



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru



Алькатрас: большой побег

Слушай сюда, бро!

Жора Альбатрос может втереться на разборке, что красное — это чёрное, и ты веришь. Жора научился так базарить, когда его развондид быть боссом в настольной игре «Алькатрас». Ты, кстати, держишь эту игру в руках.

Расклады поначалу такие: 3-4 зека уходят на рынок. Для этого у них есть план из 6 кусков. Как только вырисовывается — побегушники отваливают на свободу. Правда, кто-то один остаётся: понятно ведь, когда асло знает больше одного рыла, всегда найдётся гад, который всех сласт. Жора Альбатрос на этом не раз горел и не раз стучал на своих дружанов, раз уж такое асло. Ты тоже от этого не зарекайся.

Ну что, готов? Бывай!

Уважаемый, я переведу!

Перед вами высокоинтеллектуальная игра «Алькатрас», повествующая о нелёгкой жизни заключённых, их психологических взаимодействиях и огромном желании совершить побег.

В этой игре вы должны будете бежать из неприступной тюрьмы вместе с другими заключёнными, выполняя сложный план из 6 частей. Важнейшая особенность игры в том, что кто-то один из игроков постоянно будет ставить помехи другим, чтобы они не убежали без него.

В дальнейшем на протяжении игры я буду помогать подсказками.

Ты только что прибаррахлился на:

- 12 двусторонних карточек мест, толстых таких, ухватистых;
- 55 карточек (тут задания, подставы и вспомогательные карты мест);
- 4 карточки зеков, у-у-у, рожи!
- 4 больших деревянных фишек зеков;
- 68 малых деревянных фишек-кубиков;
- 27 жетонов;
- понятия на бумаге.

Карточки мест

Из 12 конкретных карточек складывается общая карта-схема тюрьмы. По помещениям карт шарятся зеки. У каждого места есть свои особенности: надо знать, где печка, где малина.

Карточки зеков

4 карточки, по одной для каждого урки. На каждой есть 2 показателя: выносливость и бабки, плюс 3 места в инвентаре под баракло. Наверху карты — счётчик выполненных элементов плана. Предметы различного назначения. У игрока не может быть больше сил, денег или предметов, чем указано мест в листе персонажа (например, максимальное значение бабок не может быть больше 3).

Карты заданий

30 карточек, определяющих задания для заключённых. Из этих заданий складывается план побега (см. далее). Хочешь свинтить — делай, что на них написано.



Вспомогательные карточки мест

12 карточек, помогающих выбирать места.

Неприятных предательских действий

Карты подстав

11 карт, описывающих дополнительные возможности для беса. Эти карты не любят все нормальные урки.



Карта беса

1 карта, на которой отмечаются дополнительные очки действий беса.

Нехорошего человека



Памятка

1 карта, на которой отмечаются дополнительные очки действий беса.

Памятка

Малява с подсказками для игроков.

Фишки

Жетоны предметов

26 жетонов нужны для выполнения заданий. Тут затырено по 5 ключей, заточек, бушлатов, лекарств и инструментов, плюс дополнительно 1 жетон ствола — уникальный предмет, способный заменить любой другой. Со стволом все крутые.



Маркер беса

Жетон, обозначающий количество дополнительных действий беса.



Фишки зеков

4 больших фишек разных цветов, используемых для обозначения местоположения заключённых на карте. Угадай, для кого чёрная.



24 малых фишек-кубиков

У каждого игрока набор своего цвета. Используются для обозначения текущего уровня выносливости и бабок на карточках зеков. Ещё они нужны при выборах беса.



Фишки охранников

21 синяя фишка, обозначающая вертухаев — охранников тюрьмы.



Фишки заданий

23 фишки, используемых для обозначения выполненных заданий (элементов побега). Если зек выполняет задание — фишка кладётся на соответствующее поле на листе персонажа.





Рисунок А.



Элементы плана

Подготовка к игре:

1. Сначала постройте тюрюгу. Надо взять карточки мест и разложить их на столе квадратом 3 x 4 в случайном порядке. Поначалу сложно поверить, что 3 x 4 — это именно квадрат, но зуб даю, всё будет как надо. У карт мест, как у медалей, две стороны, только одна золотая, а другая серебряная. При первой отсидке используйте серебряную сторону карточек, на втором сроке и далее, для матерых зеков, выберите сторону в случайном порядке. Реальные отморозки могут попробовать играть с полностью золотым полем, но это уже конкретная печка.

