

# **ALCATRAZ : The Scapegoat**

## **Objectif du jeu**

Alcatraz: Le bouc émissaire est un jeu coopératif pour 3-4 joueurs qui dispose d'un mécanisme de traître unique. Les joueurs prennent les rôles de prisonniers qui sont la planification d'échapper à Alcatraz ensemble. Mais on sait par avance que tout le monde ne va réussir ...

Pour pouvoir s'évader, les prisonniers vont devoir effectuer des tâches particulières, chacune constituant l'un des six éléments du plan d'évasion. Les joueurs qui ensemble mèneront à bien tous les éléments et à s'échapper dans les temps remporteront la partie.

Cependant, les joueurs ne doivent pas être trop lents. Si l'ensemble des gardes rejoignent la prison, le plan tombe en morceaux et les prisonniers échouent dans leur tentative d'évasion.

## **Composants de la boîte de jeu**

La boîte contient les éléments suivants : 12 plateaux de lieu recto-verso, 4 plateaux de prisonnier, 55 cartes (cartes d'éléments de plan, de chantage et auxiliaire), 4 marqueurs de joueur en bois, 68 marqueurs en bois, 27 jetons et le livret de règles.

### **Plateaux de lieu**

Ces 12 plateaux forment les différents lieux de la prison où les joueurs se déplacent dans le but d'obtenir des objets qui sont nécessaires pour remplir les tâches et, par conséquent, l'exécution du plan d'évasion. Chaque lieu possède sa propre action de jeu que les joueurs peuvent utiliser.

### **Plateaux de prisonnier**

Chaque joueur utilise un des 4 plateaux de personnage. Chaque plateau comporte des compteurs d'Endurance et d'Argent, 3 emplacements pour le stockage des objets ainsi que le compteur des éléments du plan achevé.

**REMARQUE !** Un joueur ne peut pas avoir plus d'endurance, de trésorerie ou d'objets qu'il n'y a d'emplacements sur le plateau!

### **Cartes de tâche**

30 cartes déterminant les tâches, que les prisonniers devront réaliser durant leur évasion.

### **Cartes de chantage**

11 cartes décrivant les options supplémentaires pour le bouc émissaire.

### **Cartes auxiliaires**

12 cartes permettant de déterminer les lieux où les gardes et les tâches apparaîtront au cours de la partie.

### **Carte bouc émissaire**

Carte permettant d'indiquer le nombre d'actions supplémentaires du bouc émissaire.

### **Règles du jeu résumé**

1 carte recto-verso qui résume les règles. Cette carte n'entre pas directement dans le jeu.

## **Marqueurs**

### **Jetons objets**

26 jetons symbolisant les objets nécessaires afin de remplir les tâches. 5 clés, couteaux, vêtements, médicaments et outils ainsi qu'un pistolet. Un objet universel qui peut remplacer n'importe quel autre.

### **Jeton bouc émissaire**

1 marqueur utilisé pour le marquage des actions supplémentaires du bouc émissaire.

### **Pions joueur**

4 marqueurs de quatre couleurs utilisés pour indiquer dans quels lieux les prisonniers se trouvent.

### **Pions marqueurs**

6 fois 4 jetons de couleurs, chaque couleur pour un joueur. Ils sont utilisés pour le marquage de l'Endurance et de la Trésorerie ainsi que pour les votes du bouc émissaire.

### **Pions éléments du plan**

23 pions utilisés pour marquer les éléments terminés (en effectuant les tâches) sur les plateaux de prisonniers.

### **Pions gardes**

21 cubes bleus symbolisant les gardiens de prison.

