



CEL GRY

Alcatraz: The Scapegoat to gra kooperacyjna dla 3 lub 4 graczy z unikatowym mechanizmem zdraycy. Gracze wcielają się w więźniów wspólnie planujących ucieczkę z Alcatraz. Jednak z góry wiadomo, że nie wszystkim się uda...

Więźniowie próbujący uciec wykonują poszczególne zadania, które dają jeden z sześciu elementów planu. Zwycięzą ci gracze, którym wspólnie uda się zrealizować wszystkie 6 elementów i uciekną na czas z więzienia.

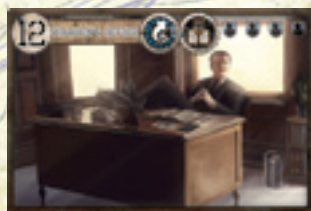
Gracze nie mogą jednak zwlekać zbyt długo. Gdy w więzieniu znajdzie się komplet strażników, plan posypie się i przegrywają wszyscy.

ELEMENTY GRY

Pudełko z grą zawiera następujące elementy: 12 dwustronnych kart lokacji, 4 karty więźniów, 55 kart (planu, szantażu i pomocniczych), 4 drewniane pionki więźniów, 68 drewnianych znaczników, 27 żetonów oraz instrukcję.

KARTY LOKACJI

12 kart tworzących więzienie, po których gracze poruszają się, by zdobywać Fanty potrzebne do wykonywania zadań, a w konsekwencji do realizacji planu ucieczki. Każda lokacja ma swoją zasadę gry, z której gracz może skorzystać.



KARTY WIĘŹNIÓW

4 karty postaci – po jednej dla każdego gracza. Na każdej karcie znajduje się licznik Krzepy oraz Kasy, 3 miejsca na przechowanie Fantów oraz licznik wykonanych elementów planu.



UWAGA! Gracz nie może posiadać więcej Krzepy, Kasy czy Fantów niż wskazuje to miejsce na jego karcie!

KARTY PLANU

30 kart, które opisują zadania, jakie wykonują więźniowie podczas ucieczki (patrz str. 3 ramka *Plan ucieczki*).

KARTY SZANTAŻU

11 kart zawierających dodatkowe możliwości dla Kozła ofiarnego.

KARTY POMOCNICZE

12 kart służących do losowania lokacji.

KARTA KOZŁA

1 karta służąca do oznaczania dodatkowych akcji Kozła ofiarnego (patrz str. 2 ramka *Kozioł ofiarny*).



SKRÓT ZASAD GRY

1 karta z dwustronnie opisanym skrótem zasad.
Nie jest używana bezpośrednio w grze.

ZNACZNIKI



ŻETONY FANTÓW

26 żetonów symbolizujących Fanty potrzebne do wykonywania zadań. Po 5 szt. Kluczy, Noży, Ubrań, Lekarstw i Narzędzi oraz Pistolet – jako uniwersalny Fant, który działa jak dowolny inny.



ZNACZNIK KOZŁA



1 żeton służący do określenia dodatkowych akcji Kozła (patrz str. 3 ramka *Kozioł ofiarny*).

PIONKI WIĘŹNIÓW

4 Pionki graczy w 4 kolorach, służące do oznaczania lokacji, w których znajdują się więźniowie.



ZNACZNIKI WIĘŹNIÓW

24 znaczniki w 4 kolorach, po jednym kolorze dla każdego z graczy. Służą do oznaczania Krzepy, Kasy oraz do głosowań na Kozła ofiarnego.



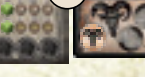
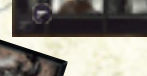
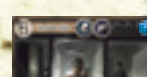
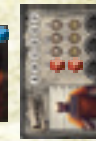
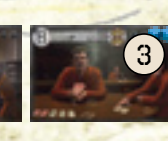
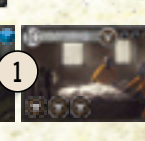
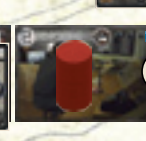
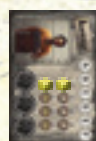
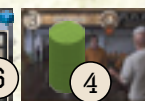
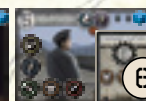
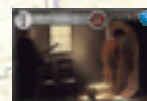
ZNACZNIKI PLANU

23 znaczniki służące graczom do oznaczania na swoich kartach postaci zrealizowanych – podczas wykonywania zadań - elementów planu ucieczki.



