



ZIEL DES SPIELS

Alcatraz: Verrat hinter Gittern ist ein kooperatives Brettspiel für 3-4 Spieler mit einem einzigartigen Verrätermechanismus. Ihr seid Häftlinge, die versuchen zusammen aus Alcatraz zu fliehen. Aber bereits vorher steht fest, dass nicht jeder entkommen kann.

Jeder muss seinen Teil zum Gelingen des Fluchtplanes beitragen, sonst bleibt er hinter Gittern. Und jede Runde wird jemand zum Sündenbock, der versucht die Fluchtpläne ins Stocken zu bringen.

SPIELBESTANDTEILE

12 doppelseitige Räume, 4 Häftlingsbögen, 55 Karten (Plan, Erpressungs- und Raumkarten), 4 hölzerne Spielerfiguren, 68 hölzerne Marker, 27 Gegenstandsmarker und das Regelbuch.

RÄUME

Aus den 12 Bögen wird das Gefängnis geformt. Die Spieler versuchen dort die Gegenstände zu bekommen, die zur Erfüllung ihrer Aufgaben und der Umsetzung ihres Fluchtplans nötig sind. Jeder Raum hat seine eigene Fähigkeit, welche die Spieler nutzen können.



HÄFTLINGSBÖGEN

Ihr seid Häftlinge, die versuchen zusammen aus Alcatraz zu fliehen. Aber bereits vorher steht fest, dass nicht jeder entkommen kann. Jeder Bogen – einer für jeden Spieler – hat einen Ausdauer- und Bargeldzähler, 3 Lagermöglichkeiten für Gegenstände und den Zähler für die erledigten Aufgaben des Planes.



ACHTUNG! Ein Spieler kann nicht mehr Ausdauer, Bargeld oder Gegenstände haben, als Platz auf seinem Bogen vorhanden ist.

AUFGABENKARTEN

30 Karten legen die Aufgaben fest, welche die Spieler während ihrer Flucht auszuführen haben (siehe auch: *Der Fluchtplan*). Jede Karte zeigt dabei das Element des Fluchtplanes (der Buchstabe) und die benötigten Gegenstände zur Erfüllung der Aufgabe.



ERPRESSUNGSKARTEN

11 Karten, welche die Sonderoptionen für den Sündenbock beschreiben. Das Handkartenlimit beträgt 2 Karten.



RAUMKARTEN

12 Karten, die helfen sollen, die jeweiligen Räume zu bestimmen. Raumkarten werden immer sofort wieder eingemischt.



DIE SÜNDEBOCK-KARTE

Eine Karte, auf der die Anzahl der Extraaktionen des Sündenbocks angezeigt werden.



ZUSAMMENFASSUNG DER SPIELREGELN

Eine doppelseitige Karte mit den Kurzregeln für das Spiel.



GEGENSTAND-MARKER

26 Marker für die Gegenstände, mit denen die Aufgaben erfüllt werden. Je 5 Schlüssel, Messer, Kleider, Drogen und Werkzeuge, und eine Waffe - ein universeller Gegenstand, der jeden anderen ersetzen kann.



SÜNDEBOCK-MARKER

Der Marker, der benutzt wird, die Extra Aktionen auf der Sündenbock-Karte anzuzeigen (Siehe auch: *Der Sündenbock*)



SPIELERFIGUREN

4 Spielfiguren in vier Farben, um die Aufenthaltsorte der Spieler zu markieren.



SPIELER-MARKER

24 Marker in 4 Farben, je Spieler eine Farbe. Sie werden benutzt um den momentanen Stand an Ausdauer und Bargeld eines Spielers anzuzeigen und für das Wählen des Sündenbocks.



PLAN-MARKER

23 Marker, um die erledigten Elemente des Plans auf einem Charakterbogen zu markieren.



WACHEN-MARKER

21 blaue Marker, welche die Wachen symbolisieren.



SPIELAUFBAU

Ordne die Räume in beliebiger Reihenfolge, aber in einem 3x4 Muster, in der Mitte des Tisches an. Entscheide (bewusst oder zufällig), welche Seite eines Bogens die Oberseite ist. In der ersten Partie empfehlen wir die silberne Seite.