2. Теперь посмотрите, где какое барахло. Оно нарисовано на карточках мест — нужно взять жетоны и положить, как нарисовано. Например, 3 жетона лекарств надо втырить в карточку изолятора.

3. Сюрприз, тут вертухай! Расставьте 8 охранников, используя дополнительные карточки мест. Для этого потяните 4 вспомогательных карточек мест (мелких таких), разложите фишки охранников, замешайте вытянутые карты обратно и снова здорово ещё раз.

4. Рассадите урок. Каждый зек тянет по одной вспомогательной карточке места, чтобы случайным образом определить место, где он сейчас кантуется.

5. Поделите кубики. Положите около каждого зека по одной фишке каждого цвета за пределами карточки персонажа (для выбора беса). Затем дайте ему по две фишки родного цвета для обозначения уровня бабла и выносливости на карте. На начало игры обе шкалы устанавливаются в ноль: урки жор, и он никакой.

6. Теперь обморкните план. Возьмите три карты заданий втёмную и положите на игровое поле. Куда падает задание — это узнаётся по вытянутым вспомогательным картам мест. На одной карточке места может быть только одна карта задания, такие дела.

Если карточки оказались с одинаковыми элементами плана (смотрите рисунок А), любая из них кладётся под низ колоды, а вместо неё тянется следующая, пока не выпадет карточка с другим элементом.

7. Выбираем беса. Поначалу — как фарт ляжет. Он получает карту и маркер беса.

8. Всё, теперь сидим и не жноксам, пока кукушку не послушаем.

Уверю вас

Спрятать разнести

Не ходится

Персонаж голодет и ослабнет

Сжечь

Тряска по игре Активные действия

Играем по понятиям и раундам. Каждый раунд поделён на фазы.

Фаза 1 — появляется новый вертухай.

Фаза 2 — назначается бес.

Фаза 3 — зеки пробуют свинтить.

Правилам

Первый раунд начинается с 3-й фазы. Только не свинтишь ты в первом раунде, тут думать надо, не университет какой.

Фаза 1

Бес берёт маленькую карточку места и кладёт на соответствующее место на карте вертухая.

Если в выбранном месте уже есть 4 охранника, карта места вытягивается заново.

Игра заканчивается, и все игроки понимают, что случился гнилой заход, если появляется 21-й охранник.

Партия сыграна впустую

Создавать союзы

Фаза 2

Выбираем беса. Можно договариваться, спорить и корешиться, но открыто — в хате секретов нет.

Капоре

Базары заканчиваются, когда бес объявляет голосование, или после двух минут разборки.

Напряжённый диалог

Бес выбирается так: зеки прячут в кулак 1 фишку-кубик голосования по цвету игрока. На счёт «три» все игроки показывают фишки. Кто набрал больше голосов — бес со следующего хода. Этот игрок получает карточку беса и кладёт соответствующий маркер на эту карточку.

Если всё поровну, решает бес. Его голос оценивается в полтора голоса мужиков.
 • Можно голосовать за себя.
 • Надо голосовать хоть за кого-нибудь.

Бес

Бесом быть — вроде и ништяк, и кисляк.

Здесь есть свои плюсы и минусы

Первое, что нужно укумекать, — у беса есть как минимум на одно очко действий больше, чем у других игроков. Шустрый он, бес-то.

Теперь второе. Если бесом опять становится тот же игрок, что уже был в прошлом раунде, то количество его дополнительных очков действия

Обдумайте

Не выделяется Пола не совершим побег

Случайным образом, Наудачу

увеличивается ещё на единицу. Новый бес — опять сначала: маркер переставляется обратно на первую позицию.

Только бес может использовать карточки подстав, которые могут **закосячить** игрокам выполнение плана побега. Понятно, что бесом лучше назначать наименее **шухерного** мужика, у которого нет карт беса.

Теперь лажа: когда одна из шести частей плана выполняется, то бес не получает соответствующий элемент.

Фаза 3

Тут мужики кантуются по тюряге. Зеки, начиная с беса и дальше по часовой стрелке, ходят как хотят. Пока один не доходит полностью — следующий за ним поперёк не лезет.

Некоторые действия зеков занимают много времени (на них расходуются очки действия), некоторые делаются проходняком (они и вовсе бесплатные).

Очки действия

Если по тюряге шарятся 3 игрока, то каждый получает по 3 очка действия каждый ход. Если в игре участвуют 4 игрока, то каждый получает по 2 очка действия.

Зеки не обязаны тратить все свои очки действия. Не хочешь бежать — сиди.

