

MARK SWANSON

FLED



Matériel

Depuis la Grande famine irlandaise, vous en êtes réduit à commettre de menus larcins pour survivre. Mais les Britanniques du milieu du XIXe siècle ne prennent pas le vol à la légère... Même s'il ne s'agissait que d'un foulard pour votre douce Cailín* ! En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous voilà pieds nus, un boulet de forçat attaché à la cheville, enfermé dans la prison de l'île de Spike.

Chaque jour, les gardes vous escortent à coups de sifflet de votre cellule jusqu'au préau puis aux douches, tandis que vous ne rêvez que d'une chose : vous enfuir loin, très loin, et retrouver les bras de votre bien-aimée.

*Le terme « Cailín » signifie fille en gaélique.



57 tuiles Pièce



4 tuiles de référence



1 tuile de départ Préau



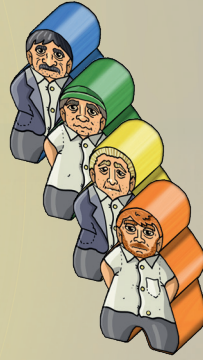
4 tuiles Appel



4 tuiles Prisonnier
(1 de chacune des
4 couleurs de joueurs)



4 tuiles Cellule
(1 de chacune des
4 couleurs de joueurs)



4 pions Prisonnier
(1 dans chacune des
4 couleurs de joueurs)



1 Sifflet



1 tuile Gouverneur



1 Gardien Aumônier




3 Gardiens



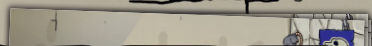
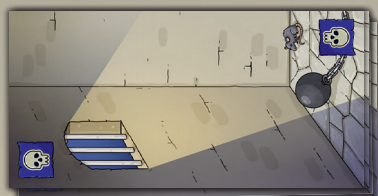
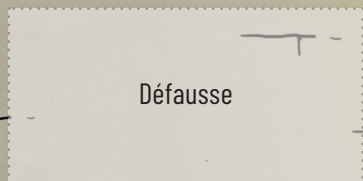
3 livrets de règles
(en allemand, en français
et en anglais)



Mise en place

Mélangez les **tuiles Pièce** et placez-les face crâne visible en plusieurs piles d'un côté de la table. Il s'agit de la pioche. Dans une partie à 2 joueurs, retirez les 6 tuiles pour les parties à 3 joueurs ou plus 

1. Trouvez la **tuile de départ Préau**, placez-la au centre de la table et posez un pion Gardien dessus (pas l'Aumônier) **2.**



En octobre 1847, un petit navire accoste sur une minuscule île de la côte sud de l'Irlande où un ancien fort britannique a été transformé en prison. Le bateau transporte alors 109 jeunes hommes, dont la plupart sont injustement incarcérés pour des infractions des plus bénignes telles que le vol d'une pomme de terre.

Assurez-vous de laisser suffisamment de place afin que la prison puisse s'étendre jusqu'à 6 cases au-delà de la tuile Préau.

Choisissez tous une **tuile Prisonnier** de la couleur de votre choix et prenez la tuile Cellule correspondante. Placez votre tuile Prisonnier devant vous, à droite d'une **tuile de référence** **3.** Rangez les tuiles Prisonnier, Cellule et les tuiles de référence non utilisées dans la boîte. Placez la **tuile Gouverneur** à côté du plateau, à l'opposé des piles de tuiles Pièce et posez le



Sifflet dessus **4**. Mélangez les 4 tuiles Appel et placez-les une par une à gauche de la tuile Gouverneur avec toutes les fenêtres fermées, excepté la tuile adjacente au Gouverneur dont la fenêtre doit être ouverte **5**. Chaque joueur pioche ensuite une main de 5 tuiles Pièce dans les piles correspondantes. Il ne les montre pas aux autres joueurs **6**. Choisissez le premier joueur au hasard. En commençant par le premier joueur puis en continuant dans le sens horaire, reliez



orthogonalement un à un la partie couloir de votre tuile Cellule au Préau et placez votre pion sur votre **Cellule 7**. Tout est prêt pour commencer la partie. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser le sifflet pour indiquer aux joueurs que le Gouverneur attend des prisonniers qu'ils se trouvent dans leur cellule, comme indiqué sur son panneau !