1. Lege die Gegenstand-Marker entsprechend ihren Symbolen in jeden Raum - z.B. 3 Medikament-Marker in die **KRANKENSTATION**.
2. Nutze die Raumkarten dazu, 8 Wachen an den einzelnen Räumen zu postieren. Ziehe die Karten in zweimal je 4 Runden vom jeweils kompletten Raumkartensapfel.
3. Nutze die Raumkarten, um zufällig den Startort eines jeden Spielers zu bestimmen. Platziere dann die Spielerfiguren im jeweiligen Raum.
4. Jeder Spieler bekommt 3 Spielermarker seiner eigenen Farbe und jeweils einen Marker der anderen Farben. Die andersfarbigen Marker werden, inklusive einem Marker der eigenen Farbe, griffbereit zur Seite gelegt. Diese werden später zur

Wahl des Sündenbocks benötigt. Platziere die verbleibenden beiden Marker auf dem Feld «0» bei Ausdauer und Bargeld auf dem Häftlingsbogen.



- Mische die Aufgabenkarten durch und platziere sie in einem Stapel neben den Räumen. Ziehe jeweils 3 Aufgabenkarten und Raumkarten. Anschliessend weise jeder Aufgabe zufällig einer Raumkarte zu und platziere die Aufgabe auf diesem Raum.
- Wähle zufällig den Spieler aus, der in der ersten Runde der Sündenbock ist (siehe auch *Der Sündenbock*).
- Du wurdest zu einem laaaangen Gefängnisaufenthalt verurteilt. Fang an, deine Flucht zu planen.

SPIELÜBERBLICK

Das Spiel wird in Runden gespielt, die in 3 Phasen unterteilt sind:

- Eine neue Wache erscheint.
- Wahl des Sündenbocks.
- Die Häftlinge versuchen den Plan durchzuführen.

In der ersten Runde des Spiels werden die ersten beiden Phasen übersprungen.

Das Spiel endet und alle Spieler verlieren, wenn die 21. Wache platziert werden muss.

EINE NEUE WACHE ERSCHEINT

Am Anfang jeder Runde muss der Sündenbock mit den Raumkarten einen Raum ermitteln, an dem eine neue Wache erscheint.

Sollten in diesem Raum bereits 4 Wachen sein, zieht er solange neu, bis er einen Raum mit weniger als 4 Wachen erhältst.

JEMAND MUSS DER SÜNDENBOCK SEIN

Jetzt ist es an der Zeit, den Sündenbock für diese Runde auszuwählen. Die Spieler können miteinander reden, verhandeln, argumentieren oder Allianzen formen - es muss aber alles offen passieren. Die anderen Spieler müssen darüber Bescheid wissen.

Die Verhandlungen müssen gestoppt werden, wenn der jetzige Sündenbock eine Wahl anordnet oder 2 Minuten vergangen sind. Jeder Spieler wählt jetzt für sich einen farbigen Spieler-Marker und versteckt ihn in seiner Hand.

Jetzt zeigen alle gleichzeitig die Marker in ihrer Hand. Der Spieler mit den meisten Stimmen ist der neue Sündenbock. Dieser Spieler nimmt sich die Sündenbock-Karte und platziert den entsprechenden Marker darauf (siehe auch *Der Sündenbock*).

Bei Gleichstand entscheidet der jetzige Sündenbock, wer sein Nachfolger wird. Hierbei darf er auch sich selber bestimmen.

DER SÜNDENBOCK

In jeder Runde wird einer der Spieler zum Sündenbock. Diese Situation hat sowohl Vorteile als auch Nachteile.

Der Sündenbock hat mindestens einen Aktionspunkt mehr als alle anderen. Wird derselbe Spieler in der nächsten Runde wieder zum Sündenbock gewählt, erhält er einen weiteren Extra-Aktionspunkt. Er kann maximal 3 extra Punkte haben. Wird ein neuer Spieler gewählt, verfällt dieser Bonus. Nur der Sündenbock kann die Erpressungskarten benutzen. Diese Karten können die Ausführung des Plans erheblich verzögern. Es wäre vielleicht besser einen Spieler zu wählen, der keine dieser Karten besitzt?