ZNACZNIKI STRAŻNIKÓW

21 niebieskich znaczników symbolizujących strażników więziennych.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry otwórz pudełko i wyjmij z niego wszystkie elementy, a następnie:

1. Na środku stołu rozłóż **dowolnie** karty lokacji w układzie trzy na cztery. Wybierz lub wylosuj, którą stroną leżą. Jeżeli gracze pierwszy raz, wybierz jaśniejsze (srebrne) strony lokacji.
2. Na każdej lokacji połóż odpowiednie żetony Fantów – zgodnie z umieszczonymi na nich ikonami, np.: w **INFIRMARY** (Izbie chorych) połóż 3 żetony Lekarstw.
3. Rozmieść 8 Strażników, określając na których lokacjach mają być przy użyciu kart pomocniczych. Należy losować w dwóch rundach po 4 lokacje.
4. Przy użyciu kart pomocniczych wylosuj w których lokacjach będą zaczynać gracze i połóż tam po jednym pionkiem więźnia.

5. Rozdaj każdemu znaczniki więźniów w jego kolorze oraz po jednym w kolorach innych graczy. Każdy z was odkłada na bok po jednym znaczniku w każdym kolorze (w tym swoim - będą używane w późniejszych głosowaniach), a pozostałe dwa w swoim kolorze kładzie na swojej karcie więźnia na polach „0” Kasy i Krzepy.



W przypadku gry 3-osobowej po jednym znaczniku należy odłożyć do pudełka.

6. Potasuj karty zadań i ułóż z nich talię, którą połów obok kart lokacji. Z wierzchu talii dobierz 3 razy po 1 karcie, za każdym razem losując lokację (przy użyciu kart pomocniczych), do której przypisane jest zadanie. Połów odpowiednie zadanie na danej lokacji.

Uwaga! Jeżeli karty zadań wskazują na 2 takie same elementy planu, wówczas odłóż to nowe zadanie na spód talii i dobierz nową kartę – do skutku.

Uwaga! Na jednej lokacji może być tylko jedno zadanie – jeżeli losowanie wskaże inaczej, trzeba je powtórzyć do skutku.

7. Spośród wszystkich graczy wylosujcie jednego, który będzie w pierwszej turze Kozłem ofiarnym (patrz niżej ramka *Kozioł ofiarny*).

8. Jesteście osadzeni z długim wyrokiem. Teraz możecie zacząć planować ucieczkę.

PRZEBIEG GRY

Gra podzielona jest na następujące po sobie tury, a każda tura podzielona jest na fazy:

1. Wchodzi nowy Strażnik.
2. Ktoś musi zostać Kozłem.
3. Więźniowie próbują zrealizować plan.

W pierwszej turze gry rozpoczynacie od razu od 3. fazy: Więźniowie próbują zrealizować plan.

WCHODZI NOWY STRAŻNIK

Na początku tury Kozioł ofiarny – losując przy użyciu kart pomocniczych – określa jedną lokację i umieszcza w niej nowego Strażnika, kładąc jego znacznik na karcie tej lokacji. Jeżeli w wylosowanej lokacji są już 4 Strażnicy, należy wylosować jeszcze raz – do skutku.

Gra kończy się przegraną wszystkich graczy, kiedy dojdzie do sytuacji, iż trzeba umieścić na planszy 21. Strażnika.

KTOŚ MUSI ZOSTAĆ KOZŁEM

Teraz czas, by wybrać, który z graczy zostanie Kozłem ofiarnym w tej turze. Gracze mogą rozmawiać, naradzać się i klócić lub zawiązywać sojusze, ale muszą to robić jawnie – przy wszystkich.

Negocjacje muszą zostać przerwane, gdy obecny Kozioł zarządzi głosowanie, lub po upływie dwóch minut. Następnie każdy gracz wybiera w tajemnicy przed pozostałymi znacznik tego gracza, który wg niego powinien zostać nowym Kozłem, i ukrywa go w zamkniętej dłoni.

