



МОСИГРА

Российская сеть магазинов
настольных игр.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачены с mosigra.ru

АЛЬКАТРАС

БОЛЬШОЙ ПОБЕГ

Алькатрас: большой побег

Цель игры

Алькатрас — уникальная кооперативная игра для 3-4 человек, позволяющая каждому игроку примерить на себя роль отрицательного персонажа (козла отпущения). Игроки — заключённые, стремящиеся совершить побег из тюрьмы Алькатрас.

План побега включает в себя 6 обязательных заданий-элементов (А, В, С, D, E, F), каждый из которых должен быть выполнен. Те игроки, которые совместными усилиями соберут эти 6 элементов вовремя и сбегут из тюрьмы, выигрывают. Заранее известно только одно: не всё пойдет по плану.

Состав:

- 12 двусторонних карт помещений;
- 4 карточки персонажей;
- 53 карты (карты заданий, вспомогательные карты помещений и карты шантажа);
- 4 большие деревянные фишки игроков;
- 68 малых деревянных фишек;
- 26 жетонов и маркер козла отпущения;
- Карта козла отпущения;
- Карта-памятка;
- Правила.

Карты помещений

Из 12 карт складывается общая карта-схема тюрьмы.

По ней передвигаются игроки, получая предметы, необходимые для выполнения заданий. Карты помещений двухсторонние: серебряная сторона для начинающих игроков, золотая — для более опытных.



Карточки персонажей

4 карточки, по одной для каждого игрока. На каждой есть 2 показателя: выносливость и деньги, а также 3 места в инвентаре под предметы. Наверху карты — счётчик выполненных элементов плана.

У игрока не может быть больше выносливости, денег или предметов, чем мест в карточке персонажа (например, максимальное значение денег не может быть больше 3).



Карты заданий

30 карт с заданиями для заключённых. Из этих заданий складывается план побега (см. далее).

Вспомогательные карты помещений

12 карт, помогающих выбрать помещения.





Карты шантажа

11 карт, описывающих дополнительные возможности для козла отпущения.



Карта козла отпущения

1 карта, на которой отмечаются дополнительные очки действий козла отпущения.

Памятка

1 двусторонняя карта с подсказками для игроков.



Жетоны предметов

26 жетонов, символизирующих предметы, необходимые для выполнения заданий. По 5 ключей, ножей, роб, лекарств и инструментов. Плюс дополнительно 1 фишка оружия — уникальный предмет, способный заменить любой другой.



Маркер козла отпущения

Жетон, обозначающий количество дополнительных действий козла отпущения.



Фишки игроков

4 больших фишки разных цветов, показывающих местоположение игроков на карте.



24 малых фишек-кубиков

У каждого игрока набор из 6 кубиков своего цвета. Эти фишки демонстрируют текущий уровень выносливости и денег. Также они используются для выбора козла отпущения.



Фишки охранников

21 синяя фишка, обозначающая охранников тюрьмы.



Фишки заданий

23 фишки, используемые для отображения выполненных заданий (элементов побега). Если персонаж выполняет задание, фишка кладётся на соответствующее поле на карточке персонажа.



Пример для игры втроём



Подготовка к игре

1. Разложите карты помещений на столе блоком 3Х4 в случайном порядке. При первой игре используйте серебряную сторону карт, далее — выбирайте сторону в случайном порядке.
2. Положите на карты помещений соответствующие жетоны предметов, обозначенные на картах (например, 3 жетона лекарств следует положить на карту изолятора).
3. Расположите 8 охранников в разных помещениях, используя вспомогательные карты. Для этого вытяните 4 вспомогательных карты помещений, разложите фишки охранников, вставьте вытянутые карты обратно в колоду и повторите всё сначала.
4. Вытяните по одной вспомогательной карте помещений, чтобы случайным образом расставить игроков по стартовым позициям.
5. Положите около каждого игрока по 1 фишке-кубику каждого цвета за пределами карточек персонажа. Затем используйте по 2 фишки-кубика собственного цвета каждого из игроков для обозначения уровня денег и выносливости. На начало игры обе шкалы устанавливаются на ноль.
6. Перемешайте колоду карт заданий, затем вытяните в закрытую 3 из них и положите на игровое поле лицом вверх. Место размещения каждой карты из вытянутых определяется с помощью вспомогательных карт помещений, причём на одной карте помещений может размещаться только одна карта задания.