## **Mise en place**

Avant le début du jeu de prendre tous les éléments de la boîte puis:

1. Placez les plateaux lieux dans l'ordre que vous souhaitez au milieu de la table sur 3 lignes 4 plateaux par lignes. Choisissez (intentionnellement ou de manière aléatoire) le côté avec vous souhaitez jouer. Dans le cas d'une première partie les côtés argentés sont à privilégier.
2. Placez les objets dans les différents lieux appropriés.
3. Utilisez les cartes auxiliaires afin de placer les 8 gardiens en piochant 2 fois 4 cartes.
4. Utilisez les cartes auxiliaires pour déterminer les lieux de départ des joueurs.
5. Chaque joueur place un cube de couleur sur la valeur 0 de son échelle d'endurance et un autre sur l'échelle de trésorerie. En plus chaque joueur prend un cube de la couleur de chacun des joueurs à utiliser durant les phases de vote.
6. Mélangez les cartes de tâches puis formez une pioche placée à côté du plateau de jeu. Tirez en 3 aléatoirement et placez les dans les lieux déterminés par les cartes auxiliaires. Il ne peut y avoir qu'une seule carte tâche par lieu. Si deux cartes de tâches tirées aléatoirement possèdent deux éléments d'évasion identiques remplacez une de ces cartes par une nouvelle tirée aléatoirement.
7. Choisissez aléatoirement le joueur qui jouera le bouc-émissaire.
8. Vous avez écopé d'une longue peine de prison. Vous pouvez maintenant commencer à préparer votre plan d'évasion.

## **Présentation du jeu**

Le jeu est divisé en tour successifs et chaque tour est divisé en phases :

1. Un nouveau garde apparaît dans la prison
2. Quelqu'un doit être le bouc-émissaire
3. Les prisonniers tentent de réaliser le plan. Le premier tour de jeu commence par la phase 3.

### **Un nouveau garde apparaît**

Au début du tour, le bouc émissaire utilise les cartes auxiliaires afin de déterminer un lieu et y place un nouveau garde.

Si quatre gardes sont déjà présents, il tire une nouvelle fois jusqu'à obtenir un lieu ne contenant pas quatre gardes.

***Le jeu se termine et tous les joueurs perdent si le 21ème garde fait son apparition au sein de la prison.***

### **Quelqu'un doit être le bouc émissaire**

Maintenant il est temps de choisir le bouc émissaire pour ce tour. Les joueurs peuvent parler, négocier, argumenter ou former des alliances, mais ils doivent le faire ouvertement ; les autres joueurs doivent le savoir.

Les négociations doivent s'arrêter quand le bouc émissaire demande le vote ou bien après 2 minutes. Ensuite, chaque joueur choisit secrètement le pion de la couleur du joueur qu'il veut voir devenir le nouveau bouc-émissaire et le cache dans leur main.

Simultanément les joueurs découvrent leur pion. Le joueur qui obtient le plus de votes est le nouveau bouc émissaire. Ce joueur prend la carte bouc émissaire et de manière appropriée place le marqueur bouc émissaire sur elle (voir encadré bouc émissaire).

Les égalités sont résolues par le joueur qui était le bouc émissaire dans le tour précédent. Vous pouvez voter pour vous-même. Vous devez toujours voter.

### **Le bouc émissaire**

Durant chaque tour, les joueurs votent et l'un d'eux devient le bouc émissaire. Cette situation présente à la fois des avantages et des inconvénients.

Le bouc émissaire a au moins 1 point d'action de plus que les autres joueurs. Si lors du tour suivant le même joueur est élu bouc émissaire, il aura un autre point d'action supplémentaire (soit 2), enfin s'il reste à nouveau bouc émissaire au tour suivant il aura 3 points d'action supplémentaire. Au-delà du 4<sup>ème</sup> tour successif si un même joueur reste le bouc émissaire, il n'a que 3 points d'action supplémentaire. Le choix d'un autre joueur comme bouc émissaire ramène le compteur d'action supplémentaire à 1.

Seul le bouc émissaire peut utiliser des cartes de chantage, ce qui peut retarder considérablement la réalisation du plan ... Peut-être serait-il plus intéressant de choisir un joueur qui ne possède pas de telles cartes?

Malheureusement, jouer le bouc émissaire a aussi un inconvénient. Si une tâche est réalisée avec

Remarque pour les joueurs expérimentés : si vous avez déjà joué à Battlestar Galactica ou Shadows over Camelot, laissez-nous vous informer que le bouc émissaire n'est pas un Cylon ou un Traître! Alcatraz : The Scapegoat est un jeu de loyautés conflictuelles.

