



## BUT DU JEU

**Alcatraz : Le bouc émissaire** est un jeu de société pour 3 à 4 joueurs qui met en scène le déroulement d'une traîtrise. Les joueurs incarnent des prisonniers qui ont pour objectif de s'évader ensemble de la prison d'Alcatraz. Mais on sait d'avance que tout le monde ne va pas y parvenir...

Les prisonniers qui projettent de s'évader doivent accomplir des tâches bien particulières, chacune d'elles formant l'une des six étapes du plan. Les joueurs qui parviennent ensemble à accomplir les six étapes et à s'enfuir à temps gagnent le jeu.

Ceux qui ne sont pas indispensables à l'évasion perdent.

Toutefois, les joueurs ne doivent pas se montrer trop lents. Si l'effectif des gardes de la prison est au complet, le plan s'effondre et les joueurs perdent le jeu.

## PIÈCES DU JEU

La boîte contient les pièces suivantes : 12 planches géographiques double face, 4 fiches prisonniers, 55 cartes, jetons et une règle du jeu.

### FICHES GÉOGRAPHIQUES:

12 planches représentant la prison au sein de laquelle les joueurs se déplacent afin de rassembler les gages nécessaires pour accomplir des tâches et donc mettre en pratique le plan d'évasion. Chaque lieu possède sa propre règle du jeu à laquelle les joueurs peuvent avoir recours.



### FICHES PRISONNIERS :

4 fiches personnages – une par joueur. Chaque planche possède des jetons de résistance physique et d'argent liquide, 3 endroits pour entreposer des gages et le compteur des étapes accomplies du plan.



**ATTENTION !** Un joueur ne peut pas avoir plus de jetons de résistance physique, d'argent liquide ou de gages qu'il n'y a de cases sur leur planche !

### CARTES TÂCHES À ACCOMPLIR:

30 cartes fixant les tâches que les prisonniers doivent accomplir pendant leur évasion (voir trame du plan d'évasion)



### CARTES CHANTAGE :

11 cartes décrivant les options supplémentaires dont dispose le bouc émissaire.



### CARTES AUXILIAIRES :

12 cartes d'aide pour tirer des lieux.



## RÉSUMÉ DES RÈGLES DU JEU :

2 cartes double face contenant le résumé des règles. Elles n'ont pas d'effet direct sur le jeu.

### LA CARTE BOUC ÉMISSAIRE :

1 carte sur laquelle vous notez les actions supplémentaires du bouc émissaire (voir trame du bouc émissaire)



## PIONS



### PIONS GAGES :

26 jetons symbolisant les gages nécessaires pour accomplir les tâches. 5 clés, couteaux, vêtements, médicaments, pelles et un fusil. Un gage universel pouvant remplacer tous les autres.



### PIONS JOUEURS :

28 pions de quatre couleurs, une par joueur. On les utilise pour marquer l'endroit où se positionne un prisonnier, leur forme physique et leur argent liquide et pour voter pour le bouc émissaire.



### PIONS PLAN :

23 pions qui permettent de notifier sur les fiches personnages les étapes accomplies du plan (en réalisant des tâches particulières)

### PIONS GARDIENS

20 pions représentant les gardiens de prison



### PION BOUC ÉMISSAIRE :

1 pion utilisé pour symboliser les actions supplémentaires du bouc émissaire (voir trame du bouc émissaire)



## MISE EN PLACE DU JEU

Avant de commencer le jeu, sortez toutes les pièces de la boîte et :

1. Placez les planches des lieux au milieu de la table. Choisissez (intentionnellement ou au hasard) de placer coté face, l'un ou l'autre coté de la carte. Si c'est la première fois que vous jouez, utilisez alors ; 1 la chapelle, 2 la salle radio, 3 la salle à manger, 4 l'infirmerie, 5 la cour de détente 6 le parloir, 7 l'atelier, 8 la salle de récréation, 9 le bloc cellules, 10 la blanchisserie, 11 la salle de garde, 12 le bureau du directeur.

- Placez les jetons gages sur chaque case – en fonction des symboles, p.ex : 3 jetons médicament dans l’infirmierie.
- Utilisez les cartes auxiliaires pour placer 8 gardiens dans les différents endroits. Un conseil : faites votre tirage en deux tours, en en positionnant à chaque tour.