1 очко действия можно потратить на следующие действия:

— **Ушкандыбать в соседнее помещение** по вертикали, горизонтали или диагонали.

— **Мастырить по помещению** (использовать действие с карточки места, например, взять 1 жетон лекарств, находясь в изоляторе). Некоторые правила мест не требуют очков действия: подробнее зырь в таблицу «Места» (стр.4).

У 1 зека масть канает только один раз в одном месте. Второй раз там же мастырить даже не пробуют.

— **Скрысить**. Зек может своровать 1 предмет или 1 единицу денег у другого зека, который находится с ним в одном помещении. Гад, конечно, но жизнь такая.

За раунд можно свистнуть всего одну вещь.

— **Устроить бузу**. Можно кипишнуть и двинуть 1 охранника, который находится в соседнем месте, к себе в помещении.

— **Грабануть кусок**, то есть получить часть плана, если игрок или игроки выполнили все действия, необходимые для задания.

Бес кусок не получает и даже не лезет.

— **Выкинуть барахло**. Любой предмет можно сбросить, он остаётся в текущем помещении.

— **Устроить подставу**. Бес может сыграть свою карту подставы, внимательно прочитав, что на ней написано.

Халявные действия

— **Махнуться**. Если два зека находятся в одном месте, то они могут махнуться деньгами или предметами. На обмен должны дать согласие оба игрока. Заключённый может сам отдать сколько угодно денег или предметов другому заключённому, если совсем **шифер посыпался**.

— **Заблаговать**. В свой ход зек может игнорировать по одному охраннику в помещении за каждую отданную единицу денег. В кармане тяжелеет — глаза закрываются.

Совершить подкуп

— **Выкрутиться**. Зек может потратить 1 очко выносимости и получить 1 дополнительное очко действия.

За ход можно так буриться только один раз.

Солнце восходит и заходит: когда последний зек заканчивает ход, начинается новый раунд.

Шухер

Вертухаи смотрят за зеками. Ясное дело, что чем больше вертухаев, тем сложнее зекам мутить что-то для побега. Чем больше количество охранников в помещении, тем сложнее использовать возможности, на которые приходится расходовать очки действия.

Эффект присутствия охраны в помещении:

0 — Всё чисто.

1 — Всё равно все чисто.

2 — Возможности стоят на 1 очко действия больше. Это правило не касается передвижения игроков, использование карточек подстав и бесплатных действий.

3 — Нельзя использовать возможности, которые расходуют очки действия, кроме движения и розыгрыша карт подстав. Бесплатные действия могут быть сыграны.

4 — Зеки не могут войти в такое помещение и не могут осуществить никаких действий, кроме движения.

Больше 4 охранников в одном помещении быть не может.

План

Для побега нужно собрать 6 элементов плана. Те зеки, которые соберут братскими усилиями все 6, сразу свинтят на волю. Чтобы хапнуть кусок плана, надо делать задания, которые лежат на поле.

Чтобы выполнить задание:

— в помещении, имеющем задание, должно кантоваться не меньше зеков, чем рож в нижнем левом углу карты (1);

— в помещении не должно быть больше охраны, чем указано в правом нижнем углу карты (2);

— у зеков должно быть нужное барахло; эти предметы изображены в центре рубашки карты (3).



Если все ништяк, остаётся только совершить действие для получения элемента плана. Обычно на это тратится 1 очко действия, но когда в помещении есть охрана — больше, или же действие становится невозможным в принципе, потому что **палевно**.

Если действие получается, нужно сложить барахло с задания на определённые места, в первую очередь на помещения, отвечающие за появление предметов, — изолятор для лекарств, прачечную для одежды и так далее. Затем — на прогулочный плац и в комнату для посетителей.

Кусок

Зек, который потратил очко действия на выполнение элемента плана, отмечает этот элемент фишкой на листе персонажа. Затем этот игрок тянет другую карту из колоды заданий, и все игроки, кроме беса, отмечают на своём листе персонажа элемент с этой новой карты как выполненный (условия не имеют значения, важен только элемент).

Неважно, помогли ли этому игроку остальные заключённые. Все, кроме беса, получают новый элемент в качестве награды. После сбросьте обе карты заданий: они больше в игре не понадобятся.

Пример: два игрока из четырёх выполнили задание на получение элемента А, причём очко действия использовал первый. Он получает элемент А. Затем тянется карта задания для определения элемента — это оказывается В, — и первый, второй и третий игроки получают В, а четвёртый (бес) с этим прокальвается.

