



## Расширение «Максимальная безопасность»

**Алькатрас: Большой побег – Максимальная Безопасность** – это первое расширение для игры Алькатрас: Большой побег. Оно включает в себя новые элементы: три новых места, одну новую карточку персонажа (позволяет увеличить число играющих до пяти) и четыре новые карты шантажа.

Расширение также вводит новые механизмы, не представленные в основной игре:

– Начальник службы безопасности, который может сделать жизнь заключенных еще труднее, чем в базовой игре.

– Салага, персонаж, который не может выполнять задачи, но который, в свою очередь, не может быть Козлом Отпущения.

– Карты приговора, дающие вашим персонажам дополнительные способности.

Обратите внимание! Расширение не является отдельной игрой и для того, чтобы играть в нее, вам потребуется базовая версия игры «Алькатрас: Большой побег».

## Компоненты

В коробке находятся следующие компоненты: 3 карточки мест, 1 карточка персонажа, 21 карта (шантаж, приговоры и вспомогательные карты), 1 деревянная фишка заключенного, 1 деревянная фишка начальника службы безопасности, 11 деревянных маркеров.

## Карточки мест

3 новых места в тюрьме

## Карточка персонажа

1 карточка для 5го игрока

## Карты шантажа

4 новых карты с новыми опциями для Козла отпущения.

## Карты приговора

9 карт, описывающих дополнительные опции для игроков (см. «*Ты признан виновным*»).

## Вспомогательные карты

3 карты используются для выбора новых мест.

## Карта «Салага»

1 карта используется для обозначения игрока, который станет «Салагой» (см. «*Игра для 5 игроков*»).

## Памятки

4 двусторонних карточки, содержащие правила игры. Не используются в игре.



## Маркер начальника службы безопасности

1 деревянный маркер используется для обозначения текущей позиции начальника службы безопасности.

## Фишка заключенного

1 деревянный маркер используется для обозначения текущей позиции игроков.

## Маркеры заключенных



11 маркеров 4 цветов из основной игры и 7 нового цвета. Они используются для обозначения текущего уровня выносливости и денег. Также они используются для выбора Козла Отпущения.

В случае, если какие-либо элементы отсутствуют, пожалуйста, свяжитесь с нами по электронной почте: [tech@kuzniagier.com](mailto:tech@kuzniagier.com) – мы отправим недостающие части как можно скорее.

## Подготовка к игре



Перед началом игры достаньте все компоненты из коробки.

Подготовка к игре происходит так же как и в базовой версии, но:

1. При раскладывании карточек мест добавьте 3 новых: комнату начальника, маяк, тоннели. Выложите их на стол блоком 3x5 или в соответствии с разделом «*Совершенно другая тюрьма*»).
2. После выбора стартовых позиций для игроков, возьмите дополнительную карту – она определяет место, где начальник службы безопасности начинает игру.
3. Если в игру играет 5 человек, не забудьте разместить соответствующие маркеры для 5-го игрока так же, как и для остальных игроков, (см. «*Игра для 5 игроков*»)

## Изменения в ходе игры

### Игра для 5 игроков

Благодаря данному расширению теперь в игре могут принимать участие до 5 человек. В игру вводится новый персонаж – «Салага». Этот персонаж не принимает участие в сборе элементов плана, даже если он может.

### Кто-то должен быть «Салагой»

Между фазами «Появляется новый охранник» и «Выборы Козла отпущения» в игру введена новая фаза. В первом раунде выберите случайным образом одного игрока – он получает карты и роль «салаги» в этом раунде. В следующем раунде игрок слева от текущего «салаги» становится новым «салагой».

### Салага

Каждый раунд кто-то становится «Салагой»

– «Салага» не может быть выбран Козлом Отпущения. Но он может голосовать.

– «Салага» не получает никаких дополнительных действий и возможностей. Это просто парень, который оказался не в то время и не в том месте.

– Салага, также как и Козел Отпущения, не получает награду, если задача выполнена.

Но если он справился с задачей в одиночку – он будет единственным, кто эту награду получит.



## Начальник службы безопасности

Начальник службы безопасности - новый персонаж в тюрьме. Он действительно крутой парень:

- Считается, что в том месте, где находится маркер начальника находится 2 охранника, и во всех соседних местах по вертикали и горизонтали (но не по диагонали) - по 1 дополнительному охраннику. При определении влияния охраны на производимые действия все числа больше 4х считать как 4.
- Начальник никак не реагирует на Бунт и не может быть подкуплен.