Если на 2 картах присутствуют 2 одинаковых элемента плана (см. рисунок А), то вторая карта меняется на новую с другим элементом.



Рисунок А

7. Случайным образом выберите игрока, который станет козлом отпущения в первый ход.
8. Располагайтесь поудобнее. Ваше заключение будет длиться ооооочень долго: по крайней мере до тех пор, пока вы не соберётесь сбежать.

Ход игры

Фаза 1 — появляется новый охранник;

Фаза 2 — одного из игроков выбирают на роль козла отпущения;

Фаза 3 — заключённые совместно стараются выполнить план побега.

Первый раунд начинается с 3-й фазы.

Фаза 1

В начале раунда игрок, играющий за козла отпущения с помощью вспомогательной карты помещений определяет, в каком месте на карте-схеме появляется новый охранник.

Если в выбранном помещении уже есть 4 охранника, вспомогательная карта помещений вытягивается заново.

Игра заканчивается и все игроки проигрывают, если на карте-схеме тюрьмы появляется 21-й охранник.

Фаза 2

Теперь настало время выбрать игрока, который станет козлом отпущения. Можно договариваться, спорить и формировать альянсы, но открыто: все другие за столом должны быть в курсе обсуждения.

Переговоры заканчиваются, когда игрок с текущим статусом козла отпущения объявляет голосование или после 2 минут переговоров.

Голосование проходит следующим образом: каждый игрок прячет в кулаке 1 фишку-кубик голосования, соответствующую цвету игрока, за которого он собирается отдать свой голос. На счёт «3» все игроки показывают фишки. Игрок, за которого отдали наибольшее количество голосов, становится козлом отпущения на следующий ход. Этот игрок получает карту козла отпущения и кладёт соответствующий маркер на эту карту.

При равном счёте решающим является голос игрока со статусом козла отпущения. Его голос оценивается в полтора голоса обычных игроков.

- Вы можете голосовать за себя.
- Вы обязаны голосовать хотя бы за кого-нибудь.

Игра за козла отпущения

У козла отпущения есть как минимум на одно очко действий больше, чем у остальных игроков. Если в следующем раунде козлом отпущения становится тот же игрок, что был в текущем раунде, то количество дополнительных очков действия увеличивается еще на единицу, что отмечается на карте козла отпущения соответствующим маркером.

Каждое изменение игрока на этой роли сбрасывает дополнительные очки действия: маркер переставляется обратно на начальную позицию.

Только козёл отпущения может использовать карты шантажа, которые могут существенно усложнить игрокам выполнение плана побега. Как правило, лучше выбирать игрока, у которого нет таких карт.

Игра за козла отпущения имеет свои минусы. Когда одна из шести частей плана выполняется, то текущий козёл отпущения не получает соответствующий элемент.

Фаза 3

Настало время принять решения, которые помогут вам осуществить план побега.

На протяжении этой фазы игроки (начиная с козла отпущения и далее по часовой стрелке) осуществляют ходы. Сначала полностью ходит игрок, выполняющий роль козла отпущения, затем игрок, сидящий слева от него также выполняет все свои действия и т.д.

Некоторые действия занимают больше времени (на них расходуются очки действия), некоторые меньше (они и вовсе бесплатные).

Количество очков действия

Если в игре участвуют 3 игрока, то каждый получает по 3 очка действия каждый ход. Если в игре участвуют 4 игрока, то каждый получает по 2 очка действия. Не забывайте, что у козла отпущения минимум на 1 очко действий больше!

Игроки не обязаны тратить все свои очки действия.

Возможности каждого игрока, которые расходуют 1 очко действия:

- **Движение в соседнее помещение** по вертикали, горизонтали или диагонали.
- **Использование правила помещения** (например, возможность взять 1 жетон лекарств, находясь в изоляторе). Некоторые правила помещений не требуют очков действия. Подробнее смотри стр. 7 в таблице «Помещения».

1 заключённый может воспользоваться возможностями одного помещения единожды за раунд.

- **Кража.** Игрок может своровать 1 предмет или 1 единицу денег у игрока, который находится с ним в одном помещении.

За раунд можно совершить кражу всего 1 раз.

- **Бунт.** Можно передвинуть 1 охранника, который находится на соседнем с вами помещении, в ваше помещение.
- **Получение недостающего элемента плана.** Если игрок или игроки выполнили все действия, необходимые для задания.

Козёл отпущения не может выполнять это действие.