Déroulement d'une partie

Dans Fled, vous cherchez à marquer le plus de **points de victoire (pv)** tout en tentant de vous échapper de prison !



Au cours de la partie, vous devez utiliser les tuiles de votre main. Lors de chaque tour, vous ajoutez une tuile à la prison, puis en défaussez d'autres pour vous déplacer de pièce en pièce en obtenant des produits de **contrebande**.



Mais soyez vigilants ! Si vous ne vous trouvez pas dans la bonne pièce lorsque le Gouverneur décide de faire l'appel, un gardien pourrait vous mettre



aux fers, ou pire, vous envoyer en **isolement** !

Dans certaines pièces, comme dans les Quartiers des Gardiens, vous pouvez échanger vos produits de contrebande contre les **outils** qui vous permettront de franchir le mur d'enceinte de la prison.



Ne perdez pas espoir ! Le père Lyons est un **aumônier** sympathique, connu pour libérer les captifs de bien plus que de leurs péchés !



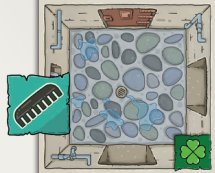
Alors, n'attendez plus, libérez-vous de ce lieu infernal !

Les pièces et les emplacements de produits de contrebande

Préau



Douches



Couloir



Quartiers des Gardiens



Cellule



Cour



Réfectoire



Forêt



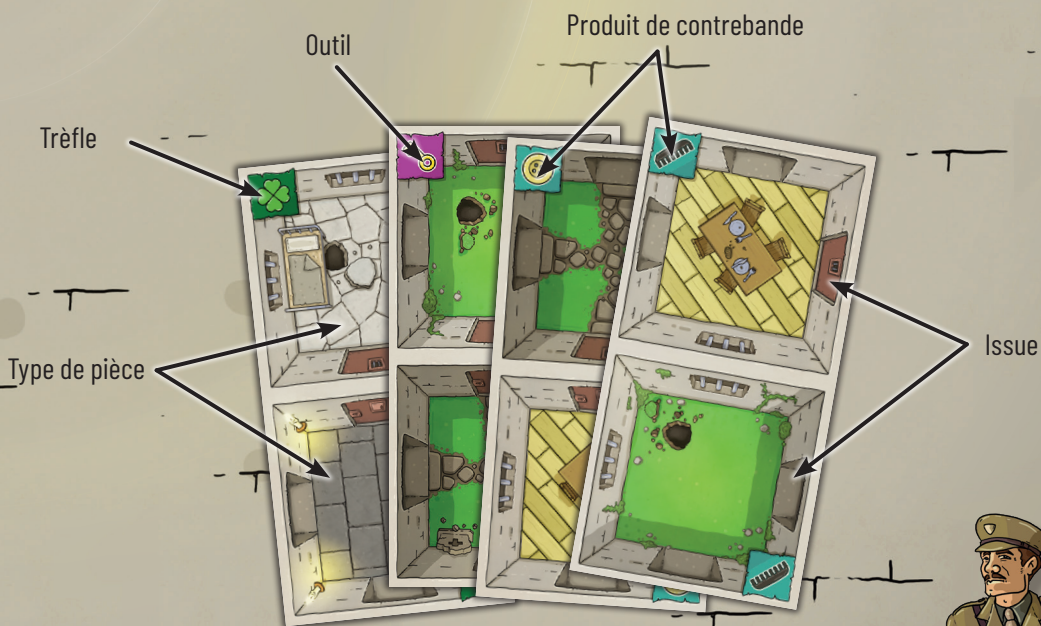
Tour d'un joueur

Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le premier joueur puis en continuant dans le sens horaire. Le tour d'un joueur est composé de 3 étapes :

Étape 1 : Ajouter 1 tuile à la Prison.

Étape 2 : Jouer 2 tuiles supplémentaires de différentes façons possibles.