Natürlich hat es auch Nachteile der Sündenbock zu sein. Wird eine Aufgabe erfolgreich ausgeführt, bekommt der Sündenbock keine Belohnung (siehe auch *Der Fluchtplan*).

Ein Hinweis für erfahrene Spieler: Wenn du jemals Battlestar Galactica oder Schatten über Camelot gespielt hast, beachte, dass der Sündenbock nicht den Cylonen oder dem Verräter ähnelt! Alcatraz: Verrat hinter Gittern ist ein Spiel schwankender Loyalitäten. Wird ein Spieler in einer Runde zum Sündenbock, heisst das nicht automatisch, dass er bis zum Ende des Spiels der Feind ist. Behandelst du den derzeitigen Sündenbock als Feind, behindest du deine Chancen selbst zu fliehen.



DIE HÄFTLINGE VERSUCHEN DEN PLAN AUSZUFÜHREN

Nun ist es an der Zeit in Aktion zu treten, um den Fluchtplan in die Tat umzusetzen. In dieser Phase führen die Spieler - im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Sündenbock - nacheinander ihre Aktionen aus.

Einige Aktionen sind etwas zeitaufwändiger als andere und kosten Aktionspunkte (AP) - andere sind weniger zeitaufwändig und frei. Die Spieler müssen nicht alle ihre AP in ihrem Zug aufbrauchen.

DIE ANZAHL DER AKTIONSPUNKTE IN EINER RUNDE.

Bei 3 Mitspielern hat jeder Spieler 3 AP am Anfang jeder Runde. Gibt es 4 Mitspieler, hat jeder Spieler nur 2 AP am Anfang jeder Runde. Bedenke, dass der Sündenbock immer mindestens 1 AP mehr hat.

AKTIONEN, DIE 1 AP KOSTEN:

- Sich in einen angrenzenden Raum begeben** - Bewege deine Spielerfigur in diesen Raum. Dies ist auch diagonal möglich.
- Sich der Fähigkeit des Raumes bedienen** - z.B. ein Medikament-Marker aus der KRANKENSTATION nehmen. Einige der Raumfähigkeiten kosten keine AP. Die Einzelheiten dieser Regeln sind auf Seite 4 beschrieben. **ACHTUNG!** Ein Spieler darf eine Raumfähigkeit nur einmal pro Runde nutzen.
- Stehlen** - Entwende 1 Gegenstand oder 1 Bargeldpunkt von einem Spieler im selben Raum. **ACHTUNG!** Ein Häftling darf nur einmal pro Runde stehlen.
- Einen Aufstand anzetteln** - Bewege einen Wachen-Marker von einem angrenzenden Raum dahin wo du dich gerade befindest.
- Ein Element des Plans ausführen**, vorausgesetzt alle Bedingungen der Aufgabe sind erfüllt (siehe auch *Der Fluchtplan*) **ACHTUNG!** Der Sündenbock kann diese Aktion nicht ausführen.
- Einen Gegenstand ablegen** - Platziere ihn im entsprechenden Raum.
- Eine Erpressungskarte ausspielen** - Benutze dabei die Regel auf der Karte. Lege die Karte nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel. **ACHTUNG!** Nur der Sündenbock kann diese Aktion ausführen.

GEGENSTÄNDE ABLEGEN

Immer wenn du einen Gegenstand ablegst (egal ob als Aktion, um eine Aufgabe zu erfüllen oder um die Fähigkeit eines Ortes zu nutzen), wird dieser danach wieder zurückgelegt. Zuerst im jeweils passenden Raum, dann im Hof, zuletzt im Besucherraum.

Beispiel: Kleidung würde zuerst in der Wäscherei platziert werden, ist dort kein Platz, im Hof oder als letzte Option im Besucherraum.

ACHTUNG! Es können nicht mehr Gegenstände in einem Raum sein als angegeben.

