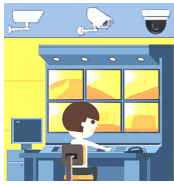


# LES ACTIONS

→ Un gardien et un prisonnier ne peuvent pas se retrouver dans la même salle.

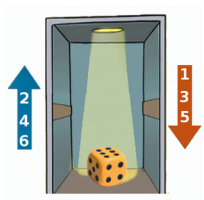


Le joueur se déplace dans une salle adjacente de son choix.

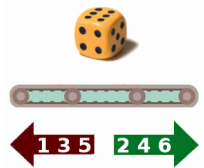


Le joueur pioche une carte **Digicode** et doit trouver le code qui lui ouvrira les portes de la salle. Si le code est trouvé (réponse au dos de la carte) le joueur peut se rendre dans la salle adjacente de son choix.

Si le code n'est pas trouvé, le joueur reste dans la salle.



Le joueur lance le dé et se déplace verticalement d'une case suivant la face obtenue.

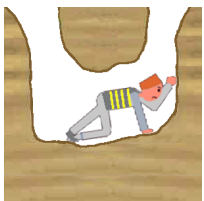


Le joueur lance le dé et se déplace horizontalement d'une case suivant la face obtenue.

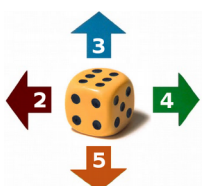


Si un gardien se trouve dans cette tour de guet, il lance le dé, et selon la face obtenue, les prisonniers qui se trouvent à l'ouest ou au sud de la tour reculent ou descendent d'une case selon le cas. Le gardien se déplace ensuite dans la salle adjacente de son choix.

Si un prisonnier se trouve dans cette tour de guet, il se déplace dans la salle adjacente de son choix.



Si un prisonnier se trouve dans cette salle, il se rend dans l'une des deux autres salles identiques du jeu et se déplace ensuite dans la salle adjacente de son choix. Si un gardien se trouve dans cette salle, il se déplace dans la salle adjacente de son choix car il n'a pas vu le tunnel creusé par les prisonniers.



Le joueur lance le dé.

S'il obtient 1 ou 6, il reste dans la salle.

Sinon, il doit se rendre dans la salle adjacente indiquée par le numéro.