



BUT DU JEU

Alcatraz : The Scapegoat (bouc émissaire en français) est un jeu coopératif pour 3 à 4 joueurs qui met en scène un mécanisme de trahise très original. Les joueurs incarnent des prisonniers qui tentent de s'évader d'Alcatraz ensemble. **Mais ils savent qu'ils ne s'évaderont pas tous, car pour que le plan réussisse, l'un d'eux devra rester en prison.**

Pour réussir le plan, les joueurs accompliront certaines tâches constituant les six parties du plan d'évasion. Ces quelques joueurs qui réussiront ensemble à compléter les 6 parties du plan pourront s'évader et ainsi remporter la partie.

Toutefois, si les joueurs tardent trop, il y aura un contingent de gardiens complet dans la prison, le plan échouera et tous perdront la partie.

MATÉRIEL

La boîte comprend : 12 tuiles Lieu recto verso, 4 fiches Prisonnier, 55 cartes, 73 pièces en bois, 27 jetons et une règle

TUILES LIEU

Ces 12 tuiles forment la prison dans laquelle les joueurs se déplacent et obtiennent les objets nécessaires pour accomplir les différentes tâches et ainsi compléter le plan d'évasion. Chaque lieu possède une fonction que les joueurs peuvent utiliser. Toutes les tuiles ont également une face avec une fonction alternative.



FICHES PRISONNIER

4 fiches Prisonnier – une par joueur. Elles servent à noter l'Endurance et le Fric, entreposer 3 Objets et voir quelles parties du plan un joueur a complétées.

NOTE! Un joueur ne peut avoir plus d'Endurance, de Fric ou d'Objets qu'il n'a d'espace sur sa fiche.



30 CARTES TÂCHE

Chaque carte montre une tâche que les prisonniers doivent accomplir pour s'évader (voir *Plan d'évasion* en page 3).



11 CARTES CHANTAGE

Elles donnent au Bouc émissaire un soutien pour s'assurer la coopération des autres joueurs.



12 CARTES LIEU

Ces cartes permettent de déterminer aléatoirement un lieu.

1 CARTE BOUC ÉMISSAIRE

Elle permet de noter le nombre d'actions supplémentaires qu'a le Bouc émissaire (voir *Le Bouc émissaire* en page 2).



1 CARTE AIDE-MÉMOIRE

Un résumé d'une manche et des actions possibles.



MARQUEURS



26 JETONS OBJET

Ces jetons sont requis pour accomplir les tâches.

5 de chacun : Vêtements, Clés, Couteaux, Outils et Drogues. En outre, il y a 1 Pistolet, qui peut remplacer n'importe quel autre objet.



1 JETON BOUC ÉMISSAIRE

Il sert à noter combien d'actions supplémentaires a le Bouc émissaire (voir *Le Bouc émissaire* en page 2).

4 PIONS JOUEUR

Un pion de chacune des couleurs des joueurs. Indique où est situé votre prisonnier dans Alcatraz.



24 MARQUEURS JOUEUR

Six marqueurs dans chacune des quatre couleurs. Deux marqueurs servent à noter l'Endurance et le Fric d'un joueur. Les autres servent à voter pour le Bouc émissaire.



24 MARQUEURS PLAN

Chacun des joueurs possède 6 marqueurs de sa couleur qui permettent de marquer les parties du plan qu'ils ont complétées (en accomplissant les tâches).



21 MARQUEURS GARDIEN

Ces cubes bleus représentent les gardiens de la prison.