FREIE AKTIONEN:

- Austausch von Gegenständen oder Bargeld** - Wenn sich zwei Spieler im selben Raum befinden, können sie Gegenstände oder Bargeld austauschen. Ein Häftling kann jedem anderen Häftling eine beliebige Anzahl an Gegenständen oder Bargeld geben. Er kann sich entscheiden, etwas nicht anzunehmen oder nichts zurückzugeben - aber beide Spieler müssen sich einig sein.
- Bestechen der Wachen** - Bei deinem Zug kannst du pro Bargeldpunkt den du aus gibst eine Wache in deinem Raum ignorieren (siehe auch *Der Einfluss der Wachen beim Ausführen einer Aktion*).
- 1 Ausdauerpunkt ausgeben** - Ein Häftling kann einen Punkt seiner Ausdauer ausgeben, um einen zusätzlichen Aktionspunkt zu erhalten

ACHTUNG! Du darfst pro Runde nur 1 Ausdauerpunkt ausgeben (auch wenn du mehr hast).

Sobald jeder Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, beginnt eine neue Runde.



DER EINFLUSS DER WACHEN AUF AKTIONEN

Die Wachen haben ein Auge auf die Häftlinge und ihre Anwesenheit macht es um einiges schwerer für die Spieler, ihre Flucht zu planen. Eine erhöhte Anzahl von Wachen an einem Raum kann dazu führen, dass eine Aktion mehr AP kostet oder gar komplett unmöglich wird.

ACHTUNG! Es können niemals mehr als 4 Wachen an einem Raum sein.

ANZAHL WACHEN AN EINEM RAUM	EFFEKT
0	Keine Auswirkung.
1 	Keine Auswirkung.
2 	Aktionen kosten 1 AP mehr. Bewegungen, Erpressungskarten und freie Aktionen sind hiervon nicht betroffen.
3 	Es können keine Aktionen ausgeführt werden, die AP kosten, ausser Bewegungen und Erpressungskarten. Freie Aktionen können ausgeführt werden.
4 	Die Häftlinge können diesen Raum nicht betreten und können auch keine Aktionen durchführen - ausser sich von diesem Raum weg zu bewegen.

FLUCHTPLAN

- Wir müssen also nur einen Aufstand anzetteln (A).
- Tunnel? – Beendet und versteckt (B).
- Schacht? – Geöffnet (C).
- Satz Schlüssel? – Habe ich! (D)
- Kleidung? – Bereit (E).
- Last uns eine Geisel nehmen (F) und verschwinden!!

Während des Spiels müssen die Häftlinge mehr oder weniger freiwillig miteinander kooperieren, um die Aufgaben für die verschiedenen Elemente des Planes zu erfüllen. Schafft es eine Gruppe Spieler alle Elemente des Plans auszuführen, können sie sofort fliehen und gewinnen.

WIE ERHÄLT MAN EIN ELEMENT DES PLANS?

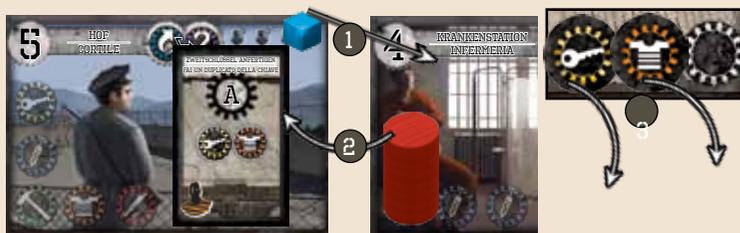
Während des Spiels sind immer 3 Aufgabekarten an den Räumen platziert. Um eine Aufgabe zu erfüllen, müssen die folgenden Bedingungen eingehalten werden:

- Die notwendige Anzahl an Häftlingen muss im Raum sein, wo die Aufgabe ausgeführt wird (1)
- Es sind nicht mehr als die maximale erlaubte Anzahl an Wachen in diesem Raum (2)
ACHTUNG! Durch «Bestechen der Wachen» können hier überzählige Wachen nicht ignoriert werden.
- Die Häftlinge in diesem Raum haben alle nötigen Gegenstände (3)

Wenn alle Bedingungen erfüllt sind, muss ein Spieler 1 AP in dieser Runde ausgeben um die Aufgabe als eine Aktion zu vollenden. Sind mehr als 2 Wachen in dem Raum, müssen 2 AP ausgegeben werden oder aber die Wachen mit Bargeld bestochen werden (siehe auch *Der Einfluß der Wachen auf Aktionen*).