Étape 3 : Piocher des tuiles jusqu'à en avoir 5.



Le directeur de la prison de Spike était appelé le Gouverneur.

Étape 1 : Ajouter 1 tuile à la Prison



Au début de votre tour, vous devez **ajouter 1 tuile** de votre main à la prison. Pour cela, vous devez respecter quelques règles de placement :

Règles de placement



Tout d'abord, vous devez impérativement placer une tuile avec une **icône dorée** si vous en avez une **1** ! Sinon, vous pouvez placer une autre tuile de votre main.



Ensuite, vous devez relier au moins une moitié de votre tuile à une pièce du même type (relier un préau à un autre préau, par exemple), **2**. Vous ne devez jamais relier une **porte** à une **fenêtre**.

Une **arche** peut aussi bien être reliée à une porte qu'à une fenêtre ou à une autre arche.



Enfin, la Forêt représente le périmètre de la prison et doit donc se trouver à exactement 6 cases carrées de la tuile de départ, jamais plus proche. Aucun autre type de pièce ne peut se trouver à 6 cases carrées de la tuile de départ et vous ne pouvez pas ajouter de pièces après cette sixième rangée de cases **3**.

Si vous ne pouvez ajouter aucune des tuiles de votre main à la prison, ajoutez-en une à droite de la tuile du Gouverneur. Les tuiles suivantes seront placées à droite de celle-ci, et ainsi de suite. Ces tuiles forment **l'inventaire du Gouverneur**.



Symbole de Gardien, d'Aumônier et de Lune

Si vous ajoutez à la prison une tuile avec l'icône d'un **gardien** et d'une **lune**, effectuez les actions suivantes. Commencez par ajouter un nouveau pion de gardien sur cette tuile. (Les Gardiens peuvent vous poser des problèmes si vous ne vous trouvez pas dans les bonnes pièces.) Si la tuile contient l'icône d'une **croix**, ajoutez le Gardien Aumônier.



L'icône de lune vous indique de retourner la tuile Appel avec une fenêtre **ouverte** afin d'en **fermer** la fenêtre. Puis, retournez la tuile à sa gauche (donc un peu plus éloignée du Gouverneur que la précédente) afin d'ouvrir sa fenêtre. Cette action permet de rendre compte du temps qui passe dans le jeu et d'indiquer aux joueurs quand ils pourront tenter une escapade nocturne ! (Vous en saurez davantage plus tard.) *Remarque : Lorsque vous retournez des tuiles Appel, ne déplacez pas le Sifflet de la tuile sur laquelle il se trouve.*

Étape 2 : Jouer 2 tuiles supplémentaires

Après avoir ajouté une tuile à la prison, vous devez impérativement jouer 2 tuiles supplémentaires de différentes façons. Vous pouvez effectuer deux fois la même action ou effectuer deux actions différentes parmi celles proposées.



2a. Défausser une tuile pour déplacer votre pion ou celui d'un gardien.

Les objets illustrés sur les icônes violettes et dorées des tuiles sont des **outils**. Lorsque vous les défaussez, les outils vous permettent de déplacer votre pion (ou le pion d'un gardien si vous jouez un sifflet) orthogonalement de pièce en pièce.

Si l'outil se trouve sur une **icône dorée**, son effet est doublé.

Le **trèfle** est un porte-bonheur, il vous accorde donc des privilèges ! C'est un **joker** qui compte comme un exemplaire de n'importe quel outil. De plus, si vous avez des trèfles dans votre inventaire, sa **capacité** est augmentée de 1 tuile. Vous en saurez plus sur votre inventaire plus tard.



Outils



Une **clé** vous permet de déplacer votre pion d'une pièce à la suivante en traversant la ou les porte(s) qui les séparent. *Remarque* : Certaines « pièces » prennent la totalité de la tuile.



Une **lime** vous permet de déplacer votre pion d'une pièce à la suivante en traversant la ou les fenêtre(s) qui les séparent.



Une **chaussure** vous permet de déplacer votre pion d'une pièce à la suivante en traversant deux arches adjacentes. Pour traverser une arche adjacente à une porte ou à une fenêtre il vous faudrait une clé ou une lime.