*Пример: Начальник службы безопасности находится в тоннеле. В этом месте уже есть один охранник. Поэтому влияние охраны здесь  $1 + 2 = 3$ . В радиорубке, офисе надзирателя, столовой и тюремном блоке влияние охраны рассматривается как если бы 1 дополнительный охранник был в каждом месте. Комната посетителей не зависит от начальника (они связаны по диагонали).*

В фазе «появление нового охранника», после добавления нового, начальник перемещается по тюрьме:

- переместить маркер начальника в соседнее место (по диагонали - можно) с возрастающим номером (например, с 5 на 6, а если нет 6 - на 7, если нет 7 на 8, и т.д.)
- если невозможно переместить в место с большим номером, переместите маркер начальника в соседнее (по диагонали - можно) с минимально возможным числом (до 1, если это невозможно - на 2 и т.д.).

## Варианты игры

Ниже мы приводим 4 варианта правил. Вы можете использовать один любой вариант, комбинацию вариантов, или просто все варианты сразу.

### Успешный побег

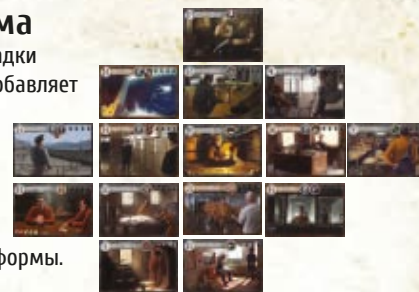
При подготовке к игре, разделить колоду заданий на 6 стопок, каждая из которых содержит только одинаковые элементы плана. Затем уберите две случайно выбранных карты из каждой стопки (не глядя на них). Верните их в коробку, так как они не будут использоваться в игре. Затем перетасуйте остальные карты заданий и создайте новую колоду заданий.

### План G

Каждый раз, когда вы получаете элемент плана, который у вас уже есть, в награду, возьмите дополнительный маркер и положите его на карточку персонажа. Когда вы проверяете, кто сбегает (см. основные правила, стр. 4, «окончание игры»), игрок, который имеет наименьшее количество маркеров проигрывает и остается в тюрьме.

## Полностью другая тюрьма

При подготовке к игре начните с раскладки блока 2x3. После этого каждый игрок добавляет по одной карточке места согласно правилу: вы можете добавить карточку только к такой карточке места, которая уже соединена с 3 другими карточками (по диагонали - можно). Это позволяет создать поле неправильной формы.



## Ты признан виновным

Перед началом игры каждый игрок получает случайно выбранные карты приговора. Верните оставшиеся карты приговора. Во время игры игрок должен применять правила, написанные на полученных картах приговора.



<p><b>13. Комната начальника</b></p>  <p>Переместите Начальника на любое соседнее место.</p>	 <p>Потратьте 1 предмет или 1 единицу денег и переместите начальника на любое соседнее место. Это бесплатное действие</p>
<p><b>14. Маяк</b></p>  <p>Посмотрите верхние карты колоды заданий. Оставьте ее сверху или положите под низ колоды.</p>	 <p>Потратьте 1 предмет или 1 единицу денег и возьмите 3 карты сверху колоды заданий. Оставьте 1 сверху и поместите 2 под низ колоды. Это бесплатное действие</p>
<p><b>15. Тоннель</b></p>  <p>Переместите вашего персонажа в любое место. Это свободное действие.</p> <p>Это бесплатное действие</p>	 <p>Потратьте 1 предмет или 1 единицу денег и выполните правило места как если бы вы находились в нём. (Вы должны потратить очки действий в соответствии с числом охранников) Это бесплатное действие</p>

Alcatraz: The Scapegoat: Maximum security  
 Authors: Rafał Cywicki, Krzysztof Hanusz, Krzysztof Cywicki.  
 Illustrations: Rafał Badan, Martyna Szczykutowicz.  
 DTP: Dominika Chudzio, Martyna Szczykutowicz, Maciej Zasowski.  
 Producers: Michał Stachyra, Maciej Zasowski, Piotr Żuchowski  
 Publisher: Kuźnia Gier.

Перевод и вёрстка: Алексей «Yushin» Юшин  
 © 2012 Rafał Cywicki, Krzysztof Cywicki, Krzysztof Hanusz  
 © 2012 Kuźnia Gier

[www.kuzniagier.pl](http://www.kuzniagier.pl)

### Исправления

Бесплатные действия и охрана.

Ограничения, связанные с числом охранником применяются ко всем действиям «Использование правил помещений», даже если действие является бесплатным.

Использование места, на котором стоят 2 охранника стоит 1 ОД и невозможно, если стоят 3 или более.