**ATTENTION !** Au début du jeu, il ne peut pas y avoir plus de deux gardiens au même endroit. En cas de mauvais tirage, retirez une carte jusqu'à obtenir un résultat satisfaisant.

- Utilisez les mêmes cartes auxiliaires pour choisir au hasard les cases de départ des joueurs. Ensuite, placez-y les pions des joueurs, un par joueur.

- Distribuez à chaque joueur les pions restants de leur couleur plus un pion de chaque autre couleur. Mettez de côté un jeton de chaque couleur (y compris un de la couleur du joueur, car ces pions serviront ultérieurement pour voter), les deux pions restants seront placés sur le « zéro » des compteurs de forme physique et d'argent liquide de la fiche « prisonnier ».



- Battez les cartes « tâches à accomplir », mettez les en pile et placez la pile à côté des planches des lieux. Tirez 3 x 1 carte, en choisissant à chaque fois au hasard l'endroit associé à une tâche. Puis placez la tâche qui convient sur une case donnée.

**REMARQUE !** Si les cartes « tâches » indiquent 2 étapes identiques du plan, placez la nouvelle tâche tirée sous la pile et retirez jusqu'à obtenir un tirage satisfaisant.

**REMARQUE !** Il ne peut y avoir qu'une tâche par case – si vous avez fait un mauvais tirage, recommencez jusqu'à obtenir un tirage satisfaisant.

- Choisissez au hasard le joueur qui sera le bouc émissaire au cours de la première partie (voir trame du bouc émissaire).
- Vous êtes condamné à passer un long, très long moment en prison. Vous pouvez commencer à élaborer un plan d'évasion.

## RESUME DU JEU

Le jeu se répartit en différentes parties et chaque partie se déroule comme suit :

- Un nouveau gardien apparaît
- Quelqu'un doit prendre le rôle de bouc émissaire
- Les prisonniers essaient de réaliser le plan.

La première partie du jeu commence par la phase 3 : les prisonniers tentent de réaliser le plan.

### UN NOUVEAU GARDIEN APPARAÎT

Au début de la partie, le bouc émissaire utilise les cartes auxiliaires pour choisir un lieu et y mettre un nouveau gardien en plaçant un pion « gardien » sur cette case.

S'il y a déjà 4 gardiens sur la case, retirer jusqu'à tomber sur 4 nouveau lieu.

Si vous en arrivez à tirer le 21ème gardien, le jeu s'achève alors et tous les joueurs perdent.

### QUELQU'UN DOIT ÊTRE LE BOUC ÉMISSAIRE

Il est maintenant temps de choisir le bouc émissaire de la partie. Les joueurs ont le droit de parler, de se consulter, de discuter ou de former des alliances mais ils doivent le faire ouvertement- les autres joueurs étant au courant.

Lorsque le joueur bouc émissaire de la partie en cours décide de voter ou que deux minutes se sont écoulées, les négociations s'arrêtent. Chaque

joueur choisit en secret le pion de la couleur du joueur qu'il a choisi pour être le bouc émissaire et le cache dans sa main.

Sur un signal donné, chacun montre alors en même temps le pion qu'il a en main. Le joueur qui obtient le plus de voix devient le bouc émissaire. Il prend alors la carte « bouc émissaire » et y place le pion « bouc émissaire » (voir trame du bouc émissaire).

En cas d'égalité, c'est le joueur qui était bouc émissaire dans la précédente partie qui tranche (disons qu'il jouit d'un vote et demie). Vous pouvez voter pour vous-même. Mais vous êtes obligé de voter.

### LE BOUC ÉMISSAIRE

A chaque partie, les joueurs doivent voter pour élire l'un d'eux comme bouc émissaire. Être bouc émissaire présente des avantages et des inconvénients.

Le bouc émissaire a au moins un point « action » de plus que les autres. Si, à la partie suivante, c'est toujours le même joueur qui est choisi comme bouc émissaire, il gagne un nouveau point supplémentaire « action » et ainsi de suite jusqu'à trois points. Le fait de choisir un nouveau joueur annule ces bonus.

Seul le bouc émissaire peut utiliser les cartes « chantage » qui peuvent retarder considérablement l'exécution du plan.... Peut-être vaudrait-il mieux choisir alors un joueur qui n'en a pas en main ?

