

STALAG 17

REGLAS ADICIONALES

-Informador

Para jugar con esta regla cada jugador necesitará algún tipo de contador con ambas caras diferenciadas. Una moneda sirve perfectamente para ello. La regla se explicará como si se jugase con una moneda.

El juego será completamente igual con las siguientes reglas extras:

En cada turno de intento de fuga, después de haber tirado los dados del plan de fuga y antes de empezar la fase de preparación y fuga, cada jugador elige en secreto cara o cruz y tapa con la mano la moneda para que nadie lo vea. Cuando todos los jugadores hayan elegido mostrarán a la vez la moneda. Los jugadores que hayan elegido cara jugarán el turno normalmente, sin ningún tipo de regla adicional. Los jugadores que hayan elegido cruz jugarán el turno como Informadores. Puede haber más de un jugador Informador en cada turno.

Los jugadores que sean Informadores ese turno jugarán normalmente con las siguientes reglas:

--En el turno que un jugador es Informador no le cuentan sus puntos de vigilancia para escapar.

--Si un Informador consigue fugarse, no fugará ninguna ficha de prisionero y todas las cartas de su mano y juego contarán como 0 puntos de vigilancia sin importar el tipo que sean. Adicionalmente cada uno de sus prisioneros rebajará el doble (6 puntos en vez de 3) de puntos de vigilancia. Si un informador "escapa" nadie podrá escapar utilizando la regla de fuga conjunta.

EJ: El jugador A tiene dos prisioneros que aún no han escapado y 14 puntos de vigilancia. Son muchos por lo que para intentar rebajarlos ha decidido ser un Informador ese turno. El plan de fuga es Comida, Herramienta y 8 de huida. El turno se juega normalmente y de pronto el jugador A anuncia que intenta escaparse. Muestra sus cartas en juego y comprueba que la fuga es correcta, tiene una carta de comida, una de herramienta y dos cartas de huida con valor de 4 cada una para un total de 8. Como es Informador ese turno no tiene que sumar los 14 puntos extras, por lo que la fuga es correcta. No fuga ninguna de sus fichas pero rebaja 12 puntos de vigilancia (6+6) sin importar las cartas que le queden en la mano o las que tenga en juego.

--Si cualquier otro jugador escapa los informadores

contarán sus puntos de vigilancia normalmente de sus cartas en mano y los barracones en juego pero restarán el doble (6) por cada prisionero que les quede en vez de 3.

EJ: El jugador A del ejemplo anterior no consigue escapar y otro prisionero escapa antes que él. Cuenta normalmente y tiene en la mano una carta de comida de valor de vigilancia 2, una de uniforme de valor 1 y una carta de información de valor de vigilancia 4. No tiene ningún barracón en juego por lo que no suma nada por sus cartas en juego. Su puntuación total de vigilancia es $2+1+4=7$. Como ha sido informador ese turno resta 6 por cada prisionero que le quede por escapar, como le quedaban 2 resta 12 por lo que pierde 5 puntos de vigilancia de los 14 que tenía al principio, quedándose en 9 puntos de vigilancia.

--Cada jugador sólo puede elegir ser Informador una vez por partida. Una vez sido Informador el jugador descarta de la moneda.

-Negociación con el Guarda **(Nueva Acción)**

Como acción nueva que se añade a las posibles a realizar existentes un jugador puede:

--Descartar cualquier número de cartas de objeto diferentes. Sólo pueden ser cartas de objeto y sólo una de cada tipo, no pueden ser cartas de Huida, Barracón ni Información. Después de descartarlas el jugador muestra la primera carta del mazo de juego. Si la carta mostrada es igual que alguna de las cartas descartadas (las cartas de objeto dobles cuentan como ambos), el jugador pondrá esa carta en su zona de juego boca arriba diferenciada de las que tenga jugadas boca abajo. Esa carta contará como una carta de Barracón tanto para escapar como si es otro jugador quien escapa (por lo que añadirá 4 puntos de vigilancia si no escapa el jugador que la tiene).

Si la carta robada es una carta de objeto que no estaba entre las descartadas, el jugador la descartará y ganará 2 puntos de vigilancia. Si la carta robada muestra una carta de Huida, la descartará y ganará 3 puntos de vigilancia y si es una carta de Barracón o Información la descartará y ganará 4 puntos de vigilancia. Cualquier ganancia de puntos de vigilancia contarán para el plan de fuga de ese turno.

EJ: Un jugador decide utilizar la nueva acción, descartando de su mano una carta de herramienta, una de mapa y una de ropa. Inmediatamente roba la primera carta del mazo de juego y la muestra: es una carta de ropa, que coincide con la carta de ropa que el jugador descartó, así que pone la carta boca arriba en su zona de juego, contando esa carta como una carta de Barracón, por lo que podrá usarla para la huida como cualquier objeto.