Nach dem Ausführen der Aktion müssen alle für diese Aufgabe notwendigen Gegenstände in dem entsprechenden Raum platziert werden. Zuerst in dem zu dem Gegenstand passenden Raum, dann im Hof und dem Besucherraum (siehe auch *Räume*).

Beispiel: Michael möchte die Aufgabe «Dupliziere einen Schlüssel» ausführen. Die Bedingungen sind: 2 Gegenstände besitzen - Schlüssel und Kleidung. Keine Wachen in dem Raum - leider ist aber eine Wache vor Raum. Michael führt die folgenden Aktionen aus: Er zettelt einen Aufstand (1) an um die Wache in seinen Raum zu locken, dann bewegt (2) er sich in dem Raum der Aufgabe und vollendet sie (3) indem er den Schlüssel und die Kleidung an den entsprechenden Räumen platziert. Er gibt 3 AP für all dies aus.



BELOHNUNG

Der Spieler, der eine Aktion für die Erfüllung eines Teils des Plans aufwendet markiert, das Element das auf der Aufgabekarte war auf seinem Spielerbogen.

Der Spieler zieht dann eine neue Karte vom Stapel der Aufgabekarten. Alle anderen Spieler, außer dem Sündenbock, markieren das Element des Plans von dieser Karte auf ihrem Spielerbogen (die Bedingungen sind in dem Moment irrelevant, nur das Element zählt). Es spielt keine Rolle, ob die anderen Spieler an der Erfüllung der Aufgabe beteiligt waren - jeder von ihnen (außer dem Sündenbock) bekommt dieses zufällig gezogene Element als Belohnung.

Beispiel: Michael vollendet die Aufgabe «Dupliziere einen Schlüssel» und bekam Element A, was er auf seinem Spielerbogen markiert. Jetzt zieht er eine Aufgabekarte vom Stapel – Element D kommt zum Vorschein. Chris markiert dieses Element auf seinem Spielerbogen.

Ralf bekommt keine Belohnung – er ist in dieser Runde der Sündenbock.

Entferne beide Karten danach aus dem Spiel - sie können nicht mehr benutzt werden!

NEUE AUFGABE

Nach dem Aushändigen der Belohnungen und dem Ablegen der Karten zieht der Sündenbock eine neue Aufgabekarte. Er nutzt die Raumkarten um einen zufälligen Raum auszuwählen, an dem die Aufgabe platziert wird. Wenn die neue Aufgabekarte ein Element (A-F) zeigt, welches bereits auf dem Plan ausliegt, stecke die neue Karte zu unterst in den Stapel und ziehe erneut eine Aufgabekarte - solange bis die Elemente sich unterscheiden. Es kann nur eine Aufgabe an einem Raum sein.

DAS SPIEL BEENDEN

Direkt nach dem Aushändigen der Belohnungen für die vollendeten Aufgaben muss geprüft werden, ob es eine Gruppe von Spielern gibt (in der wenigstens 1 Spieler nicht enthalten ist), in der jeder mindestens ein Element des Plans (A, B, C, D, E und F) vollendet hat. Ist dies der Fall endet das Spiel.

Bestimme jetzt die Spieler, die entkommen.

Hat der Sündenbock kein Element, was für die Flucht unverzichtbar ist, bleibt er im Gefängnis.

Ist der Sündenbock unverzichtbar, überprüfe ob ein anderer Spieler kein unverzichtbares Element hat. Wenn nur ein solcher Spieler existiert, bleibt dieser im Gefängnis.

Gibt es mehr als einen derartigen Spieler wird wie folgt ausgewählt: 1. Wer hat die wenigsten vollendeten Elemente des Plans? 2. Wer hat das geringste Bargeld? 3. Wer hat die wenigsten Gegenstände? 4. Wer hat die geringste Ausdauer?

Herrscht jetzt immer noch Gleichstand, entscheiden die anderen, wer der Glückliche sein wird.

Beispiel: Michael hat Elemente A, B und C. Ralf hat B, D und F. Chris hat D und E, und hat gerade noch Element E vollendet. Michael ist in dieser Runde der Sündenbock, aber seine Elemente sind unverzichtbar für die Flucht. Er flieht zusammen mit Chris, während Ralf im Gefängnis bleibt. Seine Elemente tragen nichts zum Plan bei und er ist nicht unverzichtbar.