Na umówiony znak wszyscy naraz pokazujecie wybrane znaczniki. Gracz, który zdobył najwięcej wskazań, zostaje Kozłem ofiarnym w tej turze i bierze kartę Kozła oraz ustawią na niej odpowiednio znacznik Kozła (patrz niżej ramka *Kozioł ofiarny*).

Remisy rozstrzyga gracz, który był Kozłem w poprzedniej turze (można powiedzieć, że posiada on „półtora” głosu). Można głosować na siebie. Zawsze trzeba zagłosować.

KOZIOŁ OFIARNY

W każdej turze gracze głosują i jeden z was zostaje Kozłem ofiarnym. Ma to swoje zalety, ale też i wady.

Kozioł ofiarny ma co najmniej 1 Punkt Akcji więcej i jeżeli w kolejnej rundzie ten sam gracz znowu został wybrany, otrzymuje kolejny Punkt Akcji itd. aż do trzech dodatkowych. Wybór innego gracza anuluje bonusy do liczby akcji.

Tylko Kozioł ofiarny może używać kart szantażu, które potrafią mocno opóźnić realizację planu... Może lepiej wybrać Kozłem gracza, który ich nie posiada?

Niestety, bycie Kozłem ma też swoją wadę. Jeżeli wykonane zostanie zadanie, Kozioł ofiarny nie otrzymuje nagrody w postaci zaliczonych kolejnych elementów planu ucieczki (patrz str. 3 ramka *Plan ucieczki*).

Uwaga dla zaawansowanych graczy: jeżeli graliście w *Battlestar Galactica* albo *Shadows over Camelot*, musimy was poinformować, że Kozioł ofiarny to nie Cylon, ani Zdrajca. **Alcatraz: The Scapegoat** to gra o konflikcie lojalności. To, że gracz jest Kozłem w jednej kolejce, nie znaczy, że będzie twoim wrogiem do końca gry. Traktując go w ten sposób zmniejszasz swoje szanse na ucieczkę.



WIĘŹNIOWIE PRÓBUJĄ WYKONAĆ PLAN

Teraz czas na wykonanie akcji, które doprowadzą was do realizacji planu ucieczki.

W tej fazie gracze po kolei – zaczynając od Kozła ofiarnego i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara – wykonują akcje. Każdy gracz wykonuje naraz wszystkie swoje akcje i potem gra następnym itd...

Niektóre z działań więźniów są bardziej czasochłonne – takie akcje kosztują Punkty Akcji (w skrócie: PA) – inne mniej i takie akcje są darmowe.

LICZBA PUNKTÓW AKCJI W TURZE

Kiedy gracze w 3 osoby, każdy gracz ma na początku tury 3 PA.
Kiedy gracze w 4 osoby, każdy z Was ma na początku tylko 2 PA.
Pamiętajcie, że Kozioł zawsze ma co najmniej 1 PA więcej!

Każdy gracz może, ale nie musi, wykorzystać dostępnych PA w swojej turze.

AKCJE, KTÓRE KOSZTUJĄ 1 PA:

- **Ruch do sąsiedniej lokacji** czyli przemieszczenie znacznika gracza do tej lokacji. Lokacje, które są ułożone po skosie, także sąsiadują ze sobą.
- **Skorzystanie z zasady lokacji** np. wzięcie 1 żetonu Lekarstwa z **INFIRMARY** (Izba chorych). Niektóre lokacje mają zasady, których użycie nie kosztuje PA. Szczegółowy opis zasad lokacji – patrz str. 4 *Lokacje*.

Uwaga! Więzień może skorzystać z zasady danej lokacji tylko raz na turę.

- **Kradzież** czyli zabranie 1 Fantu lub 1 punktu Kasy graczowi stojącemu w tym samym pokoju wbrew jego woli.

Uwaga! Więzień może kraść tylko raz na turę.

- **Wszczęcie rozróby** czyli ściągnięcie jednego znacznika Strażnika z sąsiedniej lokacji, do tej, w której przebywasz, gdy wszczynasz rozróbę.

- **Wykonanie elementu planu** przy założeniu, że wszystkie warunki zadania są spełnione (patrz str. 3 ramka *Plan ucieczki*).

Uwaga! Kozioł ofiarny nie może wykonać tej akcji.