Une **cuillère** vous permet de déplacer votre pion d'une pièce avec un tunnel vers une autre pièce avec un tunnel et située à 3 (6 si son effet est doublé) pièces de distance (orthogonalement) maximum.



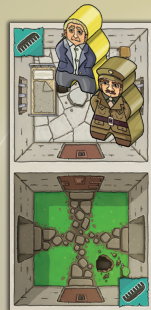
Un **sifflet** vous permet d'activer et de déplacer un gardien sur le plateau de 0 à 3 pièces, puis de cibler un prisonnier dans la pièce où il se trouve. Les gardiens peuvent se déplacer en traversant les portes ou les arches, mais pas les tunnels ni les fenêtres !



Attention : Après avoir résolu son effet, déplacez le Sifflet d'une case vers la gauche (ou remplacez-le sur la tuile du Gouverneur). Si vous le souhaitez, vous pouvez souffler dedans pour indiquer aux joueurs quelles pièces ils doivent désormais rejoindre.

Les Gardiens

Lorsque vous jouez un sifflet pour activer un **Gardien** (sauf l'Aumônier), vous pouvez choisir dans la pièce où il se trouve un prisonnier à cibler et à enchaîner. Pour ce faire, la pièce ne doit pas correspondre à une des **pièces indiquées sur les panneaux** du Gouverneur, au-dessus de son Sifflet.



Prenez au hasard une tuile dans la main de ce joueur et placez-la face cachée à gauche de sa tuile de référence. Ce joueur est désormais **enchaîné** à une tuile -1 pv !



Si ce joueur est déjà enchaîné, ne piochez pas de tuile dans sa main. À la place, renvoyez-le dans sa cellule, retirez son boulet de forçat et placez la tuile du boulet face-visible dans l'inventaire du Gouverneur.

Isolement

Si la tuile **Isolement** se trouve dans la prison lorsqu'un joueur déjà enchaîné est ciblé par un Gardien, ce joueur doit placer son pion dans le trou d'isolement de cette tuile. Lors de son prochain tour, il devra déplacer son pion jusqu'à sa cellule (il perdra donc un tour), puis donner la tuile du boulet de forçat au Gouverneur.

Remarque : Lorsque vous vous déplacez sur cette tuile normalement, posez votre pion à côté du trou.



L'Aumônier

Lorsque vous jouez un sifflet pour activer l'**Aumônier** vous pouvez cibler un joueur (généralement vous) dans la même pièce qui sera libéré de ses chaînes. (Le joueur place la tuile avec le boulet face visible dans l'inventaire du Gouverneur.) L'Aumônier vous permet également d'échanger des produits de contrebande contre des outils et des trèfles (vous en saurez davantage plus tard).



La Fuite !

Si vous vous trouvez sur une case adjacente à une case Forêt, et si vous possédez dans votre inventaire les outils indiqués sur le **parchemin plié**, vous pouvez défaire ceux-ci pour vous échapper ! C'est une *action gratuite*, qui peut être réalisée à tout moment



de votre tour. Une fois que vous vous êtes enfui à travers la Forêt, votre tour est terminé. Si vous êtes en **pleine nuit** (le sifflet se trouve sur une tuile Appel représentant la lune), il ne vous faudra disposer que de 1 outil. N'oubliez pas qu'un outil sur une icône dorée représente 2 outils, et qu'un trèfle compte comme un exemplaire unique de n'importe quel outil.



Dans les années 1850, l'aumônier de la prison, le père Timothy F. Lyons était un allié de choix pour les prisonniers, tant il se souciait de leur « bien-être physique et moral ».

2b. Abandonner une tuile face visible dans l'inventaire du Gouverneur



Si vous avez des tuiles qui ne vous servent pas et/ou que vous espérez en piocher de meilleures, vous pouvez livrer une tuile au Gouverneur. Placez simplement la tuile face visible à droite du Gouverneur, dans son inventaire. *Conseil* : Les tuiles dans l'inventaire du Gouverneur peuvent être piochées par d'autres joueurs, mais vous pourrez également les piocher plus tard !