Si un joueur est le bouc émissaire lors d'un tour cela ne signifie pas forcément qu'il sera votre ennemi jusqu'à la fin du jeu. En traitant le bouc émissaire actuel de cette façon ne vous garantit pas de pouvoir faire partie des joueurs qui s'évaderont.

### **Les prisonniers tentent de compléter le plan**

Maintenant il est temps de rentrer en action ce qui vous mènera à la réalisation de votre plan d'évasion.

Pendant cette phase les joueurs en commençant par le bouc émissaire puis ans le sens horaire jouent leurs actions. Chaque joueur joue toutes ses actions puis c'est au joueur suivant, etc ...

Certaines actions nécessitent plus de temps que d'autres et donc plus de points d'action (PA), certaines en nécessitent moins enfin d'autres sont gratuites.

### **Le nombre de points d'action dans un tour**

Si trois participants jouent, chaque joueur dispose de 3 PA au début de chaque tour. Si quatre participants jouent, chaque joueur a seulement 2 PA au début de chaque tour.

N'oubliez pas que le bouc émissaire a toujours au moins une PA de plus!

Les joueurs ne sont pas obligés d'utiliser l'ensemble de leurs PA à leur tour.

### **Actions à 1PA**

- Se déplacer d'un lieu à un autre adjacent ou en diagonal.
- Utiliser l'action du lieu où se trouve le joueur (par exemple prendre un jeton médicament de l'Infirmierie. Certaines actions de lieu "ne coûtent pas PA" (cf. lieu pour le détails des actions des lieux).

**REMARQUE !** Un détenu ne peut utiliser une action de lieu qu'une seule fois par tour.

- Voler autrement dit prendre 1 objet ou 1 point de trésorerie provenant d'un joueur présent dans le même lieu que vous contre leur volonté.

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

- Déclencher une émeute autrement dit déplacer un garde d'un lieu adjacent ou en diagonal à votre lieu actuel.
- Réaliser un élément du plan, en supposant que toutes les conditions de la tâche soient remplies (cf. plan d'évasion).

**REMARQUE !** Le bouc émissaire ne peut effectuer cette action.

- Jeter un objet et le remettre dans le lieu approprié.
- Jouer une carte de chantage, en utilisant la condition écrite sur la carte jouée. Après avoir joué la carte, la mettre dans la pile de défausse correspondante.

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

### **Actions gratuites**

- Echanger / Donner des objets ou de l'argent si les deux prisonniers sont dans le même lieu. Les deux joueurs doivent être d'accord. Un prisonnier peut donner à un autre prisonnier un certain nombre d'objets ou toute somme d'argent qu'il désire. Vous pouvez décider de ne pas prendre d'objet ou d'argent ou ne rien donner en retour, mais les deux joueurs doivent être d'accord.
- Soudoyer un garde, à votre tour vous pouvez pour un point de trésorerie faire en sorte qu'un garde ferme les yeux sur vos activités ; ceci a pour effet de le retirer du lieu où lui et vous êtes présents pendant ce tour. Cette action peut être effectuée autant de fois que votre niveau de trésorerie vous le permet.
- Dépenser un point d'endurance afin d'obtenir une action supplémentaire.

**REMARQUE !** Vous ne pouvez utiliser qu'un seul point d'endurance par tour même si vous en disposez de plus.

Lorsque le dernier joueur termine ses actions, un nouveau tour commence.

### **L'influence des gardes sur l'exécution des actions**

Les gardes ont un œil sur les prisonniers et leurs présences rendent beaucoup plus difficile la planification de l'évasion. Une augmentation du nombre de gardes dans un lieu peut entraîner un coût d'action plus élevé voir même rendre impossible toute action.