- **Odrzucenie Fantu** czyli odłożenie jego żetonu na odpowiednią lokację.
- **Zagranie karty szantażu** czyli wykonanie zasady z zagrywanej karty. Po zagraniu karty szantażu odłóż ją na stos kart użytych.

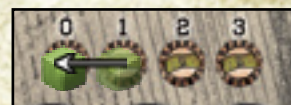
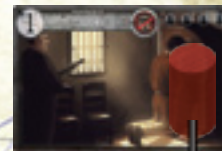
Uwaga! Tylko Kozioł ofiarny może wykonać tę akcję.

AKCJE DARMOWE:

- **Wymiana lub Przekazanie Fantów lub Kasy** jeżeli dwóch więźniów przebywa w tej samej lokacji, mogą przekazać sobie wzajemnie Fanty lub Kasę. Obaj więźniowie muszą się na to zgodzić. Można przekazać innemu więźniowi dowolną liczbę Fantów lub Kasy. Można nie otrzymać lub nie dać nic w zamian, jeżeli obaj gracze wyrażają na to zgodę.
- **Przekupywanie Strażników** czyli za każdy wydany punkt Kasy więzień może zignorować w swojej turze 1 Strażnika przebywającego na tej samej lokacji (patrz str. 3 ramka *Wpływ Strażników na wykonywanie akcji*).
- **Zużycie punktu Krzepy** więzień może wydać 1 punkt Krzepy, by uzyskać 1 dodatkowy PA.





Uwaga! Gracz może użyć tylko 1 punktu Krzepy na turę (nawet jeżeli ma ich więcej).

Kiedy ostatni gracz wykona swoje akcje, zaczyna się nowa tura.



WPLYW STRAŻNIKÓW NA WYKONYWANIE AKCJI

Strażnicy czujnym okiem pilnują więźniów i ich obecność na lokacjach znacząco utrudnia graczom planowanie uciezki. Zwiększona liczba Strażników na lokacji powoduje, iż każda akcja może kosztować więcej PA lub być niewykonalna.

LICZBA STRAŻNIKÓW NA LOKACJI	EFEKT W GRZE
0	brak
1 	brak
2 	Wykonanie akcji kosztuje 1 dodatkowy PA. Nie dotyczy to ruchu, zagrania karty szantażu oraz akcji darmowych.
3 	Nie można wykonać żadnej akcji kosztującej PA poza ruchem i zagranieniem karty szantażu. Można wykonywać akcje darmowe.
4 	Więźniowie nie mogą wchodzić do tej lokacji, nie mogą wykonywać żadnej akcji poza ruchem – czyli opuszczeniem tej lokacji oraz zagranieniem karty szantażu.

W jednej lokacji nigdy nie może być więcej niż 4 Strażników!

PLAN UCIEZKI

– Podkop? – Skończony i zamaskowany [B].

– Właz kanalizacją? – Otwarty [C].

– Komplet kluczy? – Jest! [D].

– Ubrania? – Przygotowane [E].

Pozostało już tylko wywołać zamieszki [A].

– Weźmiemy jeszcze zakładnika [F] i uciekamy!

W trakcie gry więźniowie – chętnie, bądź nie – współpracują przy realizacji zadań, by wykonać elementy planu. Kiedy część graczy zdobędzie razem komplet wszystkich elementów, natychmiast uciekają, a gra się kończy ich zwycięstwem.



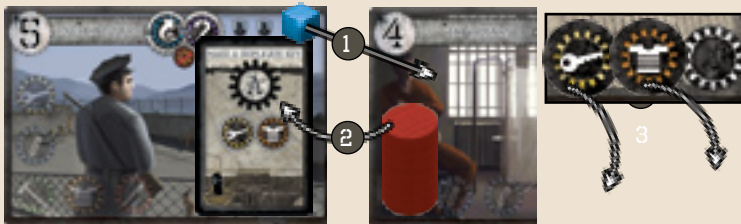
JAK ZDOBYĆ ELEMENT PLANU?