EJ2: Un jugador descarta una carta de ropa, una de mapa, una de comida y una de uniforme. Entonces roba la primera carta y la muestra, siendo una carta de Información. El jugador descarta la carta de información y coge 4 puntos de vigilancia, que se sumarán a los puntos de huida de ese turno para él.

-Intercambio entre jugadores (Nueva Acción)

Como acción nueva que se añade a las posibles a realizar existentes un jugador puede:

--Poner una carta de objeto (sólo cartas de los cinco objetos, valen cartas de objeto dobles) de su mano boca arriba delante de sus cartas jugadas y robar dos cartas. La carta puesta no cuenta para el plan de fuga del jugador y si ese jugador no escapa la carta puesta delante de él cuenta como 0 puntos de vigilancia. La carta de objeto puesta tiene que coincidir con al menos uno de los objetos necesarios para la fuga de ese turno. Si un jugador tiene una carta puesta delante de él por realizar esta acción cualquier otro jugador puede, como acción de su turno, hacer una de las siguientes acciones:

--Robar una carta del mazo de juego y la carta boca arriba de un jugador que la tenga.

--Jugar una carta de su mano boca abajo y robar la carta boca arriba de un jugador que la tenga.

--Robar la primera carta del descarte y la carta boca arriba de un jugador que la tenga.

Un jugador que tenga una carta boca arriba por haber realizado esta acción no puede volver a realizarla hasta que otro jugador robe su carta. Un jugador no puede robar su propia carta boca arriba.

EJ: El plan de fuga de ese turno es. Mapa, Herramienta, Ropa y Huida 5. El jugador A pone delante de él una carta de Mapa, que coincide con la carta de Mapa del plan de fuga y roba 2 cartas. No podría volver a realizar esta acción hasta que otro jugador no robe su carta.

EJ2: Siguiendo con el ejemplo anterior el jugador C elige robar una carta del mazo de juego y la carta de Mapa del jugador A como su acción de turno. Como el jugador A ya no tiene carta delante de él podría volver a realizar la acción si quisiera en cualquiera de sus siguientes turnos.

-Fuga conjunta

Cuando un jugador escapa con uno de sus prisioneros, antes de la fase de recuento, el siguiente jugador al jugador que escapa puede realizar una fuga conjunta. Si el siguiente jugador no quiere realizar la fuga conjunta el turno pasará al siguiente jugador, que podrá realizarla, si no quiere pasará al siguiente jugador, etc hasta que algún jugador realice la fuga conjunta o ninguno de los jugadores quiera hacerlo. En cuanto un jugador anuncie que quiere realizar una fuga conjunta ningún otro jugador podrá realizarla.

Un jugador que realiza una fuga conjunta mostrará sus cartas en juego. Si tiene todo lo necesario que pide el plan de fuga del turno para escapar, fugará una de sus fichas junto al jugador que se fugó. Para la fase de recuento el jugador que realiza la fuga conjunta recontará como si él se hubiera fugado, por lo que no restará 3 por cada prisionero sin escapar y adicionalmente sumará 4 puntos extras de vigilancia.

Si un jugador intenta la fuga conjunta y sólo le queda un prisionero deberá sumar 5 adicional a la dificultad de huida del plan de fuga para poder realizar la fuga conjunta. Si por una fuga conjunta dos jugadores consiguen fugar su última ficha, ambos jugadores se consideran los ganadores. Si se desea desempatar, el jugador que menos puntos de vigilancia tenga de los dos será el vencedor.

EJ: El plan de fuga del turno es: Comida, Documentos, Uniforme y 4 de valor de huida. El jugador A anuncia que se escapa y muestra sus cartas: Una carta de Comida, una de Documento, una de Uniforme y dos cartas de huida de valor 3 que suman 6, por lo que la huida es correcta. Entonces se pregunta al jugador B si desea realizar una fuga conjunta. Rechaza, por lo que se pregunta al jugador C, que responde afirmativamente. Muestra sus cartas boca abajo y tiene Comida, Documentos, Uniforme y una carta de huida de valor 5, por lo que la fuga es correcta. Se acaba la fase de fuga y se pasa a la fase de recuento. Tanto el jugador A como el jugador C contarán como si hubieran escapado, por lo que contarán todos los puntos de vigilancia de las cartas que les queden en la mano y no restarán nada. Adicionalmente el jugador C sumará 4 puntos extras por realizar la fuga conjunta.

EJ2: Si en el ejemplo anterior el jugador C tuviera solamente una ficha de prisionero, para poder hacer la huida conjunta debería de tener en sus cartas jugadas al menos una carta de Comida, una de Documento, una de Uniforme y 9 o más de huida (4 +5 por intentar fugarse conjuntamente con el último prisionero).