2c. Ajouter une tuile à votre inventaire



Ajouter des produits de contrebande, des outils et des trèfles à votre **inventaire** vous rapprochera un peu de la victoire ! Les tuiles dans votre inventaire valent les pv indiqués sur la tuile de départ Préau et peuvent être échangées pour d'autres tuiles ou utilisées pour vous échapper.

Votre inventaire se trouve à droite de votre tuile Prisonnier et peut contenir jusqu'à 3 tuiles maximum (4 si vous possédez au moins un trèfle dans votre inventaire). Voici comment ajouter des tuiles :



Ajouter un produit de contrebande à votre inventaire



Les objets illustrés sur les icônes turquoise des tuiles sont des **produits de contrebande**. Si votre pion se trouve dans une pièce correspondant à l'une ou l'autre des **pièces** illustrées sur les **affiches** de la tuile Appel avec le sifflet, vous pouvez transférer gratuitement le produit de contrebande correspondant de votre main jusqu'à votre inventaire en l'y plaçant face visible. Vous venez de trouver le produit de contrebande dans cette pièce.



Les produits de contrebande



Des Timbres dans les Cellules



Des Peignes dans les Douches



Des Boutons dans le Préau



Du Gâteau dans le Réfectoire

Par exemple, le sifflet se trouve sur une tuile Appel représentant une cellule et l'icône d'un timbre. Le pion du joueur orange se trouve dans une pièce Cellule, il transfère donc gratuitement une tuile avec un timbre de sa main vers son inventaire.



Ajouter un outil/un trèfle à votre inventaire

Si votre pion se trouve dans les **Quartiers des Gardiens**, ou dans la même pièce que l'**Aumônier**, vous pouvez transférer un outil ou un trèfle de votre main jusqu'à votre inventaire en payant son coût avec des produits de contrebande de votre inventaire.



Le coût rappelé sur votre **tuile de référence** vous indique que les outils avec une icône violette coûtent 1 produit de contrebande, tandis que les trèfles et les outils avec une icône dorée coûtent 2 produits de contrebande. Défaussez le(s) produit(s) de contrebande à côté des pioches. Vous échangez discrètement des produits de contrebande contre un porte-bonheur ou d'autres outils qui vous permettront peut-être de vous enfuir.



Étape 3 : Reprendre des tuiles

Piochez des tuiles jusqu'à en avoir 5 dans votre main. Si vous le souhaitez, une de ces tuiles peut provenir de l'inventaire du Gouverneur plutôt que de la pioche.



S'il ne reste plus de tuiles à piocher, mélangez les tuiles de la défausse pour former de nouvelles pioches.



Fin de la partie

La fin de la partie peut être déclenchée de deux façons différentes.

1. Travaux Forcés

Dès qu'un joueur est incapable de **prendre 5 tuiles en main** (de la pioche ou de l'inventaire du Gouverneur), la partie prend immédiatement fin et le Gouverneur vous impose à tous des travaux forcés dans les carrières ! Dans ce scénario, personne ne s'échappe, mais les joueurs gagnent tout de même des points de victoire pour les tuiles dans leur inventaire (ou perdent des points pour leurs boulets de forçat).



2. Fuite !

Lorsqu'un joueur parvient à s'enfuir, il retourne sa tuile prisonnier pour révéler **l'icône de fuite** (qui vaut 5 pv) et son tour prend immédiatement fin. Tous les autres joueurs peuvent jouer un dernier tour (même s'il n'y a plus assez de tuiles pour en piocher).



REMARQUE : Les Gardiens ne peuvent pas suivre un prisonnier dans la forêt.

Les prisonniers qui parvenaient à s'échapper et franchir le mur d'enceinte n'étaient pas au bout de leurs peines : ils devaient encore atteindre la côte et braver Cork Harbour. 3 prisonniers ont cependant relevé le défi en 1921.