Podczas rozgrywki na lokacjach rozmieszczone są zawsze 3 karty zadań. Aby zrealizować zadanie, muszą być spełnione następujące warunki:

- na lokacji, w której zadanie jest realizowane, znajduje się co najmniej wymagana liczba więźniów ①
- na tej lokacji znajduje się maksymalnie dozwolona liczba Strażników ②
- więźniowie przebywający na tej lokacji mają razem wszystkie wymagane Fanty ③

Jeżeli powyższe warunki są spełnione, jeden z graczy przebywający w tej lokacji musi poświęcić w swojej kolejce 1 PA, by w ramach akcji zrealizować zadanie. Jeżeli na tej lokacji jest dwóch Strażników, wówczas trzeba poświęcić 2 PA lub przekupić Strażników za Kasę (patrz powyżej ramka *Wpływ Strażników na wykonywanie akcji*).

Wykonanie tej akcji zobowiązuje gracza do odłożenia wszystkich Fantów użytych przy realizacji zadania na odpowiedniej lokacje, w pierwszej kolejności do głównej lokacji, w której Fant można pozyskać, potem na EXERCISE YARD (Spacerniak), potem do VISTING AREA (Sala Widzeń) (patrz Lokacje).



*Przykład: Michał zamierza wykonać zadanie **Make a duplicate key** (Zrobić kopię klucza). Warunkiem realizacji jest posiadanie Fantów: Klucz i Ubranie, oraz brak Strażników na lokacji – niestety na lokacji jest jeden z nich. W ramach swoich akcji najpierw wywołuje zamieszki ① ściągając tego Strażnika na swoją lokację, potem przechodzi ② do tej z zadaniem i realizuje zadanie ③ odkładając Klucz i Ubranie na odpowiednie lokacje. Zużywa na to 3 PA.*

NAGRODA

Gracz, który wykonał Wykonanie elementu planu, zaznacza na swojej karcie postaci wykonany element planu, który był na karcie zrealizowanego właśnie zadania.

Następnie dobiera z wierzchu talii zadań kolejną kartę i wszyscy pozostali gracze, prócz Kozła ofiarnego, zaznaczają na swoich kartach więźniów wykonany element planu z tej karty (w tym przypadku warunki wykonania nie mają żadnego znaczenia, istotne jest tylko jaki to element planu). Nie ma znaczenia czy pozostali gracze pomagali czy nie przy wykonaniu zadania – każdy z nich dostaje jako nagrodę ten losowo wybrany element planu – prócz Kozła.

*Przykład: Michał właśnie zrealizował zadanie **Make a duplicate key** (Zrobić kopię klucza) i zdobył element A, zaznaczając go na swojej karcie więźnia. Teraz dobiera kartę zadania z wierzchu talii – z elementem D. Krzysiek zaznacza ten element na swojej karcie więźnia. Rafał nie otrzymuje nagrody – w tej turze jest Kozłem ofiarnym.*

Na koniec należy odłożyć poza grę obie te karty zadań – nie będą już więcej potrzebne!

NOWE ZADANIE

Po odebraniu nagród i odłożeniu kart Kozioł ofiarny dobiera nową kartę zadania i losuje przy użyciu kart pomocniczych lokację, na której kładzie to zadanie. Jeżeli karty zadań wskazują na 2 takie same elementy planu, wówczas odłóż to nowe zadanie na spód talii i dobierz nową kartę – do skutku. Na jednej lokacji może być tylko jedno zadanie – jeżeli losowanie wskaże inaczej, trzeba je powtórzyć do skutku.

ZAKOŃCZENIE GRY

Natychmiast po rozdzieleniu nagród za wykonanie zadania należy sprawdzić czy istnieje grupa graczy (przynajmniej bez jednego gracza!), którzy wykonali przynajmniej po jednym elemencie planu z każdego rodzaju (A, B, C, D, E i F). Jeżeli tak, to gra się kończy. Należy ustalić, którzy gracze uciekają z więzienia.

Jeżeli Kozioł Ofiarny w tej kolejce nie ma niezbędnego do uciezki elementu planu, to on zostaje w więzieniu.

Jeżeli jest niezbędny, to należy sprawdzić czy któryś z pozostałych graczy nie ma niezbędnego elementu planu.

Jeżeli jest tylko jeden taki gracz, to on zostaje w więzieniu.

Jeżeli jest więcej takich graczy, to w więzieniu zostaje ten, który ma (kolejne elementy rozstrzygające w razie remisów): najmniej wykonanych elementów planu, najmniej Kasy, najmniej Fantów, najmniej Krzepy.

Jeżeli nadal jest remis, wówczas pozostali gracze decydują, który gracz naraził się im mniej podczas gry...