Malheureusement, être bouc émissaire présente aussi un inconvénient. Bien qu'une tâche soit menée à bien avec succès, le bouc émissaire n'en touche pas la récompense – étapes accomplies du plan (voir trame plan d'évasion).



### LES PRISONNIERS ESSAIENT DE RÉALISER LE PLAN

Il est maintenant temps de prendre les mesures qui vous permettront de réaliser le plan.

Pendant cette étape, les joueurs – en commençant par le bouc émissaire et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre – prennent leurs actions. Le premier joueur prend toutes ses actions, puis le suivant et ainsi de suite ....

Certaines actions prennent plus de temps que d'autres – elles coûtent des points « action » (PA) – d'autres en prennent moins et ne coûtent rien.

### NOMBRE DE POINTS « ACTION » DANS UNE PARTIE

S'il y a 3 joueurs, chaque joueur reçoit 3 PA en début de jeu.

S'il y a 4 joueurs, chaque joueur ne reçoit que 2 PA.

N'oubliez pas que le bouc émissaire dispose toujours d'au moins 1 PA de plus !

Les joueurs n'ont pas besoin d'épuiser tous leurs PA en un passage.

### ACTIONS QUI COÛTENT 1 PA :

- Se déplacer vers une case voisine** – déplacer un pion d'un joueur vers cette case. Les cases qui font l'angle sont aussi considérées comme voisines.
- Utiliser une règle limitée à un lieu**, par exemple prendre un médicament à L'INFIRMERIE. Certaines de ces règles ne coûtent pas de PA. Pour en savoir plus, voir lieux.

**REMARQUES !** Un prisonnier ne peut utiliser une de ces règles qu'une fois par partie.



- **Voler** - prendre 1 point « gage » ou « argent liquide » à un joueur dans la même pièce contre sa volonté.

**REMARQUE !** Un prisonnier ne peut voler qu'une fois pendant une partie.

- **Provoquer une émeute** - déplacer un pion gardien d'une case contigüe vers celle où vous vous trouvez.

- **Exécuter une étape du plan**, en supposant que toutes les conditions sont remplies (voir trame plan d'évasion).

**REMARQUE !** Il est interdit au bouc émissaire d'exécuter cette action.

- **Rabattre un gage** - le placer sur une case appropriée.

- **Jouer une carte de chantage** - utiliser la règle écrite sur la carte. Ensuite, rabattre cette carte sur la pile.

**REMARQUE !** Seul le bouc émissaire peut accomplir cette action.



#### ACTIONS LIBRES :

- **Echanger des gages ou de l'argent liquide** - Si deux prisonniers se retrouvent sur la même case, ils peuvent s'échanger des gages et de l'argent liquide à condition qu'ils en soient d'accord tous les deux. Un prisonnier peut donner à l'autre le nombre de gages ou le montant d'argent liquide qu'il veut. Vous pouvez choisir de ne rien prendre n'y donner en retour à condition que les deux joueurs en soient d'accord.

- **Soudoyer les gardiens** - Vous pouvez décider de ne pas voir un gardien sur une même case contre un point d'argent liquide (voir influence des gardiens sur l'exécution des actions).



- **Utiliser un point de forme physique** - un prisonnier peut abattre un point de forme physique pour gagner un PA supplémentaire. **ATTENTION !** Vous ne pouvez utiliser qu'un seul point de forme physique par partie (même si vous en avez plus).



Une nouvelle partie commence une fois que le dernier joueur a exécuté ses actions.

#### L'INFLUENCE DES GARDIENS SUR L'EXÉCUTION D' ACTIONS

Les gardiens gardent un œil sur les prisonniers et leur présence rend la tâche beaucoup plus difficile pour les joueurs pour dresser leur plan d'évasion. Un nombre accru de gardiens quelque part risque donc d'augmenter le nombre de PA nécessaires pour exécuter une action, voire de la rendre totalement impossible.

NOMBRE DE GARDES QUELQUE PART / CONSÉQUENCE	
0	aucun
1	aucun
2	Les actions coûtent un PA de plus mais ça ne concerne ni les déplacements ni les actions libres
3	Les actions coûtent un PA de plus mais ça ne concerne ni les déplacements ni les actions libres
4	Les prisonniers ne peuvent pas entrer là ni y effectuer des actions, excepté se déplacer - quitter cet endroit.