- **Сброс предметов для выполнения задания.** Любой предмет можно сбросить. Сброшенные предметы кладутся на определенные помещения (см. раздел «Как заполучить элемент плана?»).
- **Разыгрывание карты шантажа.** Используйте инструкции на карте. После того как она начнёт действовать, положите её в сброс для карт шантажа.

Только козёл отпущения может пользоваться такими картами.

Бесплатные возможности каждого игрока:

- **Обмен или дарение денег и предметов.** Если двое заключённых находятся в одном помещении, то они могут обменяться деньгами или предметами. На обмен должны дать согласие оба игрока. Заключённый может отдать сколько угодно денег или предметов другому заключённому. Заключённый может не отдавать ничего взамен, но оба игрока должны дать свое согласие на это.
- **Подкуп охраны.** В свой ход вы можете игнорировать по одному охраннику в вашем помещении за каждую отданную единицу денег.

— **Использование выносливости.** Заключённый может потратить 1 очко выносливости и получить 1 дополнительное очко действия.

За ход можно использовать эту возможность только 1 раз.

Когда последний игрок заканчивает ход, начинается новый раунд.

Влияние охраны на производимые действия

Охрана внимательно следит за перемещениями заключённых, поэтому её присутствие существенно осложняет заключённым выполнение плана побега. Чем больше количество охранников в помещении, тем сложнее игрокам использовать возможности, на которые приходится расходовать очки действия.

Эффект присутствия охранников в помещении:

0 — Нет.

1 — Нет.

2 — Возможности стоят на 1 очко действия больше. Это правило не касается передвижения игроков, использования карт шантажа и бесплатных действий.

3 — Вы не можете использовать возможности, которые расходуют очки действия, кроме движения и розыгрыша карт шантажа. Бесплатные действия могут быть сыграны.

4 — Заключённые не могут войти в такое помещение и не могут осуществить никаких действий, кроме движения.

Больше 4 охранников в одном помещении быть не может.

План побега

На протяжении игры вам — более или менее охотно — придётся сотрудничать с другими игроками, чтобы выполнить все 6 задач плана побега. Когда совместными усилиями будут выполнены все задания плана, совершается побег.

Как заполнить элемент плана?

Во время игры на поле должно быть 3 карты с заданиями. Необходимые условия для выполнения задания:

— В помещении, имеющем задание, должно находиться не меньше игроков, чем показано на рисунке в нижнем левом углу карты (1).

— В помещении не должно быть больше охранников, чем показано на рисунке в нижнем правом углу карты (2).

— У заключённых, находящихся в этом помещении, должны быть все предметы, необходимые для задания (3).

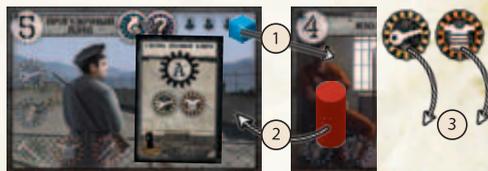
Эти предметы изображены в центре карты.



Если все условия выполнены, требуется совершить действие для получения элемента плана. Как правило, на это тратится 1 очко действия, когда в помещении есть охрана — больше, или же действие становится невозможным в принципе.

После этого сложите предметы, использованные для задания, на определенные помещения, в первую очередь на помещения, отвечающие за появление предметов: изолятор для лекарств, прачечная для одежды, мастерская для инструментов, тюремный блок для ножей и комната охраны для ключей. Если эти помещения уже заняты, предметы отправляются на прогулочный плац и комнату для посещений.

Пример: Михаил хочет выполнить задание «Сделать дубликат ключа». Условия для выполнения задания таковы: необходимо иметь 2 предмета — ключ и робу, и в помещении с заданием не должно быть ни одного охранника — к сожалению, один там находится. Михаил совершает следующие действия: он начинает бунт (1), передвигая охранника в свое помещение, затем он перемещается (2) в помещение с заданием и выполняет задание (3), размещая жетоны ключа и робы на соответствующие помещения (для ключа — комната охраны, для роб — прачечная). Он тратит 3 очка действия за этот ход.



Награда

Игрок, который потратил 1 очко действия на выполнение элемента плана, отмечает этот элемент фишкой на карточке персонажа.

Затем этот игрок тянет другую карту из колоды заданий, и все остальные игроки, кроме козла отпущения, отмечают на своей карточке персонажа элемент с этой новой карты как выполненный (условия не имеют значения, важен только элемент).