Przykład: Michał posiadał elementy planu A, B i C. Rafał ma B, D i F. Krzysiek ma D i F i właśnie zdobył element E. Michał w tej kolejce jest kozłem ofiarnym, ale jego elementy planu są niezbędne do uciezki. Ucieka więc razem z Krzyskiem, zostawiając Rafała w więzieniu, ponieważ elementy Rafała nie wnoszą nic nowego do planu i nie jest konieczny do uciezki.

Musicie się jednak spieszyć z uciezką – kiedy w więzieniu pojawi się 21. Strażnik, wtedy wszyscy przegrywacie. I pamiętajcie, to wcale nie jest zwycięstwo Kozła!

LOKACJE

Niektóre z zasad lokacji dotyczą zabierania z nich Fantów. Jeżeli na takiej lokacji nie ma więcej Fantów, wówczas nie można skorzystać z zasady tej lokacji.

Jeżeli zasada lokacji nakazuje wymienić Fanty, wówczas odłóż ten wymieniany na dowolną lokację, gdzie brakuje takiego Fantu – wskazaną przez odpowiednią ikonę.

Uwaga! Jeżeli na lokacji jest tyle Fantów, ile wskazują ikony, nie można odkładać na nią Fantów.

1. CHAPEL  Wybierz jedną kartę szantażu innego więźnia i odrzuć ją na stos kart użytych.	 Poświęć 1 dowolny Fant lub 1 Kasę i weź kartę szantażu od innego więźnia. *
2. RADIO ROOM  Przesuń 2 dowolnych Strażników między dowolnymi lokacjami.	 Przesuń 1 Strażnika między dowolnymi lokacjami. To jest darmowa akcja.
3. DINING HALL  Dobierz do 3 punktów Krzepy.	 Dobierz 1 punkt Krzepy. To jest darmowa akcja.
4. INFIRMARY  Weź 1 Lekarstwo i połóż na swojej karcie więźnia.	 Wymień 1 dowolny Fant lub 1 Kasę na 2 Lekarstwa. Jeżeli w tej lokacji jest tylko jedno Lekarstwo, możesz wymiany dokonać na to jedno Lekarstwo. *
5. EXERCISE YARD  Wymień 1 dowolny Fant lub 1 Kasę na dowolny Fant, który się znajduje w tej lokacji. * To jest darmowa akcja.	 Wymień 1 dowolny Fant lub 1 Kasę na dwa dowolne Fanty, które się znajdują w tej lokacji. *
6. VISITING AREA  Weź 1 wybrany żeton Fantu i połóż na swojej karcie więźnia.	 Wymień 1 dowolny Fant lub 1 Kasę na Pistolet, który działa jak dowolny inny Fant. *
7. WORKSHOP  Weź 1 Narzędzie i połóż na swojej karcie więźnia.	 Wymień 1 dowolny Fant lub 1 Kasę na 2 Narzędzia. Jeżeli w tej lokacji jest tylko jedno Narzędzie, możesz wymiany dokonać na to jedno Narzędzie. *
8. RECREATIONAL ROOM  Dobierz do 2 punktów Kasy.	 Dobierz 1 punkt Kasy. To jest darmowa akcja.
9. CELL BLOCK  Weź 1 Nóż i połóż na swojej karcie więźnia.	 Wymień 1 dowolny Fant lub 1 Kasę na 2 Noże. Jeżeli w tej lokacji jest tylko jeden Nóż, możesz wymiany dokonać na ten jeden Nóż. *
10. LAUNDRY ROOM  Weź 1 Ubranie i połóż na swojej karcie więźnia.	 Wymień 1 dowolny Fant lub 1 Kasę na 2 Ubrania. Jeżeli w tej lokacji jest tylko jedno Ubranie, możesz wymiany dokonać na to jedno Ubranie. *
11. GUARD'S ROOM  Weź 1 Klucz i połóż na swojej karcie więźnia.	 Wymień 1 dowolny Fant lub 1 Kasę na 2 Klucze. Jeżeli w tej lokacji jest tylko jeden Klucz, możesz wymiany dokonać na ten jeden Klucz. *
12. WARDEN'S OFFICE  Dobierz 1 kartę szantażu z wierzchu talii.	 Wymień 1 dowolny Fant lub 1 Kasę na 3 karty szantażu. Wybierz 1 kartę, a pozostałe odłóż na stos kart użytych. *

* Wymieniane Fanty należy odłożyć na odpowiednią lokację.