Ihr müsst aber schnell sein - wenn die 21. Wache im Gefängnis erscheint, verlieren alle. Das bedeutet aber nicht, dass der Sündenbock gewinnt!

RÄUME

Einige Raumfähigkeiten beschäftigen sich mit dem Sammeln von Gegenständen. Wenn keine derartigen Gegenstände in diesem Raum sind, kannst du diese Regel nicht verwenden.

Bestimmt eine Regel, dass du Gegenstände austauschst, musst du den Gegenstand in dem Raum platzieren, in dem dieser Gegenstand fehlt. Lege den Marker dort ab.

Achtung! Sind in einem Raum so viele Gegenstände wie durch die Symbole angezeigt, kann in diesem Raum kein weiterer Gegenstand dieser Art platziert werden.

1. KAPELLE	 Wähle eine Erpressungskarte eines anderen Häftlings und lege sie ab.	  Benutze irgendeinen Gegenstand oder gib 1x Bargeld aus - nimm dann die Erpressungskarte eines anderen Spielers.
2. FUNKRAUM	 Bewege 2 Wachen in irgendeinen Raum.	  Bewege 1 Wache in irgendeinen Raum - dies ist eine freie Aktion.
3. KANTINE	 Du erhältst bis zu 3 Ausdauerpunkte.	  Erhalte 1 Ausdauerpunkt - dies ist eine freie Aktion.
4. KRANKENSTATION	 Nimm 1 Medikament und lege es auf deinen Häftlingsbogen.	  Tausche irgendeinen Gegenstand oder 1x Bargeld für 2 Medikamente. Ist nur ein Medikament an diesem Raum, kannst du auch nur dieses 1 Medikament an dich nehmen.
5. HOF	 Tausche irgendeinen Gegenstand oder 1x Bargeld gegen einen Gegenstand an diesem Raum. Dies ist eine freie Aktion.	  Tausche irgendeinen Gegenstand oder 1x Bargeld gegen 2 Gegenstände in diesem Raum.
6. BESUCHERRAUM	 Nimm einen Gegenstand und lege ihn auf deinen Häftlingsbogen.	  Tausche irgendeinen Gegenstand oder 1x Bargeld gegen eine Waffe. Die Waffe kann jeden Gegenstand ersetzen.
7. WERKSTATT	 Nimm 1 Werkzeug und lege es auf deinen Häftlingsbogen.	  Tausche irgendeinen Gegenstand oder 1x Bargeld gegen 2 Werkzeuge. Ist nur ein Werkzeug in diesem Raum, kannst du auch nur dieses 1 Werkzeug an dich nehmen.
8. AUFENTHALTSRAUM	 Du erhältst bis zu 2 Bargeldpunkte.	  Du erhältst 1 Bargeldpunkt - dies ist eine freie Aktion.
9. ZELLENBLOCK	 Nimm 1 Messer und lege es auf deinen Häftlingsbogen.	  Tausche irgendeinen Gegenstand oder 1x Bargeld gegen 2 Messer. Ist nur ein Messer in diesem Raum, kannst du auch nur dieses 1 Messer an dich nehmen.
10. WÄSCHEREI	 Nimm 1 Kleidung und lege sie auf deinen Häftlingsbogen.	  Tausche irgendeinen Gegenstand oder 1x Bargeld gegen 2 Kleidung. Ist nur einmal Kleidung in diesem Raum, kannst du auch nur diese 1 Kleidung an dich nehmen.
11. WACHRAUM	 Nimm 1 Schlüssel und lege ihn auf deinen Häftlingsbogen.	  Tausche irgendeinen Gegenstand oder 1x Bargeld gegen 2 Schlüssel. Ist nur ein Schlüssel in diesem Raum, kannst du auch nur diesen 1 Schlüssel an dich nehmen.
12. BÜRO DES DIREKTORS	 Ziehe 1 Erpressungskarte vom Stapel.	  Tausche irgendeinen Gegenstand oder 1x Bargeld gegen 3 Erpressungskarten. Wähle eine Karte, die du behältst, lege den Rest ab.