Также не важно, помогали ли этому игроку остальные заключённые. Все остальные игроки, кроме козла отпущения, получают новый элемент в качестве награды. После сбросьте обе карты: они больше в игре не понадобятся.

Пример: Михаил выполнил задание «Сделать дубликат ключа». Он получает элемент «А» и отмечает это фишкой на карточке персонажа. Теперь он тянет верхнюю карту заданий — выпадает элемент «D». Кристина отмечает элемент «D» на своей карточке персонажа. Егор элемент «D» не отмечает: он в этом ходу играет за козла отпущения. Михаил элемент «D» также не отмечает.

После получения наград и сброса карт козёл отпущения тянет новую карту из стопки заданий и с помощью вспомогательной карты помещения выкладывает новое задание на карту-схему. Если в результате этого на столе появились 2 карты с одинаковым элементом — карта тянется заново. Аналогично: в одном помещении не может быть двух заданий, и вспомогательная карта помещения тянется заново.

Окончание игры

Если у козла отпущения не хватает элемента, необходимого для побега, он остаётся в тюрьме.

Сразу же после получения наград за какое-либо выполненное задание, проверьте, есть ли игроки, у которых в совокупности выполнены все 6 заданий. Если да, то на этом игра заканчивается, остается объявить сбежавших.

Если козёл отпущения необходим для выполнения всех 6-ти заданий, посмотрите, есть ли игроки, чьи элементы плана не вносят вклад в общую победу. Если этот игрок один, он остается в тюрьме. Если таких игроков несколько, сравниваются показатели (в порядке убывания приоритета): выполненные элементы плана, деньги, предметы, выносливость.

Если все равно ничья, остальные игроки решают, кому суждено остаться в тюрьме.

Так или иначе, но вам следует поторопиться: если на поле появится 21-й охранник, вы все проиграете. И не думайте, что к козлу отпущения это не относится.

Пример: у Михаила есть выполненные задания А, В и С, у Егора — В, D и F, у Кристины — D, F. Кристина только что выполнила задание E. Козлом отпущения является Михаил, но его элементы необходимы для побега. Он сбегает вместе с Кристиной, в то время как Егор остается в тюрьме, т.к. его выполненные задания не вносят вклад в общую победу и не являются необходимыми.

Помещения

У каждого помещения есть свои особенности. Некоторые из них связаны с получением предметов (но только в том случае, если там есть соответствующие иконки).

По правилам игры в некоторых помещениях вы можете обменять предметы на какие-либо другие. Для этого положите ваши предметы в помещения, отвечающие за появление предметов: изолятор для лекарств, прачечная для одежды и т.д., а затем получите то, что требуется.

Если на выбранном помещении уже есть максимально возможное количество предметов, то их следует положить на другое с соответствующим символом.

Далее в левой колонке таблицы отмечены правила «серебряных» сторон карт помещений, в правой колонке — «золотых» сторон.

<p>1. Молебня</p>  <p>Выберите одну из карт шантажа, находящихся у игрока. Она отправляется в сброс.</p>	 <p>Потратите любой предмет или 1 единицу денег и возьмите 1 карту шантажа.</p>
<p>2. Радиорубка</p>  <p>Передвиньте 2 любых охранников в любые помещения.</p>	 <p>Передвиньте одного охранника в любое помещение. Это действие не требует траты очков действия.</p>
<p>3. Столовая</p>  <p>Выносливость повышается на 3 единицы.</p>	 <p>Выносливость повышается на 1 единицу. Это действие не требует траты очков действия.</p>
<p>4. Изолятор</p>  <p>Возьмите 1 предмет-лекарство.</p>	 <p>Обменяйте любой другой предмет или 1 единицу денег на 2 лекарства. Если здесь только один предмет-лекарство, то вы можете получить 1 предмет.</p>
<p>5. Прогулочный плац</p>  <p>Обменяйте любой предмет или 1 единицу денег на любой предмет из этого помещения. Это действие не требует траты очков действия.</p>	 <p>Обменяйте 1 любой предмет или 1 единицу денег на 2 любых предмета из этого помещения.</p>
<p>6. Комната для посетителей</p>  <p>Возьмите любой предмет из этого помещения.</p>	 <p>Обменяйте любой предмет или 1 единицу денег на оружие.</p>
<p>7. Мастерская</p>  <p>Возьмите 1 инструмент.</p>	 <p>Обменяйте любой предмет или 1 единицу денег на 2 предмета инструмента. Если в помещении есть 1 инструмент, вы забираете только его.</p>
<p>8. Комната отдыха</p>  <p>Возьмите 2 единицы денег.</p>	 <p>Возьмите 1 единицу денег. Это действие не требует траты очков действия.</p>
<p>9. Тюремный блок</p>  <p>Возьмите 1 нож.</p>	 <p>Обменяйте любой предмет или 1 единицу денег на 2 ножа. Если в помещении есть 1 нож, вы забираете только его.</p>
<p>10. Прачечная</p>  <p>Возьмите 1 робу.</p>	 <p>Обменяйте любой предмет или 1 единицу денег на 2 робы. Если в помещении есть 1 предмет, вы забираете только его.</p>
<p>11. Комната охраны</p>  <p>Возьмите 1 ключ.</p>	 <p>Обменяйте любой предмет или 1 единицу денег на 2 ключа. Если здесь есть 1 ключ, вы забираете только его.</p>
<p>12. Офис надзирателя</p>  <p>Возьмите 1 карту шантажа.</p>	 <p>Обменяйте любой предмет или 1 единицу денег на 3 карты шантажа. Выберите из этих трех одну и возьмите себе на руки, остальные две сбросьте.</p>

