

LE mensonge est la seule issue



D-BLOCK



 Play
tory
GAMES

RÈGLES DU JEU

PRISON D'ALCATRAZ

2

- BLOC D. QUARTIER HAUTE SÉCURITÉ.

2h28 du matin. L'alerte retentit.
Une émeute éclate.

Les sirènes hurlent. Les lumières clignotent. Les caméras sont hors service.

Toutes les cellules du Bloc D s'ouvrent.

Dans le tumulte, trois des criminels les plus dangereux s'infiltrèrent parmi les gardiens.

Impossible de distinguer les matons des imposteurs.

Certains fouillent et inspectent. Les autres mentent et préparent leur évasion.

De quel côté des barreaux serez-vous ?

matériel de jeu

3

8 cartes rôle



3 bad guys,
qui veulent s'évader.



5 good guys,
qui veulent les choper.

39 cartes objets

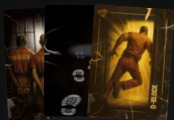


8 objets d'évasion,
pour faire gagner
les criminels.



31 objets standards,
pour faire gagner
les gardiens.

3 cartes
« rideau de fer »



1 lampe
d'inspection



CARTES RÔLE & OBJECTIFS



Chaque joueur reçoit une carte rôle face cachée.
Elle détermine son équipe pour la partie.
Gardez-la secrète : ne révélez pas votre identité.



Les criminels

Vous êtes un criminel infiltré parmi les gardiens.

Votre objectif : vous évader sans être démasqué. Cachez votre identité, manipulez les autres, et tentez de révéler la carte "évasion réussie".

Les gardiens

Vous êtes un gardien de la prison.

Votre objectif : identifier les criminels infiltrés avant qu'ils ne s'évadent. Inspectez, analysez, collaborez intelligemment... et méfiez-vous des imposteurs.



CARTES OBJETS

5



Les cartes objets d'évasion



Objets utilisés par les criminels pour préparer leur fuite.

- Si toutes les cartes d'évasion sont révélées, les gardiens gagnent.

Les cartes objets standards



Objets classiques de gardiens.

- Aucun effet s'ils sont révélés.
- Permettent de brouiller les pistes.

CARTES « RIDEAU DE FER »



Au cœur du suspense...

Ces trois cartes spéciales changent instantanément l'issue de la partie. Lorsqu'elles sont révélées, elles déclenchent un effet immédiat.



Évasion Réussie

Les criminels s'évadent sur-le-champ ! La sortie était là... et ils l'ont trouvée.

Cette carte déclenche la victoire immédiate des prisonniers.



Criminels démasqués

Les gardiens gagnent immédiatement.
Les prisonniers infiltrés ont été identifiés et neutralisés avant de pouvoir s'évader.

UNIQUEMENT DANS LA VARIANTE.



Fausse piste

Aucun effet.

Vous pensiez tenir une piste, mais elle ne mène nulle part...

Cette carte ne donne l'avantage à aucun camp, mais peut semer le doute.

UNIQUEMENT DANS LA VARIANTE.

LAMPE TORCHE D'INSPECTION 7

Dans l'obscurité de la prison, une seule lumière guide votre enquête : la lampe d'inspection.

Utilisation de la lampe

Choisissez une carte à inspecter et désignez la en posant la lampe dessus.

Le joueur retourne la carte désignée pour la révéler à tout le monde.

Le joueur inspecté devient à son tour inspecteur. Il prend la lampe et choisit une nouvelle carte à découvrir.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE 8

Contexte de jeu

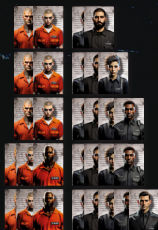
Les prisonniers sont désormais déguisés en gardiens. L'alerte est sonnée, les prisonniers veulent s'évader. Les gardiens vont donc chercher à démasquer les infiltrés parmi eux.

Au début de la partie, vous découvrez secrètement à quelle équipe vous appartenez et tentez d'identifier vos partenaires sans dévoiler votre identité.

Tour à tour, vous choisissez un objet à inspecter chez un autre joueur pour, selon votre camp, tenter de découvrir qui sont les prisonniers ou de vous évader.

Répartition des cartes rôle

4 joueurs	2 Prisonniers	2 gardiens
5 joueurs	2 Prisonniers	3 Gardiens
6 joueurs	2 Prisonniers	4 Gardiens
7 joueurs	3 Prisonniers	4 Gardiens
8 joueurs	3 Prisonniers	5 Gardiens



Mélangez et distribuez les cartes rôle en fonction du nombre de joueurs. Laissez les cartes rôle restantes dans la boîte.

LA PARTIE SE JOUE EN 4 MANCHES MAXIMUM.

Joueurs	Objets standards	Objets d'évasion	
4	15	4	+ carte
5	19	5	+ carte
6	23	6	+ carte
7	27	7	+ carte
8	31	8	+ carte



Début de la partie

- 1 Mélangez les cartes objets et distribuez en 5 à chaque joueur, qui les regarde secrètement, puis les place face cachée devant lui (sans ordre).
- 2 Le dernier joueur à avoir eu une amende débute et utilise la lampe torche pour inspecter une carte objet d'un autre joueur.
- 3 Le joueur dont la carte a été découverte devient le joueur actif suivant.
- 4 Fin de la manche lorsque autant de cartes ont été révélées qu'il y a de joueurs.
- 5 Rassemblez, mélangez et redistribuez les cartes objets restantes.
- 6 Chaque manche suivante a une carte de moins par joueur que la précédente.
- 7 Le dernier joueur à avoir eu la lampe torche commence la nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

10

La partie prend fin si :



Tous les objets d'évasion ont été découverts : les gardiens gagnent et remettent les prisonniers dans leurs cellules.



La carte « *Évasion réussie* » a été révélée : les prisonniers gagnent et s'évadent.

Après 4 manches, si les deux conditions ci-dessus ne sont pas atteintes : les prisonniers gagnent et s'évadent.

VARIANTE DE JEU

Envie d'un mode plus imprévisible ?

Cette variante rend chaque partie plus rapide, et incertaine en intégrant les cartes « *Fausse piste* » et « *Criminels démasqués* ».



Pour l'activer, reprenez depuis l'étape **I** de la section « Début de la partie ».

Prenez la carte « *Évasion réussie* », la carte « *Fausse piste* » et la carte « *Criminels démasqués* ».

Au début de chaque partie en mode « variante », mélangez les trois, et insérez en deux au hasard dans le paquet.

Répartition variante des cartes objets

Joueurs	Objets standards	Objets d'évasion
4	14	4
5	18	5
6	22	6
7	26	7
8	30	8

+ 2 cartes
parmi :



www



D-BLOCK



© 2025 Playtory Games™. Tous droits réservés.

Auteur et cerveau de l'évasion - Morgan Gessat

Designer et faussaire recherchée - Sophie Lacourt

www.playtorygames.com



GTIN : 3770038899002

Importé par Playtory Games - 8 place Roger Salengro
31000 Toulouse, France - Fabriqué en Chine - CE