BEDEUTUNG DER SYMBOLE



Der Spieler entscheidet, ob er Bargeld oder 1 Gegenstand eintauscht.



Dies ist eine freie Aktion. Sie kostet den Spieler keine AP.

TIPPS FÜR DEN FLÜCHTLING DER LANGE, HARTE WEG IN DIE FREIHEIT

Stelle dir als Spieler, der an der Flucht beteiligt ist, immer zuerst diese Frage: Kann ich ein Element des Plans in dieser Runde mit anderen Häftlingen zusammen ausführen? Wenn nein, wähle eine Aufgabe mit einem Element des Plans, das du noch nicht hattest und versuche sie zu vollenden.

Versuche so zu agieren, dass die anderen Spieler mehr Ressourcen (Aktionen, Gegenstände, Bargeld) aufwenden müssen, um die Aufgabe zu beenden. Ansonsten wirst du ganz schnell der Sündenbock.

DAS HARTE LEBEN DES SÜNDENBOCKS

Der Sündenbock hat in der ersten Runde nur selten ein bestimmtes Ziel. Es gibt eine kleine Chance, dass die Spieler in der ersten Runde ein Element des Plans beenden. Überprüfe, ob es möglich ist - wenn nicht, bereite dich auf die nächste Runde vor, um jemand anderen zum Sündenbock zu machen.

Verfalle nicht in Panik, wenn du während des Spiels zum Sündenbock wirst. Als erstes solltest du überprüfen, ob die anderen Spieler ein Element des Plans vollenden können. Wenn nicht, kannst du frei agieren. Überlege dir, welchen Teil des Plans du allein erfüllen kannst und fange an, die notwendigen Gegenstände zu sammeln.

Sind die anderen aber in der Lage, eine Aufgabe zu bewältigen, musst du sie stoppen. Die beste Möglichkeit hierzu ist es, einen Gegenstand zu stehlen, der für die Erfüllung der Aufgabe wichtig ist. Achte darauf, dann wegzulaufen, sonst kann der Spieler dem du den Gegenstand gestohlen hast, sich diesen zurückholen. Du kannst auch mehr Wachen an den Ort bringen, an dem die Aufgabe erfüllt werden soll. Am besten benutzt du dafür den Funkraum. Wenn es keine Alternativen gibt, versuche eine Erpressungskarte zu bekommen und spiele sie sofort aus. Wenn es keinen Weg gibt, die anderen zu stoppen - bereite dich auf die nächste Aufgabe vor.

PROBLEME DER LETZTEN RUNDE :

Selten (meistens mit 4 Spielern) wird es eventuell eine Situation geben, wo ihr nicht genau wisst, welcher der überflüssigen Spieler fliehen soll. Halte dich in einer solchen Situation an folgendes:

Nur einer der Spieler, die am wenigsten zum Plan beigetragen haben, sollte im Gefängnis bleiben. Egal ob Sündenbock oder nicht. Im Zweifelsfall können die Spieler abstimmen, wer am Spieltisch außer den zählbaren Ergebnissen mehr oder weniger zur Flucht beigetragen hat. Versucht euch in die Lage der Häftlinge zu versetzen und entscheidet euch dann entsprechend. Optional können auch einfach alle Spieler fliehen, wenn keine Entscheidung möglich ist!

CREDITS

Autoren: Rafał Cywicki, Krzysztof Hanusz, Krzysztof Cywicki.

Illustration: Rafał Badan, Martyna Szykutowicz.

Grafische Bearbeitung: Martyna Szykutowicz, Maciej Zasowski.

Produktion: Michał Stachyra, Maciej Zasowski, Piotr Żuchowski

© 2011 Rafał Cywicki, Krzysztof Cywicki, Krzysztof Hanusz

© 2011 Kuźnia Gier

DEUTSCHE AUSGABE

Herausgegeben und vertrieben von: Heidelberger Spieleverlag

Projektmanagement: Heiko Eller

Übersetzung: Raoul Höcker

Bearbeitung: Heiko Eller und Tanja Masche

Korrektur: Ralf Siedek und Carsten-Dirk Jost

Grafische Bearbeitung: Heiko Eller

Für mehr Infos Support und Fragen:
www.heidelbaer.de

Heidelberger
Spieleverlag

