

ASYLUM : précisions, corrections et nouveautés

Voici quelques détails et propositions alternatives qui nous ont échappés au moment de la rédaction du livret de règles et qui devraient vous permettre de profiter plus pleinement de votre jeu.

1/ La construction de l'asile :

Pour plus de clarté dans le déroulement de l'évasion, la carte (la portion de couloir) qui vous permettra de changer d'étage pourra être placée à cheval sur deux étages.

De fait, à part le quatrième étage d'un asile qui sera bien composé de ses 9 cartes (8 couloirs et une cellule), les autres étages seront composés de 8 cartes (7 couloirs et 1 cellule). La carte inutilisée de chaque étage (qui sera nécessairement un couloir) pourra être mise de côté et rebattue dans le paquet au moment du rangement.

Ainsi, une fois la carte de sortie d'étage retournée, les fous pourront prendre le couloir droite ou gauche de l'étage inférieur ou bien... directement tenter la cellule !

2/ Le livre de règles sert aussi de *Manuel du Gardien*. Ce qui signifie que le gardien a accès à toutes les infos présentes dans le livret. TOUTES. C'est-à-dire les codes, les solutions et les malus – ainsi que les codes qui les déclenchent. Le gardien a ainsi toutes les cartes en mains pour refaçonner un asile à sa manière et s'assurer de faire sérieusement galérer les pauvres fous qui tentent de s'échapper !

3/ L'utilisation d'un indice par un fou provoque évidemment un malus. Nous ne l'avons pas précisé. Quand un joueur va chercher un indice dans le livre de règles (alias, *Le Manuel du Gardien*), le gardien peut retourner l'une de ses propres cartes de code de l'étage concerné pour pouvoir faire obstacle aux fous.

4/ Les fous PEUVENT emprunter différents chemins au cours de leur évasion. Divisez-vous pour mieux régner sur les couloirs et déjouer l'attention du gardien. Cela vous permettra de ne pas forcément vous débattre sur une carte de code à plusieurs mains. Si vous décidez de vous séparer, le premier groupe – ou joueur – arrivé à la sortie d'un étage est immédiatement rejoint par les autres.

5/ **NOUVEAU MODE DE JEU ALTERNATIF** : faites la course, pas l'asile...

Mode à deux ou à quatre sans gardien.

- Construisez un asile du nombre d'étages que vous désirez.
- Placez-vous dans la cellule de l'étage le plus élevé et c'est parti.
- Un ou deux joueurs sortent et partent sur la gauche.
- Le ou les autres joueurs sortent et prennent sur la droite.
- À vous de jouer pour arriver le ou les premiers à la sortie !