MISE EN PLACE

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

- Placez les tuiles Lieu au centre de la table, dans l'ordre de votre choix, disposées en une grille 4 par 3. Choisissez, aléatoirement ou non, quelle face des tuiles sera face visible. Pour votre première partie, utilisez la face argentée.
- Posez les jetons Objet sur les tuiles Lieu correspondantes, selon les icônes imprimées sur les tuiles. Par exemple, 3 jetons Drogue sur l'INFIRMERIE.
- Utilisez les cartes Lieu pour placer 8 gardiens sur les différents lieux. Dévoilez les cartes en deux tours de 4 cartes chacun. Mélangez les cartes dans le paquet après chaque tour.
- Utilisez les cartes Lieu pour déterminer le lieu de départ de chaque joueur. Chacun place son pion sur le lieu dévoilé pour lui.
- Chaque joueur prend les 12 marqueurs de sa couleur (les 6 ronds et les 6 cubes). Les marqueurs ronds permettent de noter les parties du plan qu'un joueur a complétées. Un des cubes sert à noter l'Endurance d'un joueur et un autre son Fric (les deux sont posés sur le « 0 »). Ensuite, chaque joueur prend un cube de la couleur de chaque joueur. À 3 joueurs, un cube de chaque couleur et toutes les pièces de la couleur inutilisée sont remis dans la boîte.



6. Mélangez les cartes Tâche et placez-les en pile face cachée. Placez cette pile à côté des cartes Lieu. Dévoilez 3 paires de cartes Tâche-Lieu (une carte de chaque type par paire). Chaque Tâche est placée sur le lieu avec lequel elle a été dévoilée.

NOTE! Une partie du plan (A, B, C, etc.) ne peut jamais être en jeu plus d'une fois au même moment. Si vous dévoilez une carte Tâche qui est déjà sur un lieu, placez cette carte sous la pile et dévoilez une nouvelle carte Tâche jusqu'à ce que ce soit une partie différente du plan.

NOTE! Il ne peut y avoir qu'une Tâche par lieu. Si une Tâche devait être placée sur un lieu où il y a déjà une tâche, dévoilez un autre lieu jusqu'à ce que vous en obteniez un sans tâche.

7. Choisissez aléatoirement qui sera le Bouc émissaire pour la première manche (voir *Le Bouc émissaire*, ci-dessous).

8. Vous avez été condamné à la prison pour un très long séjour. Il est enfin temps de planifier votre évasion.

APERÇU DU JEU

Une partie est divisée en manches, chacune d'elles étant divisée en phases :

1. Arrivée d'un nouveau gardien.
2. Élection du Bouc émissaire.
3. Exécution du plan d'évasion.

La première manche de la partie débute avec la phase 3 (Exécution du plan d'évasion), car les phases 1 et 2 ont été complétées pendant la mise en place.

ARRIVÉE D'UN NOUVEAU GARDIEN

Au début d'une manche, le Bouc émissaire dévoile une carte Lieu pour indiquer à quel endroit le nouveau gardien sera placé. La pile de cartes Lieu est mélangée tout de suite après.

S'il y a déjà 4 gardiens sur ce lieu, dévoilez jusqu'à ce que vous obteniez un lieu différent où il n'y a pas 4 gardiens.

Dans le cas où le 21^e gardien serait placé sur le plateau, la partie est terminée et tous les joueurs perdent la partie et devront passer le reste de leurs jours en prison. À moins, bien sûr, d'essayer de s'évader à nouveau...

ÉLECTION DU BOUC ÉMISSAIRE

Un Bouc émissaire doit être choisi à chaque manche! Les joueurs peuvent discuter, négocier, argumenter, faire des alliances et ainsi de suite, pour autant que le tout se fasse ouvertement; les autres joueurs doivent savoir le type d'ententes que leurs « alliés » font.

Les négociations s'arrêtent lorsque le Bouc émissaire actuel exige un vote ou après 2 minutes. Chaque joueur prend alors secrètement dans sa main le marqueur de la couleur du joueur qu'il souhaite voir devenir Bouc émissaire.

Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, ils dévoilent simultanément le marqueur placé dans leur main. Celui qui obtient le plus de voix devient le nouveau Bouc émissaire. Ce joueur prend la carte Bouc émissaire et ajuste le marqueur sur cette dernière (voir *Le Bouc émissaire*, ci-dessous).

Celui qui était le Bouc émissaire lors de la manche précédente brise les égalités. Vous pouvez voter pour vous-même et vous devez toujours voter.

LE BOUC ÉMISSAIRE

Chaque manche, les joueurs élisent un Bouc émissaire parmi l'un d'entre eux. Être le Bouc émissaire comporte ses avantages et ses inconvénients.

