

Note : lorsqu'on parle de prisonniers ou d'équipes qui s'échappent, cela signifie qu'ils rejoignent la Room 25 et qu'ils la contrôlent pour la faire sortir du complexe dans le temps imparti

Mode Suspicion 4 à 6 joueurs 10 tours

But

- Les **prisonniers** doivent **TOUS** s'échapper
- Les **gardiens** doivent les empêcher de s'échapper (y compris en les éliminant)

Distribution des rôles : gardiens et prisonniers

- **4 joueurs** : mélanger 4 tuiles **Prisonnier** + 1 tuile **Gardien**
- **5 ou 6 joueurs** : mélanger 4 tuiles **Prisonnier** + 2 tuiles **Gardien**
- Rôle secret distribué au hasard → Tuiles restantes écartées face cachée

Révélation des gardiens

- Un gardien peut révéler son identité lors de son tour de jeu
- À partir du tour suivant : ne programme plus d'action + Choix libre de l'action le moment venu (2^{ème} action différente de la 1^{ère})

Révélation des rôles

- Si majorité absolue dans salle Room 25 → rôles des personnages ne s'y trouvant pas révélés

Mort d'un personnage

- 1^{er} mort : Rôle non révélé
- 2nd mort : Révélation rôle 1^{er} mort → Si prisonnier : révélation rôle 2nd mort → Si 2 prisonniers morts : fin de partie : les gardiens gagnent



Conditions de victoire

- **Prisonniers vainqueurs** si
 - Tous les prisonniers s'échappent
 - [Un prisonnier mort **OU** n'ayant pas atteint Room 25] **ET** autres prisonniers sortis du Complexe **uniquement** dans dernier tour
- **Gardiens vainqueurs** dans les autres cas

Mode Compétition 2 à 3 joueurs 10 tours

But

- 2 prisonniers par joueur **ET** pas de gardien
- le 1^{er} à sortir ses 2 prisonniers du Complexe **OU** éliminer tous ses adversaires

Mise en place

- Idem coopération **SAUF** pour le placement sur le compteur de tours afin d'éviter que 2 personnages d'un même joueur se jouxtent
- Placement compteur de tours : faire un tour de table avec le 1^{er} personnage de chaque joueur + un tour avec le 2nd personnage

Conditions de victoire

- Vainqueur = équipe dont les 2 personnages s'échappent **OU** dernière équipe en vie
- Si 1 prisonnier éliminé : le joueur doit attendre le dernier tour pour faire échapper son prisonnier restant

Mode par équipe 4 ou 6 joueurs 10 tours

But

- 2 équipes avec 1 prisonnier
- 1^{ère} équipe à sortir du complexe **OU** à éliminer tous ses adversaires gagne

Mise en place

- Alternance des personnages (A1, B1, A2, B2, A3, B3)

Déroulement

- Déterminer si les équipes peuvent communiquer et comment

Conditions de victoire

- Vainqueur = équipe qui s'évade avec TOUS ses prisonniers **OU** autre équipe éliminée
- Si 1 prisonnier éliminé : son équipe doit attendre le dernier tour pour sortir du Complexe
- Autres cas : vainqueur = équipe avec le + de prisonniers sur la Room 25

Mode Coopération 2 à 6 joueurs 8 tours

But

- Tous les prisonniers jouent ensemble sans gardien

Mise en place

- **2 à 3 joueurs** : 2 prisonniers par joueur → Cf. mise en place **Compétition**
- **4 à 6 joueurs** : 1 prisonnier par joueur
- Compteur commence à : -8 pour 4 personnages -7 pour 5 personnages -6 pour 6 personnages

Déroulement

- RAS. Un joueur qui a 2 personnages les jouent indépendamment l'un de l'autre

Condition de victoire

- Victoire totale : tous les prisonniers évadés
- Victoire partielle : un perso éliminé
- Sinon défaite

Mode Solo 1 joueur 8 tours

But

- Jouer 4 prisonniers à tour de rôle
- Actions immédiates sans programmation
- Les faire sortir avant le 8^{ème} tour

Conditions de victoire

- Victoire : tous les prisonniers s'échappent
- Défaite : si 1 prisonnier éliminé **OU** tous les prisonniers ne se sont pas échappés

