



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

Au 1^{er} tour, on skip les phases 1 & 2

Phase 1 : Nouveau garde

- Tirer 1 **auxiliary card** pour déterminer l'endroit où on place 1 garde.
S'il y a déjà **4 gardes**, tirer 1 nouvelle carte location.
- Si **21e garde** sur le plateau : fin du jeu. Tous les joueurs ont perdu. Même le scapegoat

Phase 2 : Quelqu'un est le scapegoat (bouc émissaire)

- **Négociateur** ouvertement qui sera le scapegoat ce tour-ci.
Fin des négociations :
 - > Quand l'actuel **scapegoat** dit « stop » -> vote
 - > Après **2 minutes**
- **Vote**
 - o Chacun choisit un marqueur d'un joueur secrètement et le dévoile en même temps (on peut voter pour soi-même)
 - o **Egal** : le joueur qui est le **scapegoat** tranche.
- Le **nouveau scapegoat** prend la carte scapegoat & y place le marqueur scapegoat :
 - o **+ 1 AP** si scapegoat la 1^{ère} fois
 - o **+ 2 AP** « » 2^{ème} fois
 - o **+ 3 AP** « » 3^{ème} fois

Seul le scapegoat peut utiliser les cartes blackmail.

Phase 3 : Les prisonniers essaient de compléter le plan

Chaque joueur, à son tour, en **commençant par le scapegoat** puis horaire jouent leurs actions :

3 joueurs : 3 AP chacun

4 joueurs : 2 AP chacun

Scapegoat : Min + 1 AP

Actions qui coûtent 1 AP :

- 1) Bouger vers 1 location voisine (orthogonalement ou diagonalement)
- 2) Utiliser l'habileté d'1 location
Certaines sont gratuites.
Max 1 habileté d'1 location spécifique / joueur / tour.
- 3) Voler
Prendre 1 item ou 1 cash d'1 autre joueur dans la **même location** contre sa volonté.
1 prisonnier ne peut voler **max 1 item** / 1 cash par tour.
- 4) Lancer 1 révolte
Bouger 1 garde d'1 location adjacente vers celle sur laquelle se trouve le prisonnier.
- 5) Remplir 1 élément du plan (le scapegoat ne peut pas faire cette action)
 - Il faut au minimum **autant de prisonniers** dans la location de la tâche que sur la carte (en bas à gauche)
 - Il ne faut **pas plus de garde** dans la location que autorisé sur la carte tâche (en bas à droite)
 - Les prisonniers présents dans la location portent ensemble les **items** nécessaires
 - 1 des prisonniers dépense **1 AP** pour compléter la tâche. S'il y a 2 gardes, dépenser 2 AP ou soudoyer les gardes avec du cash.
 - **Placer tous les items** nécessaires à la tâche sur les locations appropriées.
D'abord sur la location primaire, puis sur Exercice Yard & Visiting Area.

Bénéfice

- Le joueur qui a **dépensé l'AP** marque **l'élément** de la tâche sur sa carte caractère.
 - **Piocher 1 carte** tâche et tous les **autres joueurs sauf le scapegoat** marquent l'élément sur leur carte caractère.
 - **Défausser** les 2 tâches
 - **Piocher 1 nouvelle** tâche & la placer dans 1 location tirée au hasard.
Si la carte montre **2 éléments identiques** du plan, la placer en bas du deck tâche et piocher 1 nouvelle tâche.
Max **1 tâche / location**. Si pas, piocher 1 nouvelle location.
- 6) Décarter 1 item
Le placer dans la bonne location.
- 7) Jouer 1 carte blackmail (*uniquement le scapegoat peut exécuter cette action*)

Actions gratuites

- 8) Echanger / donner des items et/ou du cash
- 2 prisonniers sur la **même location**
 - Les 2 prisonniers doivent être **d'accord**
 - On peut décider de ne rien prendre / donner en échange.
- 9) Soudoyer 1 garde
Ignorer 1 garde dans la même location pour **1 cash**.
- 10) Dépenser 1 point Stamania = 1 AP en plus
Max 1 pt Stamania / tour

INFLUENCE DES GARDES

Max 4 gardes sur 1 location

0 - 1	Aucune
2	Les actions à 1 AP coûtent 2 AP Sauf pour 1) se déplacer 7) jouer 1 carte blackmail 8)9)10) actions gratuites
3	On ne peut pas effectuer d'action qui coûtent 1 AP Sauf pour 1) se déplacer 7) jouer 1 carte blackmail 8)9)10) actions gratuites
4	On ne peut pas entrer dans 1 location contenant 4 gardes On ne peut y faire aucune action sauf quitter la case

FIN DU JEU

Immédiatement après avoir reçu les **bénéfices**, vérifier si 1 groupe de joueur (au moins sans 1 joueur) a complété au moins 1 élément de chaque (A à F) → fin du jeu.

- Si le scapegoat n'a pas d'élément indispensable, il reste dans la prison.
- Si le scapegoat est indispensable, vérifier si 1 autre joueur n'a pas d'élément indispensable.
 - o S'il n'y a qu'1 seul joueur dans ce cas, il reste dans la prison
 - o Si plusieurs joueurs n'ont pas d'élément indispensable, celui qui a le moins de :
1) éléments 2) Cash 3) Items 4) Stamania reste.

Si toujours égal, les joueurs décident qui reste.

21ème garde sur le plateau : tout le monde perd même le scapegoat.

LOCATIONS

1. CHAPEL			
	Choose another prisoner's blackmail card and discard it.		Spend any one Item or 1 Cash and take another prisoner's blackmail card. *
2. RADIO ROOM			
	Move any 2 Guards to any locations.		Move 1 Guard to any location. This is a free action.
3. DINING HALL			
	Gain up to 3 Stamina points.		Gain 1 Stamina point. This is a free action.
4. INFIRMARY			
	Take 1 Drug and place it on your prisoner sheet.		Exchange any one Item or 1 Cash for 2 drugs. If there is only one Drug in this location, you can take only this one Drug. *
5. EXERCISE YARD			
	Exchange any one Item or 1 Cash for any Item from this location. * This is a free action.		Exchange any one Item or 1 Cash for any two Items from this location. *
6. VISITING AREA			
	Take a chosen Item token and place it on your prisoner sheet.		Exchange any one Item or 1 Cash for a Gun, which can replace any other Item. *
7. WORKSHOP			
	Take 1 Tool and place it on your prisoner sheet.		Exchange any one Item or 1 Cash for 2 Tools. If there is only one Tool in this location, you can only take this one Tool. *
8. RECREATIONAL ROOM			
	Gain up to 2 Cash points.		Gain 1 Cash point. This is a free action.
9. CELL BLOCK			
	Take 1 Knife and place it on your prisoner sheet.		Exchange any one Item or 1 Cash for 2 Knives. If there is only one Knife in this location, you can only take this one Knife. *
10. LAUNDRY ROOM			
	Take 1 Clothes and place it on your prisoner sheet.		Exchange any one Item or 1 Cash for 2 Clothes. If there is only one Clothes token on this location, you can only take this one Clothes. *
11. GUARD'S ROOM			
	Take 1 Key and place it on your prisoner sheet.		Exchange any one Item or 1 Cash for 2 Keys. If there is only one Key in this location, you can only take this one Key. *
12. WARDEN'S OFFICE			
	Draw 1 blackmail card from the top of the deck.		Exchange any one Item or 1 Cash for 3 blackmail cards. Choose one card and keep it, discard the rest. *