Le Bouc émissaire a toujours au moins un Point d'Action (PA) de plus que les autres joueurs. Si le même joueur demeure Bouc émissaire pour la manche suivante, il obtient un PA bonus de plus, jusqu'à un maximum de trois PA bonus. Ce bonus redescend à +1 lorsqu'il y a un nouveau Bouc émissaire.

Seul le Bouc émissaire peut utiliser les cartes Chantage, qui permettent de ralentir l'exécution du plan... Il peut s'avérer sage de ne pas élire un joueur qui possède de telles cartes.

Malheureusement, être Bouc émissaire apporte un inconvénient considérable. Si une tâche est accomplie avec succès, le Bouc émissaire n'obtient aucune récompense, c.-à-d. une partie complétée du plan (voir *Plan d'évasion*, page 3).

Note! Le Bouc émissaire peut s'évader (voir *Fin de la partie*, page 3).

Alcatraz : The Scapegoat n'est pas un jeu coopératif avec un mécanisme de traitrise traditionnel; il s'agit d'un jeu aux loyautés conflictuelles. Si un joueur est Bouc émissaire durant une manche, il ne sera pas forcément votre ennemi jusqu'à la fin. En fait, si vous traitez le Bouc comme un ennemi, vous nuirez certainement à vos chances d'évasion.



EXÉCUTION DU PLAN D'ÉVASION

Il est maintenant temps de réaliser le plan d'évasion!

C'est durant cette phase que les joueurs exécutent leurs actions. Le Bouc émissaire est toujours le premier à jouer, suivi des autres joueurs en sens horaire. Un joueur doit terminer son tour avant que le joueur suivant ne commence ses actions.

Bien entendu, certaines actions nécessitent plus de temps que d'autres : ces dernières requièrent des Points d'Action (PA). D'autres actions, quant à elles, demandent moins de temps et ne coutent pas de Point d'Action.

LE NOMBRE DE POINTS D'ACTION PAR JOUEUR

Dans une partie à 3 joueurs, chaque joueur a 3 PA par tour.

Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur n'a que 2 PA par tour.

N'oubliez pas que le Bouc émissaire a toujours au moins 1 PA de plus par tour.

Les joueurs ne doivent pas forcément utiliser tous leurs PA dans un tour, mais les PA inutilisés sont perdus.

ACTIONS QUI COUTENT 1 PA :

• **Déplacement sur un lieu adjacent** – Déplacez votre pion sur un lieu adjacent. Les lieux sont adjacents lorsqu'ils sont reliés orthogonalement ou diagonalement.

• **Utiliser un lieu** – exemple : Prendre un jeton Drogue de l'INFIRMERIE. La fonction de certains lieux ne coute pas de PA. Les fonctions des lieux sont décrites en détail à la page 4.

NOTE! Un prisonnier peut utiliser la fonction d'un lieu donné une seule fois pendant son tour.

• **Voler** – Prenez 1 Objet ou 1 point de Fric d'un joueur situé sur le même lieu, et ce, contre son gré.

NOTE! Un prisonnier ne peut voler qu'une seule fois par tour.

• **Déclencher une émeute** – Déplacez 1 gardien d'un lieu adjacent sur le lieu que vous occupez.



• **Accomplir une tâche** – Lorsque toutes les conditions d'une tâche sont remplies, complétez cette partie du plan (voir *Plan d'évasion* en page 3).

NOTE! Le Bouc émissaire ne peut pas faire l'action Accomplir une tâche.

• **Défausser un objet** – Prenez un jeton Objet de votre fiche Prisonnier et placez-le sur un lieu approprié (voir *Défausser des objets* en page 3).

• **Jouer une carte Chantage** – Jouez une carte Chantage de votre main pour en réaliser les effets. Défaussez la carte après l'avoir jouée.

NOTE! Seul le Bouc émissaire peut faire l'action Jouer une carte Chantage.

ACTIONS GRATUITES :

• **Échanger/donner des Objets ou du Fric** – Si deux prisonniers occupent le même lieu, ils peuvent s'échanger des Objets et du Fric. Les deux joueurs doivent être d'accord. Un prisonnier peut donner autant d'Objets ou de Fric qu'il le veut à un autre joueur. Vous pouvez choisir de ne rien donner ou obtenir en retour, mais les deux joueurs doivent être d'accord sur l'échange.