Pas plus de 4 gardiens sur une même case !

#### PLAN D'ÉVASION

- Tunnel ? - terminé et caché (B)
- bouche d'égout ? - ouverte (C)
- Jeu de clés ? - obtenu ! (D)
- Vêtement ? - prêt (E)

*Il ne nous reste plus qu'à lever une révolte (A)*

- On prend un otage (F) et on file !

Pendant le jeu, les prisonniers - plus ou moins de bonne grâce - coopèrent en effectuant des tâches pour réaliser les étapes du plan. Une fois qu'un groupe de joueurs a accompli ensemble toutes les étapes du plan, ils s'évadent aussitôt et gagnent.

#### COMMENT GAGNER UNE ÉTAPE DU PLAN ?

- Pendant le jeu, il y a toujours 3 cartes « tâche » réparties sur le jeu. Pour accomplir une tâche, il faut remplir les conditions suivantes : un nombre suffisant de prisonniers là où s'exécute la tâche 1
- Le nombre de gardiens à cet endroit ne dépasse pas le maximum autorisé 2
- Les prisonniers sur cette case ont, ensemble, tous les gages nécessaires 3

Si toutes les conditions ci-dessus sont remplies, l'un des joueurs se trouvant là doit dépenser 1 PA lorsque son tour vient et accomplir cette tâche au titre d'une action. S'il y a deux gardiens présents à cet endroit, il vous faudra dépenser 2 PA ou soudoyer les gardiens avec de l'argent liquide (voir Influence des gardiens sur l'accomplissement d'actions).

Une fois l'action accomplie, il vous reste à placer tous les gages que vous avez utilisés pour réaliser cette action sur les cases correspondantes (voir cases).



*Exemple : Michael veut exécuter la tâche suivante : « dupliquer une clé ». Les conditions sont les suivantes : avoir deux gages-clé et vêtements et aucun gardien sur place - malheureusement un gardien s'y trouve. Michael décide de prendre les mesures suivantes : il déclenche une émeute (1) et attire le gardien sur sa case, puis il va sur la case où se trouve la tâche à accomplir (2), l'effectue (3) en plaçant la clé et le vêtement là où il faut.*

#### RÉCOMPENSE

Une étape du plan une fois réalisée, le joueur reporte sur la fiche « personnages » l'étape qu'indiquait sa carte (carte tâche).

Ensuite, le joueur tire une autre carte sur le haut de la pile « tâche » et tous les autres joueurs excepté le bouc émissaire reporte aussi cette étape comme « accomplie » sur leur fiche personnages. (les conditions ne jouent aucun rôle en l'occurrence, seule l'étape compte). Peu importe que les autres joueurs aient aidé ou non à effectuer la tâche - tous sont récompensés et gagnent cette étape - à l'exception du bouc émissaire.

*Exemple : Michael a accompli la tâche suivante « dupliquer une clé » ; il a gagné l'étape A et le marque sur sa fiche « prisonniers ». Il tire alors une carte « tâche » sur le haut de la pile - qui correspond à la tâche D. Chris*



reporte cette étape sur sa fiche prisonniers. Ralf, lui, ne touche pas de récompense, car il est bouc émissaire.

Il faut ensuite éliminer ces deux cartes du jeu – elles ne seront plus utilisées !

## NOUVELLE TÂCHE

Une fois qu'il a ses récompenses et qu'il a abattu ses cartes, le bouc émissaire tire une nouvelle carte et utilise les cartes auxiliaires pour choisir au hasard où placer la tâche. Si les cartes affichent la même étape du plan, glissez la dernière tirée sous la pile et retirez – jusqu'à ce que vous obteniez une carte portant une autre étape. Il ne peut y avoir qu'une tâche par case – si vous ne tirez pas une bonne carte, retirez jusqu'à obtention d'une carte indiquant un autre endroit.

## FIN DU JEU

Récompenses en main pour une tâche accomplie, si un groupe de joueurs a tous les éléments (A, B, C, D, E et F) au moins une fois, ils s'évadent et gagnent le jeu. Le bouc émissaire peut faire partie de ce groupe s'ils ont les étapes indispensables au plan. Peu importe qu'il y ait plusieurs fois la même étape.