<b>Nombre de gardes dans le lieu</b>	<b>Effet</b>
0	Aucun
1	Aucun
2	Les actions coûtent un point de plus sauf pour les actions de déplacement et de chantage et les actions gratuites
3	Vous ne pouvez pas effectuer d'action nécessitant un coût de PA sauf les déplacements et les cartes de chantage. Les actions gratuites sont disponibles
4	Les prisonniers ne peuvent entrer dans ce lieu et ne peuvent effectuer aucune action dans ce lieu sauf quitter le lieu

Il ne peut jamais y avoir plus de quatre gardes dans un même lieu.

Pendant le jeu les prisonniers, plus ou moins volontairement, coopèrent en effectuant des tâches pour compléter les éléments du plan d'évasion. Quand un groupe de joueurs complètent ensemble tous les éléments du plan, ils s'échappent immédiatement et gagnent donc la partie.

### **Comment obtenir un élément de ce plan?**

Pendant le jeu, il y a toujours 3 cartes de tâches placées dans différents lieux de la prison. Pour compléter une tâche, les conditions suivantes doivent être remplies :

- que le nombre minimum de prisonniers nécessaire pour remplir la tâche dans le lieu où la tâche est effectuée soient présents
- que dans le lieu de la tâche il n'y ait pas plus de gardes que le nombre maximum
- que les prisonniers à cet endroit aient l'ensemble des objets nécessaires pour remplir la tâche

Si toutes les conditions sont remplies, l'un des joueurs présent dans le lieu doit dépenser 1 PA à son tour et ainsi terminer cette tâche. Si deux gardes sont présents, le joueur devra dépenser 2 PA ou bien soudoyer un ou les deux garde(s) avec de l'argent (cf. l'influence des gardes sur l'exécution d'actions).

Après avoir effectué une telle action, vous devez remettre tous les éléments utilisés pour cette tâche dans les lieux appropriés (tout d'abord dans le lieu principal lié à l'élément, puis dans la cours d'exercice et enfin dans la salle des visites).

Exemple : Michael veut mener à bien la tâche "Faire un double de la clé". Les conditions sont : avoir les objets suivants une clé et un lot de vêtements et aucun garde dans le lieu où se trouve la tâche ; malheureusement un garde est présent. Michael effectue les actions suivantes : il déclenche une émeute pour déplacer le garde du lieu, ensuite il entre dans le lieu où se trouve la tâche et enfin complète la tâche (il remet la clé et les vêtements à leurs places). Il a donc bien dépensé 3 PA.

### **Récompense**

Le joueur qui a complété la tâche utilise les marqueurs pour symboliser sur son plateau l'acquisition du ou des éléments du plan d'évasion.

Puis il pioche la carte du haut de la pioche des tâches. Tous les joueurs à l'exception du bouc émissaire ajoutent sur leur plateau le ou les éléments du plan (les conditions de tâche n'ont pas à être remplies). Cette autre autre récompense ne tient pas compte de l'aide ou pas des autres joueurs.

Exemple : Michael en terminant la tâche obtient l'élément A et ajoute donc un marqueur sur la lettre A de son plateau. Il pioche une nouvelle carte de tâche qui contient l'élément D. Chris l'ajoute à son plateau. Ralf n'obtient pas cette récompense puisqu'il est le bouc émissaire ce tour. Il défausse ces deux tâches du jeu définitivement.

### **Nouvelle tâche**

Après avoir reçu les récompenses et défaussé les cartes, le bouc émissaire pioche une nouvelle carte de tâche et une carte auxiliaire pour permettre d'ajouter la nouvelle tâche en respectant la règle d'une tâche par lieu.

## Fin du jeu

Immédiatement après avoir reçu les récompenses, vérifiez si un groupe de joueurs (du moins sans un joueur) a collecté au moins un exemplaire de chaque élément (A, B, C, D, E et F). si oui le jeu est terminé. Déterminez les joueurs qui s'échappent.

Si le bouc émissaire ne possède aucun élément indispensable à l'évasion, il reste en prison.

Si le bouc émissaire est indispensable, vérifiez si un autre joueur ne possède aucun un élément indispensable. Si un joueur se trouve dans ce cas, ce joueur reste en prison.