• **Soudoyer un gardien** – Durant votre tour, pour chaque point de Fric payé, vous pouvez ignorer 1 gardien situé dans le même lieu que vous (voir *Les gardiens et les fonctions des lieux* en page 3).



• **Utiliser un point d'Endurance** – Un prisonnier peut utiliser 1 point d'Endurance pour obtenir 1 PA de plus.

NOTE! Vous ne pouvez utiliser que 1 point d'Endurance par tour (même si vous en avez plus).

Lorsque le dernier joueur termine ses actions, on procède à une nouvelle manche.

LES GARDIENS ET LES FONCTIONS DES LIEUX

Les gardiens s'assurent d'avoir toujours les prisonniers à l'œil et qu'aucun d'eux ne tente de s'évader. Lorsqu'il y a plusieurs gardiens dans un lieu, le nombre de PA requis pour faire une action augmente et l'action peut même devenir impossible à réaliser.

GARDIENS PRÉSENTS SUR LE LIEU	EFFET
0 ou 1 	aucun
2 	Les actions coutent 1 PA de plus. Ceci n'a aucun impact sur le déplacement, jouer des cartes Chantage et les actions gratuites.
3 	Vous ne pouvez faire d'actions qui coutent des PA, à l'exception de vous déplacer et de jouer des cartes Chantage. Vous pouvez toujours faire des actions gratuites.
4 	Les prisonniers ne peuvent entrer dans ce lieu et ne peuvent y faire aucune action, à l'exception de se déplacer pour quitter ce lieu.

Il ne peut jamais y avoir plus de 4 gardiens dans un même lieu!

PLAN D'ÉVASION

- Le tunnel? – Fini et caché. [B]
 - La bouche d'égout? – Ouverte. [C]
 - Le trousseau de clés? – On l'a! [D]
 - Les vêtements? – Prêts. [E]
- Il nous reste qu'à faire un double de clé... [A]
- Prendre un otage [F] et fuir!

Tout au long de la partie, les prisonniers collaboreront, plus ou moins volontairement, dans le but d'accomplir les différentes tâches nécessaires au plan d'évasion. Dès qu'un groupe de joueurs complète ensemble toutes les parties du plan, ils s'évadent et gagnent la partie.



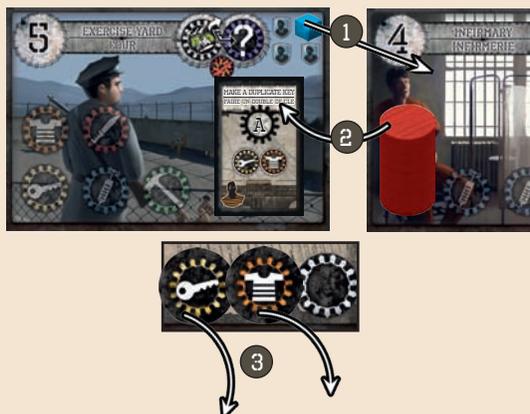
COMMENT COMPLÉTER UNE PARTIE DU PLAN?

- Durant la partie, il y a toujours 3 cartes Tâche placées sur des lieux différents. Pour accomplir une tâche, les conditions suivantes doivent être remplies : le nombre minimum de prisonniers est présent à l'endroit où la tâche a lieu (1),
- il n'y a pas plus de gardiens que le nombre minimum permis dans ce lieu (2),
- ensemble, les prisonniers présents sur le lieu possèdent tous les objets requis (3).

Si les trois conditions mentionnées sont remplies, un des joueurs présents dans ce lieu doit utiliser 1 PA à son tour pour **accomplir la tâche** comme action. S'il y a 2 gardiens présents, vous devez utiliser 2 PA ou soudoyer les gardiens avec du Fric (voir *Les gardiens et les fonctions des lieux*).

Après avoir réalisé cette action, remplacez tous les Objets utilisés pour accomplir la tâche sur les lieux appropriés (voir page 3, *Défausser des objets*).