Les joueurs qui ne sont pas indispensables à la réalisation du plan restent en prison et perdent le jeu.

*Exemple : Michael a trois étapes du plan : A, B et C. Ralf a, lui, B, D et F. Chris a D, F et vient d'accomplir l'étape E. Donc, Michael et Chris s'évadent ensemble, mais laisse Ralf en prison puisque ses étapes n'apportent pas de contribution au plan et qu'il n'est pas indispensable pour s'évader.*

Toutefois, vous devez faire vite – si le vingt et unième gardien survient dans la prison, tout le monde perd. Et n'oubliez pas, ça ne veut pas dire que le bouc émissaire gagne !

En cas d'égalité, si deux joueurs se retrouvent avec les mêmes ét

apes du plan, celui qui a le plus d'étapes, le plus d'argent liquide, le plus de gages, la meilleure forme physique, (tout en prenant en compte ensuite l'aspect groupe) participe à l'évasion.

Si l'on se retrouve quand même encore à égalité, les autres joueurs décident de qui est l'heureux gagnant....

## EMPLACEMENTS

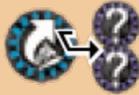
Il y a quelques règles pour l'acquisition de gages. S'il n'y a pas de gage dans une case, vous ne pouvez pas utiliser la règle qui concerne cette case ?

Si une règle vous contraint à échanger des gages, placez le gage sélectionné là où il en manque un, et portant un symbole approprié.

**REMARQUE !** S'il y a le même nombre de gages sur une case que les symboles l'indiquent, vous ne pouvez plus en rajouter.

<p><b>1. CHAPELLE</b></p>  Choisir une autre carte chantage et rabattez-la.	 Utiliser n'importe quel gage ou point d'argent liquide et prendre une autre carte chantage. *
<p><b>2. SALLE RADIO</b></p>  Placer deux gardiens n'importe où.	 Déplacer un gardien n'importe où. <b>C'est une action libre.</b>

\* Les gages échangés doivent être placés sur l'emplacement approprié.

<p><b>3. RÉFECTOIRE</b></p>  Gagner 3 points de forme physique.	 Gagner 1 point de forme physique. <b>C'est une action libre.</b>
<p><b>4. INFIRMERIE</b></p>  Prendre un médicament et le mettre sur votre fiche prisonnier.	 Echanger un gage ou un point d'argent liquide contre 2 médicaments. *
<p><b>5. COUR DE DÉTENTE</b></p>  Echanger un gage ou 1 point d'argent liquide contre un gage de cette case. <b>C'est une action libre.</b>	 C'est une action libre. Echanger un gage ou 1 carte argent liquide contre 2 gages de cette case. *
<p><b>6. PARLOIR</b></p>  Prendre un jeton gage et le placer sur votre fiche prisonnier.	 Echanger un gage ou un point d'argent liquide contre un fusil ce qui peut remplacer n'importe quel autre gage. *
<p><b>7. ATELIER</b></p>  Prendre une pelle et la placer sur votre fiche prisonnier.	 Echanger un gage ou un point d'argent liquide contre deux pelles. Il n'y a qu'une pelle sur cette case, vous ne pouvez pas en prendre une autre que celle-là. *
<p><b>8. SALLE DE RÉCRÉATION</b></p>  Gagner 2 points d'argent liquide.	 Gagner 1 point d'argent liquide. <b>C'est une action libre.</b>
<p><b>9. BLOC CELLULES</b></p>  Prendre un couteau et le mettre sur votre fiche prisonnier.	 Echanger un gage ou 1 point d'argent liquide contre deux couteaux. S'il n'y a qu'un couteau sur cette case, vous ne pouvez pas en prendre une autre que celui-là. *
<p><b>10. BLANCHISSERIE</b></p>  Prendre 1 vêtement et le placer sur votre fiche prisonnier.	 Echanger un gage ou 1 point d'argent liquide contre 2 vêtements. S'il n'y a qu'un seul jeton vêtement sur cette case, vous ne pouvez prendre que celui-là. *
<p><b>11. SALLE DES GARDES</b></p>  Prendre 1 clé et la mettre sur votre fiche prisonnier.	 Echanger 1 gage ou 1 point d'argent liquide contre deux clés. S'il n'y a qu'une clé sur cette case, vous ne pouvez pas en prendre une autre. Mettez votre gage sur une case appropriée. *
<p><b>12. BUREAU DU DIRECTEUR</b></p>  Tirer une carte chantage sur le haut de la pile.	 Echanger un gage ou 1 point d'argent liquide contre 3 cartes chantage. Choisir une carte, la garder et rabattre le reste. *