Памятка беглецу

Долгий и нелёгкий путь к свободе

Как игрок, участвующий в победе, всегда задавайте себе вопрос: смогу ли я в этом раунде выполнить элемент плана вместе с другими игроками? Если нет, выберите задание с элементом плана, которого у вас еще нет, и попытайтесь выполнить его.

Как только выпадет возможность, старайтесь, чтобы другие игроки тратили как можно больше ресурсов (очки действий, предметы, деньги). Если этого не делать, вы вскоре окажетесь козлом отпущения.

Тяжёлая жизнь козла отпущения

У козла отпущения редко есть определённая цель в первом раунде. Вероятность того, что игроки выполнят элемент плана в первом же раунде, очень мала. Проверьте, возможно ли это, и если нет, приготовьтесь к тому, чтобы в следующем раунде сделать козлом отпущения кого-то другого.

Не волнуйтесь, если в течение игры вы сами стали козлом отпущения. Сначала проверьте, смогут ли остальные игроки выполнить элемент плана. Если нет, вы можете действовать свободно: подумайте, какой элемент вы хотите выполнить самостоятельно, и начните собирать соответствующие предметы.

Однако если остальные игроки могут выполнить задание, вы должны им помешать. Лучшее решение — своровать предмет, необходимый для выполнения задания. Но не забудьте убежать вместе с этим предметом, ведь в противном случае игрок вернёт украденный вами предмет обратно. Вы также можете передвинуть охранников в помещение, в котором должно быть выполнено задание. Использование радиорубки идеально поможет в этом. Наконец, вы можете заполучить карту шантажа и сразу же её сыграть.

Проблемы, которые могут возникнуть в последнем раунде

В некоторых игровых партиях (в особенности разыгрываемых на 4-х игроков) может сложиться ситуация, когда вы не сможете решить, кому из игроков удалось сбежать.

Мы проверили различные варианты выбора победителей и остановились на текущем (он описан на предыдущих страницах), потому что он охватывает большинство игровых ситуаций, вызывает наименьшее количество парадоксов и довольно прост. Мы не включили детальное описание спорных ситуаций, это лишь затуманит общий облик правил. Проблемы, с которыми вы можете столкнуться: кто из лишних игроков должен сбежать? Может, оба? Могу ли я сбежать один? Если вы встретились с такой ситуацией, советуем руководствоваться следующим:

1. Только один игрок, наиболее бесполезный (не имеет значения, козёл отпущения он или нет), должен остаться.
2. Постарайтесь вжиться в роль. Почувствуйте себя настоящим заключённым и принимайте решения, основываясь на этом.



© Kuznia Gier, the BoardGameGeek.
© ООО «Магеллан», 2012 — русское издание.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.
Локализация: Д. Кибкало, С. Абдульманов,
Т. Фисейский, В. Герасимов, А. Деева,
Е. Кутепова, Г. Иванникова.

Авторы: Rafal Cywicki,
Krzysztof Hanusz, Krzysztof Cywicki.
Иллюстрации: Rafal Badan.
Графический дизайн: Rafal Badan,
Martyna Szczykutowicz.
Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.