Exemple : Stéphane souhaite accomplir la tâche Faire un double de clé. Les conditions sont : avoir un jeton Clé et un jeton Vêtements et aucun gardien sur ce lieu. Malheureusement, il y a 1 gardien sur le lieu. Stéphane fait donc les actions suivantes : il déclenche une émeute (1) pour déplacer le gardien sur son lieu, puis il se déplace (2) sur le lieu avec la tâche et la complète (3) en remettant la Clé et les Vêtements sur les lieux appropriés. Le tout lui coûte 3 PA.



DÉFAUSSER DES OBJETS

Lorsque vous défaussez un Objet (avec une action, après avoir accompli une tâche ou pour pouvoir utiliser un lieu), chaque Objet défaussé ainsi est immédiatement replacé sur le lieu approprié du plateau :



Les Objets sont d'abord placés sur le lieu principal où cet objet peut être obtenu (INFIRMERIE, ATELIER, PAVILLON CELLULAIRE, BUANDERIE ou la SALLE DES GARDIENS), ensuite sur la COUR et finalement sur le PARLOIR (voir *Les lieux* en page 4).

Note! S'il y a un jeton Objet sur toutes les cases d'un lieu, vous devez mettre l'objet sur un autre lieu où il peut être obtenu.

RÉCOMPENSE POUR ACCOMPLIR UNE TÂCHE

Le joueur qui utilise une action pour compléter une partie du plan note la partie complétée (A, B, C, etc.) sur sa fiche à l'aide d'un de ses marqueurs ronds.

Ensuite, ce joueur dévoile une carte du dessus de la pile Tâche et tous les autres joueurs, à l'exception du Bouc émissaire, marquent la partie de cette carte dévoilée comme complétée sur leur fiche (dans ce cas, les conditions n'ont aucune importance, seulement la partie du plan). Il importe peu que ces autres joueurs aient aidé ou non, chacun d'eux reçoit cette partie dévoilée au hasard comme récompense, à l'exception du Bouc émissaire.

Exemple : Stéphane vient de compléter la tâche Faire un double de clé; il obtient ainsi la partie A qu'il note sur sa fiche. Ensuite, il dévoile une carte Tâche de la pile — dans cet exemple, la partie D. Olivier marque cette partie (D) sur sa fiche. Clint n'obtient aucune récompense ce tour-ci, car il est le Bouc émissaire.

Ces deux cartes Tâche sont ensuite retirées du jeu, car elles ne serviront plus!

NOUVELLE TÂCHE

Une fois les récompenses remises et les cartes défaussées, le Bouc émissaire dévoile une nouvelle paire de cartes Tâche et Lieu pour désigner aléatoirement l'endroit où sera placée la nouvelle tâche. Si la tâche présente une partie du plan qui est déjà sur le plateau, placez la carte sous la pile et continuez de dévoiler des cartes jusqu'à ce que ce soit une tâche qui n'est pas en jeu. Il en va de même si vous dévoilez un lieu où il y a déjà une tâche; dévoilez jusqu'à ce que ce soit un lieu sans tâche.

FIN DE LA PARTIE

Immédiatement après avoir distribué les récompenses pour une tâche complétée, vérifiez s'il y a un groupe de joueurs qui possède au moins une fois chacune des parties du plan (A, B, C, D, E et F). **Ce groupe doit forcément exclure au moins un joueur!** Si c'est le cas, la partie prend fin et vous devez déterminer les joueurs qui s'évadent.

Si le Bouc émissaire ne possède pas au moins un élément essentiel à l'évasion, le Bouc émissaire reste en prison.

Si le Bouc émissaire est indispensable, vérifiez s'il y a des joueurs qui ne possèdent pas de parties requises. S'il n'y a qu'un seul autre joueur qui n'est pas indispensable, c'est ce dernier qui doit alors rester en prison.

Si plus d'un joueur ne s'avèrent pas indispensables, celui qui reste en prison est celui qui possède le moins (considérés dans cet ordre) : de parties complétées du plan, de Fric, d'Objets et finalement d'Endurance.

Si l'égalité persiste, les autres joueurs choisissent le chanceux qui s'évade avec eux...

