutes les options de jeu sont possibles. Mais attention, les trente jours et les trente points de Culpabilité ne sont pas loin... le sergent Bellick non plus...