Si plus d'un joueur sont dans ce cas, l'égalité est résolue en comptabilisant dans l'ordre le nombre d'éléments du plan, l'argent, les objets et enfin l'endurance.

Si l'égalité subsiste, le reste des joueurs décident qui est l'heureux élu et donc également le perdant.

Exemple : Michael possède les éléments A, B et C. Ralf lui possède les éléments B, D et F enfin Chris lui possède les éléments D et F et vient de compléter la tâche E. Michael est le bouc émissaire durant ce tour, mais ces éléments sont indispensables pour s'échapper. Il s'échappe avec Chris alors que Ralf reste en prison puisque ses éléments ne sont pas indispensables.

Cependant vous devez être rapide car si le 21<sup>ème</sup> gardien fait son apparition au sein de la prison, vous perdez tous. Et souvenez vous que dans ce cas même le bouc émissaire perd.

## Locations

Certaines locations concernent la collecte d'objets. Si aucun objet n'est disponible dans un lieu vous ne pouvez plus en collecter dans ce lieu.

Lieu	Plateau à fond argenté	Plateau à fond doré
1 Chapel	Choisissez 1 carte chantage d'un autre joueur et défaussez-la	Dépensez 1 objet ou 1 point de trésorerie et prenez 1 carte chantage d'un autre joueur
2 Radio room	Déplacez 2 gardiens dans un lieu de votre choix	Déplacez 1 gardien dans un lieu de votre choix <b>gratuitement</b>
3 Dining hall	Gagnez 3 points d'endurance	Gagnez 1 point d'endurance <b>gratuitement</b>
4 Infirmary	Prenez 1 médicament et placez-le sur votre plateau	Echangez 1 objet ou 1 point de trésorerie pour 2 médicaments si 1 seul médicament est disponible vous pouvez jouer l'action
5 Exercice yard	Echangez 1 objet ou 1 point de trésorerie pour objet présent dans ce lieu <b>gratuitement</b>	Echangez 1 objet ou 1 point de trésorerie pour 2 objets présents dans ce lieu
6 Visiting area	Prenez 1 objet et placez-le sur votre plateau	Echangez 1 objet ou 1 point de trésorerie pour 1 pistolet qui peut remplacer n'importe quel objet
7 Workshop	Prenez 1 outil et placez-le sur votre plateau	Echangez 1 objet ou 1 point de trésorerie pour 2 outils si 1 seul outil est

		disponible vous pouvez jouer l'action
8 Recreational room	Gagnez 2 points de trésorerie	Gagnez 1 point de trésorerie gratuitement
9 Cell block	Prenez 1 couteau et placez-le sur votre plateau	Echangez 1 objet ou 1 point de trésorerie pour 2 outils si 1 seul outil est disponible vous pouvez jouer l'action
10 Laundry room	Prenez 1 lot de vêtement et placez-le sur votre plateau	Echangez 1 objet ou 1 point de trésorerie pour 2 lots de vêtements si 1 seul lot est disponible vous pouvez jouer l'action
11 Guard's room	Prenez 1 clé et placez-la sur votre plateau	Echangez 1 objet ou 1 point de trésorerie pour 2 clés si 1 seule clé est disponible vous pouvez jouer l'action
12 Warden's office	Piochez une carte chantage	Echangez 1 objet ou 1 point de trésorerie pour 3 cartes de chantage, choisissez en 1 et défaussez les autres

## **Conseil aux fugitifs**

### **Un long chemin vers la liberté**

En tant que joueur qui participe à une évasion posez-vous toujours cette question : puis-je compléter une tâche avec d'autres prisonniers dans ce tour ? Sinon choisissez une tâche avec un élément de plan que vous ne possédez pas encore et essayer de la compléter.

Chaque fois que vous le pouvez, essayer de sacrifier des ressources avec d'autres joueurs dans le but de compléter une tâche. Sinon vous allez bientôt devenir le bouc émissaire.