Exemple : Stéphane a les parties A, B et C. Clint possède B, D et F : Olivier a D et F et il vient de compléter la partie E. Stéphane est le Bouc émissaire de cette manche, mais ses parties complétées sont indispensables à l'évasion. Ainsi, il s'évade avec Olivier, qui est le seul avec la partie E, tandis que Clint reste en prison, car ses parties ne sont pas essentielles au plan d'évasion.

N'oubliez pas que vous devez être rapide, car dès l'arrivée du 21^e gardien dans la prison, la partie est perdue. Dans ce cas, tous les joueurs sont perdants, incluant le Bouc émissaire!

LES LIEUX

Certains lieux ont des fonctions qui permettent d'obtenir des Objets. S'il n'y a pas d'Objet sur un tel lieu, vous ne pouvez utiliser sa fonction.

Si la fonction d'un lieu vous permet d'échanger des Objets, placez les Objets que vous échangez sur le lieu approprié (voir *Défausser des objets* en page 3).

1. CHAPELLE  Choisissez une carte Chantage d'un autre joueur et défaussez-la.	 Payez 1 Objet ou 1 Fric pour prendre la carte Chantage d'un autre prisonnier.*
2. POSTE DE CONTRÔLE  Déplacez 2 gardiens du ou des lieux de votre choix vers le ou les lieux de votre choix.	 Déplacez 1 gardien vers le lieu de votre choix. Action gratuite.
3. CANTINE  Recevez jusqu'à 3 points d'Endurance.	 Recevez 1 point d'Endurance. Action gratuite.
4. INFIRMERIE  Prenez 1 jeton Drogue que vous placez sur votre fiche Prisonnier.	 Échangez 1 Objet ou 1 Fric contre 2 jetons Drogue. S'il n'y a qu'un jeton Drogue sur ce lieu, vous ne prenez que cet unique jeton.*
5. COUR  Échangez 1 Objet ou 1 Fric contre un Objet quelconque de ce lieu.* Action gratuite.	 Échangez 1 Objet ou 1 Fric contre 2 Objets de votre choix de ce lieu.*
6. PARLOIR  Prenez 1 Objet de ce lieu et placez-le sur votre fiche Prisonnier.	 Échangez 1 Objet ou 1 Fric contre le Pistolet, qui peut remplacer n'importe quel autre objet.*
7. ATELIER  Prenez 1 jeton Outil que vous placez sur votre fiche Prisonnier.	 Échangez 1 Objet ou 1 Fric contre 2 Outils. S'il n'y a qu'un jeton Outil sur ce lieu, vous ne prenez que cet unique jeton.*
8. SALLE DE LOISIRS  Recevez jusqu'à 2 points de Fric.	 Recevez 1 point de Fric. Action gratuite.
9. PAVILLON CELLULAIRE  Prenez 1 jeton Couteau que vous placez sur votre fiche Prisonnier.	 Échangez 1 Objet ou 1 Fric contre 2 Couteaux. S'il n'y a qu'un jeton Couteau sur ce lieu, vous ne prenez que cet unique jeton.*
10. BUANDERIE  Prenez 1 jeton Vêtements que vous placez sur votre fiche Prisonnier.	 Échangez 1 Objet ou 1 Fric contre 2 Vêtements. S'il n'y a qu'un jeton Vêtements sur ce lieu, vous ne prenez que cet unique jeton.*
11. SALLE DES GARDIENS  Prenez 1 jeton Clé que vous placez sur votre fiche Prisonnier.	 Échangez 1 Objet ou 1 Fric contre 2 Clés. S'il n'y a qu'un jeton Clé sur ce lieu, vous ne prenez que cet unique jeton.*
12. BUREAU DU DIRECTEUR  Piochez 1 carte Chantage de la pioche.	 Échangez 1 Objet ou 1 Fric contre 3 cartes Chantage de la pioche. Conservez-en une et défaussez le reste.*

NOTE! Un joueur peut avoir au maximum 2 cartes Chantage.

* Les Objets échangés doivent être remis sur le lieu approprié.

EXPLICATION DES ICÔNES



Représente 1 Objet quelconque ou 1 point de Fric. Le joueur faisant l'action choisit.