PORADNIK UCIEKINIERA

DŁUGA DROGA DO WOLNOŚCI

Jako gracz, który uczestniczy w ucieczce, zawsze najpierw zadaj sobie pytanie czy możesz wraz z innymi więźniami wykonać jakiś element planu w tej turze. Jeżeli nie, wybierz zadanie z elementem planu, którego jeszcze nie posiadasz i dąż do jego realizacji.

Gdy tylko możesz, staraj się by to inni gracze poświęcili więcej zasobów (akcji, Fantów, Kasy) na jego wykonanie. Inaczej szybko sam zostaniesz Kozłem ofiarnym.

CIEŻKIE ŻYCIE KOZŁA

Kozioł w pierwszej turze rzadko ma konkretny cel. Jest bardzo mała szansa, aby gracze mogli wykonać zadanie w pierwszej turze. Sprawdź czy to możliwe, jeżeli nie, przygotuj się na następną, by zrobić innego gracza jako Kozła.

Jeżeli w trakcie gry zostałeś wybrany Kozłem ofiarnym, nie panikuj. Po pierwsze, przyjrzyj się, czy pozostali gracze mogą wykonać któryś element planu. Jeżeli nie, masz wolną rękę, sam pomyśl który element planu będziesz chciał realizować i idź po Fanty potrzebne do jego realizacji.

Jednak jeżeli pozostali gracze mają możliwość zrealizowania zadania – musisz ich powstrzymać. Najlepsza metoda to okraść któregoś z nich z Fantu, który konieczny jest do ukończenia zadania. Pamiętaj, abyś zdążył uciec ze zdobyczą, inaczej gracz może wziąć ją z powrotem. Możesz też dołożyć Strażników do pokoju, w którym gracze będą wykonywać zadanie. Najlepiej użyć do tego Centrali radiowej. Jeżeli brak Ci lepszych alternatyw, to biegnij po kartę szantażu i zagraj ją od razu.

Jeżeli absolutnie nie jesteś w stanie w żaden sposób powstrzymać graczy, trudno, przygotuj się do następnego zadania.

KŁOPOTY Z OSTATNIĄ TURĄ GRY

W jednej na kilkadziesiąt gier (głównie 4-osobowych) zdarzy się, że będziecie mieć wątpliwości, kto koniec końców ucieknie, lub będziecie nieusatsfakcjonowani wynikiem ucieczki. My (twórcy gry), testowaliśmy kilka wariantów wyłaniania zwycięzców i zdecydowaliśmy się na te obecne (patrz poprzednia strona), bo pokrywają najwięcej przypadków, powodują najmniej paradoksów i są dosyć proste. Nie umieszczamy szczegółowych wyjaśnień kłopotliwych sytuacji, ponieważ jedynie zamgliłyby obraz. Problemy, na jakie możecie natrafić, to na przykład: który z dwóch zbędnych graczy powinien uciec? Czy można uciec samemu? Czy można zostawić kilku graczy w więzieniu? W przypadku natrafienia na konfliktową sytuację nasze ogólne wytyczne to:

1. Tylko jeden najbardziej zbędny z graczy (niezależnie czy jest kozłem czy nie) powinien zostać w więzieniu.
2. Wczujcie się na chwilę w autentyczną sytuację waszych więźniów i na tej podstawie podejmijcie decyzję.

Jeśli w pudełku brakuje jakiegoś elementu, prosimy o przesłanie stosownej informacji na adres email: tech@kuzniagier.com Jak najszybciej uzupełnimy braki.

ALCATRAZ: THE SCAPEGOAT

Autorzy: Rafał Cywicki, Krzysztof Hanusz, Krzysztof Cywicki.

Ilustracje: Rafał Badan, Martyna Szczykutowicz.

DTP: Martyna Szczykutowicz, Maciej Zasowski.

Produkcja: Michał Stachyra, Maciej Zasowski, Piotr Żuchowski

Wydawca: Kuźnia Gier.

© 2011 Rafał Cywicki, Krzysztof Cywicki, Krzysztof Hanusz

© 2011 Kuźnia Gier

