

# Condamnés!

*Un joueur est le gardien de prison. Son boulot est d'éviter aux autres joueurs de s'échapper jusqu'à leur transfert. Les prisonniers peuvent s'évader avec des tunnels grâce aux cartes de leurs mains et sont autorisés à tricher sous certaines conditions et si le gardien s'en rend compte, il peut les accuser afin d'arranger ses petites affaires. Si c'est pas malheureux tout ça...*

3-9 joueurs  
10-20 minutes  
10-12 ans minimum

matériel :  
un paquet de cartes

Version 2.1

## 0 - MISE EN PLACE :

Un joueur mélange le paquet de cartes et en distribue une face cachée à chacun. Retournez les en même temps. Celui qui a la plus haute en valeur est le gardien. (Si plusieurs ont la même valeur, le gardien sera celui qui sera pique puis trèfle puis cœur). Il place sa carte au centre de la table face cachée.

On l'appelle **carte volée**.

Les autres sont des prisonniers, ils placent leurs cartes sous le paquet.

Le gardien ferme les yeux 5 secondes, un prisonnier s'empare de la **carte volée**. Dès que le gardien ouvre les yeux, les prisonniers sont libres de se la faire passer discrètement.

Quand vous êtes prêt, distribuez cinq cartes au gardien et trois cartes à chaque prisonnier. La partie peut commencer.

## 1 - OBJECTIF :

Les prisonniers doivent s'évader.

Dès qu'un prisonnier a quatre cartes du même symbole (cœur, carreau, trèfle, pique), il peut les poser sur la table face visible et repiocher quatre cartes.

Il vient de faire un tunnel : laissez une carte du tunnel sur la table et mélangez le reste sous la pioche. Si il y a autant de tunnels sur la table que de prisonniers, ces derniers s'évadent et gagnent la partie.

Dès que le gardien a dix cartes dans sa main, les prisonniers sont transférés dans une prison de plus haute sécurité, c'est lui qui gagne la partie.

## 2 - RONDE :

Le jeu se déroule par rondes.

Au début de la ronde, le gardien choisit une carte de sa main autre qu'une tête, l'annonce et la donne à un prisonnier à ses côtés (en alternant droite et gauche)

On l'appelle la **carte du gardien**.

Ce dernier fait passer une carte de sa main dans le même sens. Cela peut être la carte qu'il vient de recevoir. Le prochain prisonnier fait pareil dans le même sens et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle fasse le tour et que le gardien en récupère une.

À ce moment là, il la révèle : elle doit être supérieure en valeur à celle qui a été annoncée en début de ronde.

-> Si elle est supérieure, tout va bien.

En cas de tête, le gardien pioche une carte de plus et une nouvelle ronde démarre.

-> Si elle revient inférieure ou égale, le gardien inspecte les mains de tous les prisonniers un par un jusqu'à trouver une carte de valeur supérieure à celle reçue. Ils s'échange ces deux cartes puis une nouvelle ronde démarre.

## A - FOUILLE :

À n'importe quel moment le gardien peut défausser une tête ou deux cartes de son choix de sa main pour fouiller un prisonnier. Il lui demande alors si il possède la **carte volée** (donc une de plus que les trois cartes qu'il a en main ou les quatre cartes si il a la **carte du gardien**)

Le prisonnier se doit de répondre honnêtement.

En cas de réponse négative, le gardien pioche qu'une carte. En cas de succès, le gardien pioche autant de cartes qu'il vient de défausser plus une et le prisonnier fautif défausse toute sa main ainsi que la **carte volée** et repioche 3 cartes. Placez face visible une carte au centre de la table, elle sera la nouvelle **carte volée**. Le gardien ferme les yeux 5 secondes et un prisonnier s'en empare comme à la phase de mise en place.

## B - SPÉCIAL GARDIEN :

-> Les prisonniers n'ont pas le droit de se montrer ostensiblement leurs cartes. Si le gardien en surprend un pour la deuxième fois, il peut le faire changer de place non loin de la table.

-> Il est très probable d'oublier quelle carte a été donnée par le gardien en début de ronde. Pour s'en rappeler, si vous n'avez pas de papier/stylo à portée de main, placez un 10 de la couleur de votre choix sur la table face visible. Avec une autre carte face cachée couvrez le nombre de symboles présent sur la carte en ne laissant que le nombre annoncé en début de ronde.

-> Dès que la pioche est quasiment vide, mélangez les cartes défaussées et placez-les en dessous de la pioche.

-> La carte volée peut servir à faire des tunnels, mais si le gardien s'en rend compte, le tunnel est annulé.