Représente une action gratuite. Vous n'utilisez pas de PA pour la réaliser.

CONSEILS POUR UN FUGITIF LE LONG CHEMIN VERS LA LIBERTÉ

En tant que joueur participant à l'évasion, posez-vous toujours cette question : Puis-je réaliser une partie du plan avec d'autres prisonniers ce tour-ci? Sinon, choisissez une partie du plan que vous n'avez pas et travaillez à la compléter.

Aussi souvent que possible, faites en sorte que les autres joueurs sacrifient plus de ressources (actions, Objets, Fric) que vous. Sinon, vous risquez rapidement de vous retrouver Bouc émissaire.

LA DURE VIE D'UN BOUC ÉMISSAIRE

Lors de la première manche, le Bouc émissaire n'a pas vraiment d'objectif. Toutefois, il est possible, mais rare, que les joueurs puissent accomplir une tâche durant la première manche. Vérifiez si c'est possible; si ce n'est pas, placez-vous en position pour faire en sorte qu'un autre joueur soit Bouc émissaire au prochain tour.

Ne paniquez pas si vous devenez Bouc émissaire pendant la partie! En premier lieu, vérifiez toujours si les autres joueurs peuvent compléter une partie du plan. Si ce n'est pas le cas, faites comme bon vous semble; regardez quelles parties vous pouvez compléter par vous-même lorsque vous ne serez plus Bouc émissaire et récoltez les Objets requis pour cette tâche.

Toutefois, si les autres joueurs peuvent accomplir une tâche, vous devez les arrêter. Préférez, volez un Objet et sauvez-vous avec l'Objet, sinon le joueur à qui vous l'avez dérobé pourra le reprendre sans souci. Vous pouvez également déplacer plus de gardiens vers le lieu où la tâche sera accomplie. Le **POSTE DE CONTRÔLE** est particulièrement utile pour réaliser cela. Si vous êtes acculé au pied du mur, essayez de mettre la main sur des cartes Chantage et de les jouer. Et s'il est vraiment impossible d'arrêter les autres joueurs, préparez-vous pour la prochaine tâche.

PROBLÈMES POSSIBLES AU DERNIER TOUR :

Il est possible que, à l'occasion (principalement à 4 joueurs), vous vous retrouviez dans une situation où vous ne serez pas certain des joueurs qui devraient s'évader ou que vous ne serez pas satisfait de ceux qui s'évadent. Nous (les auteurs) avons testé plusieurs variantes et en sommes venus à la conclusion que celles présentées en page 3, car elles expliquent la grande majorité des cas, elles créent le moins de paradoxes et sont les plus simples. Nous n'avons pas inclus d'explications ou de descriptions de cas plus particuliers, car ceux-ci auraient nui à la lecture des règles. Les situations qui peuvent se produire sont : lequel des joueurs n'étant pas indispensables devrait s'évader? Peut-être les deux? Vous évaderez-vous seul? Si vous vous retrouvez dans une telle situation, nous vous conseillons les points suivants :

1. Seul le joueur le moins utile (peu importe s'il est le Bouc émissaire ou non) doit rester en prison.
2. Tentez de prendre la décision comme de vrais prisonniers le feraient.

ALCATRAZ : THE SCAPEGOAT

Auteurs : Rafał Cywicki, Krzysztof Hanusz, Krzysztof Cywicki

Illustrations : Rafał Badan, Martyna Szczykutowicz

DTP : Martyna Szczykutowicz, Maciej Zasowski

Producteurs : Michał Stachyra, Maciej Zasowski, Piotr Żuchowski

Version française : Z-Man Games

© 2011 Rafał Cywicki, Krzysztof Hanusz, Krzysztof Cywicki

© 2011 Kuźnia Gier

© 2012 Z-Man Games, inc. pour la version française/anglaise

Z-Man Games

3250 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion (Québec) Canada J7V 5V5

Vous avez des questions? Il vous manque certaines pièces?
Communiquez avec nous à info@zmangames.com!

Z-MAN
games

**KUŹNIA
GIER**
www.kuzniagier.pl