## CONSEILS POUR UN FUGITIF

### UN LONG ET DUR CHEMIN VERS LA LIBERTÉ

En tant que joueur participant à l'évasion, posez-vous d'abord toujours la question : Est-ce que je peux accomplir une étape du plan en équipe avec d'autres prisonniers dans cette partie ? Si la réponse est non, choisissez une tâche avec une étape du plan que vous n'avez pas encore eue et essayez de l'accomplir.

Dès que possible, essayez de contraindre d'autres joueurs à sacrifier plus de ressources

(mesure, gages, argent liquide) pour y arriver que vous. Autrement vous deviendrez rapidement le bouc émissaire.

### LES DURES CONDITIONS DE VIE DU BOUC ÉMISSAIRE

Au cours de la première partie, il est rare que le bouc émissaire ait un objectif bien précis et que les joueurs réussissent à accomplir une tâche. Voyez si c'est réalisable – sinon, pour la partie suivante, préparez vous à propulser quelqu'un d'autre comme bouc émissaire.

Ne paniquez pas si vous devenez bouc émissaire pendant le jeu. Essayez plutôt de vérifier si les autres joueurs sont capables d'accomplir une étape du plan. Si ce n'est pas le cas, vous avez le champ libre pour agir – réfléchissez à l'étape que vous voulez effectuer seul et commencez à collecter les gages nécessaires.

Toutefois, si les autres sont capables de réaliser une tâche – il vous faut les stopper. Le mieux est de voler un gage permettant d'accomplir la tâche. N'oubliez pas de vous enfuir en l'emportant, autrement le joueur à qui vous l'avez volé peut vous le reprendre. Vous pouvez aussi installer plusieurs gardiens dans la pièce où s'effectuera la tâche. Le mieux est d'utiliser la salle radio. Faute d'autres solutions, essayez de tirer une carte de chantage et jouez-la tout de suite. Et s'il n'y a absolument aucun

autre moyen de stopper les autres joueurs – préparez vous tout simplement à la tâche suivante.

### PROBLÈMES AVEC LE DERNIER TOUR :

Durant une douzaine de parties (le plus souvent à 4 joueurs) il peut y a une situation où vous aurez un doute sur qui doit s'échapper ou vous ne serez pas satisfait par le résultat. Nous (les auteurs) avons testé différentes variantes pour le choix du vainqueur et nous avons porté notre choix sur l'actuelle (celle de la page précédente) car elle couvre la plupart des cas, provoque le moins de paradoxe et est la plus simple. Nous n'avons pas inclus les descriptions détaillées des situations controversées, elles auraient seulement rendu flou les règles. Les problèmes, que vous pouvez rencontrer, par exemple: lequel des joueurs restants devraient s'échapper ? Peut-être les deux ? Pouvez-vous échapper seul ? Si vous êtes dans cette situation voici nos conseils :

1. Seul un joueur, le plus utile (peu importe qu'il soit le bouc émissaire ou non) doit rester.
2. Essayer de vous identifier au mieux aux prisonniers et décidez sur cette base.

## ALCATRAZ: THE SCAPEGOAT

**Auteurs:** Rafał Cywicki, Krzysztof Hanusz, Krzysztof Cywicki.

**Illustrations:** Rafał Badan, Martyna Szczykutowicz.

**DTP:** Martyna Szczykutowicz, Maciej Zasowski.

**English translation:** Piotr Żuchowski

**Producteurs:** Michał Stachyra, Maciej Zasowski, Piotr Żuchowski

Editeur: Kuźnia Gier.

© 2011 Rafał Cywicki, Krzysztof Cywicki, Krzysztof Hanusz

© 2011 Kuźnia Gier



TRADUCTION FRANÇAISE - V1.0

TRADUCTION

**AlainE**

MISE EN PAGE

LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>