После хапаня куска и сброса карт бес тянет новую карточку из стопки заданий и с помощью вспомогательной карты места выкладывает новое задание на игровую карту. Если по раскладу на столе появились 2 карты с одинаковым элементом, карта тянется заново. **Та же ботва:** на одном месте не может быть 2 задания, и вспомогательная карточка места тянется заново.

Отваливаем!

В конце хода надо **закрыть**, есть ли игроки, у которых в совокупности собраны все 6 кусков. Если да — то на этом игра заканчивается, остаётся объявить сбежавших.

Если у беса не хватает элемента, необходимого для побега, он остаётся в тюрьме.

Если бес попался продуманный и тоже выходит, кого-то всё равно надо оставить. Посмотрите, есть ли невыполненные элементы плана у кого-либо из зеков. Если этот игрок один — он остаётся в тюрьме. Если таких мужиков несколько, сравниваются показатели (в порядке убывания приоритета): выполненные элементы плана, бабки, предметы, выносливость.

Если всё равно **голяк** — остальные игроки **базарят**, кому нужно сидеть дальше.

И не стоит тормозить: если на поле появится 21-й охранник, все конкретно попадут. И, слышь, бес, тебя это тоже касается.

Места

У каждого места есть свои особенности. Некоторые из них связаны с получением барахла (но только в том случае, если там есть соответствующие иконки).

По правилам в некоторых местах можно махнуть барахло на какое-либо другое. Для этого положите ваши предметы туда, где они воспроизводятся, а затем получите то, что надо.

Если на выбранном помещении уже есть максимально возможное количество барахла, то его нужно положить на другое с соответствующим символом.

<p>1. Молебня, тут судьбу меняют</p>  <p>Выберите одну из карт подстав, находящихся у любого зека. Она отправляется в сброс.</p>	 <p>Потратите одно какое-нибудь барахло или единицу бабла, чтобы взять карту подстав.</p>
<p>2. Радиорубка, тут охране пургу метут</p>  <p>Передвиньте 2 любых охранников в любое место.</p>	 <p>Передвиньте одного охранника в любое место. Это не требует траты очков действия.</p>
<p>3. Столовая, тут хавают</p>  <p>Выносливость повышается до 3 единиц.</p>	 <p>Выносливость повышается на 1 единицу. Это не требует траты очков действия.</p>

4. Изолятор, тут колёса



Возьмите 1 лскарство.



Обменяйте одно барахло или единицу бабла на 2 лскарства. Если осталось только одно лскарство, вы забираете его.

5. Проголочный плац, тут можно прошвырнуться и перетереть



Обменяйте одно барахло или единицу бабла на любой предмет в этом месте. Это не требует траты очков действия.



Обменяйте одно барахло или единицу бабла на 2 любых предмета из этого места.

6. Комната для посещений, свиданок и передачи



Возьмите любой предмет из этого места.



Обменяйте одно барахло или единицу бабла на ствол.

7. Мастерская, арматуру делают



Возьмите 1 инструмент.



Обменяйте одно барахло или единицу бабла на 2 инструмента. Если тут есть только 1 инструмент, вы забираете его.

8. Комната отдыха, каааайф!



Получите 2 единицы бабла.



Возьмите 1 единицу бабла. Это не требует траты очков действия.

9. Тюремный блок, хата родна



Возьмите 1 заточку.



Обменяйте одно барахло или единицу бабла на 2 заточки. Если тут есть только 1 заточка, вы забираете её.

10. Прачечная, шмотки стираются



Возьмите 1 бушлат.



Обменяйте одно барахло или единицу бабла на 2 бушлата. Если остался 1 бушлат, вы забираете только его.

11. Комната охраны, она и есть комната охраны



Возьмите 1 ключ.



Обменяйте одно барахло или единицу бабла на 2 ключа. Если остался 1 ключ, вы забираете только его.

12. Офис надзирателя



Возьмите 1 карту подставы.



Обменяйте одно барахло или единицу бабла на 3 карты подставы. Выберите из этих 3 одну и возьмите себе, остальные 2 сбросьте к чёрту (под колоду карт).



www.magellan-entertainment.ru
www.mosigra.ru

© ООО «Магеллан», 2012 — русское издание.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.



www.kuzniagier.pl

© Kuznia Gier, the BoardGameGeek

Авторы: Rafal Cywicki,
Krzysztof Hanusz, Krzysztof Cywicki
Иллюстрации: Rafal Badan
Графический дизайн: Rafal Badan,
Martyna Szczykutowicz