Remporter la partie



Les joueurs additionnent leurs **points de victoire** en fonction de la couleur de l'icône sur les tuiles qui se trouvent dans leur inventaire ainsi que sur la tuile qu'ils ont retournée s'ils se sont échappés (blanc). La tuile de départ Préau indique la valeur en PV de chaque icône. Les joueurs perdent 1 point de victoire s'ils ont un boulet de forçat. Les tuiles encore en main ne permettent pas de gagner des points. Le joueur avec le plus de pv remporte la partie, même s'il ne s'est pas enfui.

En cas d'égalité, le joueur avec l'icône de plus haute valeur remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Quelques conseils

- Dès le début de la partie, veillez à vous trouver dans les bonnes pièces afin d'augmenter vos chances de trouver des produits de contrebande.
- Gardez un œil sur l'inventaire du Gouverneur, ces tuiles pourraient bien vous servir, et vous pouvez même en défausser pour les réutiliser plus tard. Vous aurez ainsi les mains libres pour piocher davantage de tuiles.
- Ajouter des tuiles et des trèfles à votre inventaire lorsque vous êtes dans les Quartiers des Gardiens pourrait bien vous permettre de remporter la partie, même si vous ne parvenez pas à vous enfuir !



Lors de la famine, tout vint à manquer en Irlande... **Edmond Power** décida donc de prendre les choses en main. Il commença par voler une bouteille de lait sur une flotte. Quelque temps plus tard, lorsqu'il tenta de faire main mise sur une vache, la police locale l'embarqua à bord d'un bateau à vapeur, direction l'île de la prison de Spike.



Dérober un bovin, c'est une chose, mais qui pourrait reprocher au voleur de bas étage **Thomas O'Neill**, d'avoir chapardé un foulard en soie dans la cargaison d'un navire ? Le capitaine du bateau, bien sûr ! « C'était pour ma douce Colleen, » plaïda-t-il, bien qu'en toute honnêteté il l'eut déjà échangé contre un peu de tabac à priser.



Pour le **père Lyons**, certaines règles étaient faites pour être brisées, surtout si elles « entravaient au bien-être d'une personne » ! C'est peut-être pour cette raison que l'aumônier échangeait clandestinement des produits de contrebandes tout en donnant la messe dans la chapelle.

Crédits :

Je souhaite remercier mes premiers **testeurs**, Melanie et Elizabeth Swanson ; ainsi que les suivants Joe Wiggins, Jonathan Sessions, Adam Boisclair et Kyle Huebotter. Je suis infiniment reconnaissant envers le **développeur** Seth Jaffee. Je remercie également Phillip Shearrer et Jonathan Cox, mes **éditeurs** du livret de règles au regard aiguisé. Un grand merci à l'**artiste** Klemens Franz pour ses lignes fantasmagoriques et ses traits impertinents qui racontent bien des histoires. Merci à Stephen Noce, mon **animateur**, pour ses dessins si émouvants. Enfin, je souhaite remercier ma chère femme et mon précieux enfant qui remplissent ma vie de joie.



Votre **Cailin** eut le cœur brisé en apprenant l'emprisonnement de son cher Thomas. Pour lui remonter le moral, elle lui envoya un paquet contenant une montre dans laquelle elle avait glissé son portrait. « Peut-être qu'en étant ponctuel aux appels du Gouverneur il pourra en gagner les faveurs », espérait-elle.



Aucun prisonnier n'égalait le romantisme de **James Cleary**. Il en vint même à changer son nom de famille afin d'épouser en secret deux femmes en même temps ! Malheureusement, ni les deux femmes, ni le magistrat en charge de l'affaire n'apprécièrent cet effort.



La seule passion qui animait le voleur **Denis Hourigan** était celle le poussant à s'enfuir. Il échangea avec talent et discrétion timbres et boutons dans les quartiers des gardiens contre cuillères ou limes, ou n'importe quel autre objet qui aurait pu lui permettre de fuir les geôles de l'île. Lorsque sa tante lui envoya un gâteau pour Noël, il le troqua avec réticence contre une clé passe-partout.



Auteur : Mark Swanson
Artiste : Klemens Franz
www.oddbirdgames.com
© 2024 Odd Bird Games