### **La dure vie du bouc émissaire**

Le bouc émissaire a rarement un objectif spécifié dans le premier tour. Il y a une toute petite chance que les autres joueurs soient en mesure de remplir une tâche dans ce premier tour. Vérifiez si cela est possible, si ce n'est pas le cas essayez d'être prêt pour le prochain tour à faire en sorte qu'un autre joueur devienne le bouc émissaire.

Ne paniquez pas si vous devenez le bouc émissaire durant le jeu. Premièrement vérifiez si les autres joueurs sont en position de posséder tous les éléments du plan d'évasion. Sinon vous êtes libre d'agir, réfléchissez à la tâche que vous voulez compléter de votre côté et commencer à collecter les objets nécessaire.

Cependant, si les autres joueurs sont capables de compléter une tâche vous devez les stopper. La meilleure idée est de leur voler un objet nécessaire pour cette tâche. N'oubliez pas de fuir avec, sinon le joueur volé pourra vous reprendre l'objet. Vous pouvez aussi déplacer plus de gardiens dans le lieu où se trouve la tâche qu'ils convoitent. Le mieux est d'utiliser la salle de radio. S'il n'y a aucune alternative essayer d'obtenir une carte de chantage et jouez-la immédiatement. Et s'il n'y a vraiment aucune possibilité de les stopper préparez vous pour la prochaine tâche.



## **Conseil aux fugitifs**

Durant une douzaine de parties (la plupart du temps à 4 joueurs) il peut y a une situation où vous douterez pour déterminer qui s'échappe ce qui peut occasionner de la frustration. Nous, les auteurs, avons testé différentes variantes pour choisir le gagnant et nous avons décidé de joueur avec les règles actuelles car elles couvrent la plupart des cas, causent le moins de paradoxe et sont assez simples. Nous n'incluons pas de descriptions détaillées de situations controversées cela n'aurait pour effet que de rendre plus flou les règles. Les problèmes que vous pouvez rencontrer sont par exemple : lequel des joueurs restants devraient s'échapper ? Peut-être les 2 ? Si vous êtes dans une telle situation, nos conseils sont les suivants :

- seul un joueur le moins utile (peu importe qu'il soit le bouc émissaire ou non) doit rester. Essayer de faire preuve d'empathie en vous incarnant au mieux les prisonniers
- prenez la décision à partir de cette base

## **Traduction des cartes**

### **Action coutant 1 PA :**

- Se déplacer
- Utilisation l'action du lieu
- Voler
- Déclencher une émeute
- Réaliser une tâche
- Jouer une carte de chantage
- Jeter un objet

### **Action gratuite :**

- Echange volontaire
- Soudoyer un garde
- Utiliser de l'endurance

### **Description des cartes de chantage :**

*Assembly - Assemblée* : Chaque joueur sauf le bouc-émissaire perd 1 PA et tout son argent.

*Bad plan – Mauvais plan* : Retirez une tâche présente dans un lieu. Tirez-en une nouvelle et placez là dans un lieu tiré au hasard n'en contenant aucune.

*Body search - Fouille au corps* : Chaque joueur sauf le bouc-émissaire perd ses objets.

*Bullying - Intimidation* : Prenez un objet au joueur de votre choix.

*Change of plans - Changement de plan* : Déplacez une tâche de votre choix dans n'importe quel lieu ne contenant aucune tâche.

*Errand-boy - Garçon de course* : Utilisez l'action d'un lieu de votre choix sans tenir compte du nombre de gardes présent dans ce lieu.

*Escort - Escorter* : Déplacez le joueur de votre choix dans le lieu de votre choix.

*False alarm - Fausse alarme* : Jusqu'à la fin de ce tour, un garde est ajouté dans chaque lieu.

*Isolation cell - Cellule d'isolement (Isolation cell)*: Le joueur de votre choix ne joue pas à son tour.

*Lockdown - Confinement* : Choisissez un lieu, aucun joueur ne peut pénétrer dans ce lieu jusqu'à la fin de ce tour.

*Patrol - Patrouille* : Déplacez 3 gardes depuis le lieu de votre choix vers n'importe quel autre lieu (Il ne peut y avoir que 4 gardes dans un lieu).