



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.

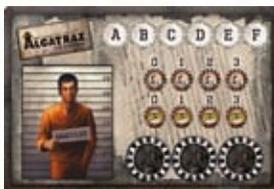
Карточки мест

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 – 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>13. Комната начальника</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>14. Маяк</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>15. Тоннель</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

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.

