

Wstęp

Życie w więzieniu Luiswile mijало spokojnie. Przyjaźni, swojscy strażnicy, naczelnik zajęty swoimi sprawami, szerokie możliwości handlu i zdobywania używek. Te przyjemne czasy jednak minęły. Końca dobiegła budowa nowego więzienia Alcatraz. Nowoczesne więzienie znajdujące się na wyspie to miejsce gdzie życie nie będzie tak przyjemne. To miejsce gdzie będą siedzieć najgorsi z najgorszych. Jedyna szansa to ucieczka, ucieczka przed przeniesieniem. Rozpoczyna się wyścig z czasem. Reaguj szybko, dobrze zarządzaj personelem, przeszkadzaj konkurencji, pierwszy przygotuj plan ucieczki i... ucieknij.

Jako gracz wcielasz się w jednego z szefów gangu rządzącego w Luiswile. Nadziei na pozostanie nie masz. Bez wątpienia trafisz do Alcatraz. Jedyna szansa to zebrać swoich ludzi i zorganizować ucieczkę. Wykorzystaj swoja pomysłowość, kontakty i ucieknij. Ale uważaj inni szefowie gangów też mają podobne pomysły. Jasne jest że uciec może tylko jedna z grup, pozostałe czeka Alkatraz. Sprytnie wykorzystaj możliwości swoich ludzi, oszukaj strażników przeszkodź rywalom i ucieknij pierwszy.

Cel gry

Celem gry jest zebranie 250pkt ucieczki. Pierwsza grupa która to osiągnie wygrywa. Każdy z graczy może przygotowywać plan ucieczki na 3 różne sposoby:

1. **Siłowy – finezja?** *Co to finezja? Co ja jestem jakiś wykształciuch? Liczy się tylko siła i umiejętności.*
Sposób ten wykorzystuje siłę i wytrzymałość więźniów, polega na zebraniu broni, wybraniu miejsca ataku i wyrwania się na wolność. Kluczowe stają się kontakty i pieniądze jakie posiada więzień. Są to jego możliwości zebrania odpowiedniego sprzętu i przemycenia go do więzienia.
2. **Finezyjny** - wielopoziomowy plan – *Co ja jestem jakiś Conan? Czy inny barbarzyńca? Niech brutale działają siłowo, najważniejsza jest taktyka i dobry plan.*
W sposobie tym kluczowa jest inteligencja , zdolność obserwacji i umiejętność planowania. Wszystko odbywa się czysto z minimalnym użyciem siły w odpowiednim momencie i miejscu. Obserwując, zbierając dane więźniowie znajdują luki w ochronie i wykorzystują je do ucieczki.
3. **Klasyka czyli podkop** - *Co ja będę wymyślał jakieś plany, czy używał brutalnej siły. Mój ojciec uciekał z więzienia wiele razy. Najskuteczniejszy jest podkop.*
Umiejętność pracy w zespole, planowania, sprawdzania postępów to wszystko co wystarczy by skutecznie uciec.

Akcesoria

Do gry potrzebne następujące rzeczy:

1. Karty szefów gangu – karty reprezentujące postacie graczy. Pod każdym względem traktowane jak karty więźniów.
2. Karty więźniów – karty reprezentujące postacie więźniów, ich możliwości i zasady specjalne.
3. Karty więźniów specjalnych – karty reprezentujące postacie więźniów o unikalnych umiejętnościach. Są to specjaliści w danych dziedzinach. Pod każdym względem traktowane jak karty więźniów.
4. Karty zdarzeń – reprezentują możliwe do zaistnienia w życiu więziennym sytuacje.
5. Karty zdarzeń końcowych – specjalne karty zdarzeń ostatnich tur.

6. Karty patroli – reprezentują aktywne działania strażników, skuteczność patroli, zdolność przeciwdziałania działaniom uciekinierów.
7. Karty kar – reprezentują działania naczelnika w utrzymaniu dyscypliny.
8. Kartki i coś do pisania – używane do zapisu aktualnego wyniku i ukrytych działań graczy.

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry należy podzielić karty na grupy i potasować. Następnie każdy z graczy ciągnie:

- Jedną *kartę szefów*, jest to jego alter ego na czas gry.
- Jedną *karty więźniów specjalnych*.
- Cztery *karty więźniów*.

Karty więźniów danego gracza to jego gang, więźniowie którzy wiedzą o ucieczce i czynnie wspierają swojego przywódcę. Oprócz tego należy wylosować trzy *karty więźniów specjalnych* i dwadzieścia dwie *karty więźniów*. Karty te stanowią neutralnych więźniów osadzonych w Luiswile.

Z pośród kart zdarzeń losowane jest 20. Na sam spód dodawane są *karty zdarzeń końcowych*. Tak utworzona *talia kart zdarzeń* stanowi unikalną linię czasową.

Nikt nie wie co przyniesie nowy dzień, ani ile czasu pozostało do przeniesienia więźniów. Wyścig czas zacząć.

Przebieg gry

Gra dzieli się na następujące fazy. W każdej gracze podejmują pewne działania i reagują na zaistniałe sytuacje.

Faza 1. Pobudka

Zaraz po pobudce, w czasie śniadania szef przydziela pracę poszczególnym członkom zespołu. Jeden więzień może wykonywać Tylko jedną akcję. Przydział do odpowiednich zadań dobrze jest przeprowadzić przy zakrytych kartach. W celu większej dezinformacji każdy z graczy ma dodatkowe 3 puste karty więźniów, które może przydzielić jak chce by utrudnić przeciwnikom przewidywanie swoich działań.

Możliwe akcje:

- Praca nad ucieczką.
Pod koniec dnia suma punktów więźniów pracujących nad ucieczką danym sposobem jest sumowana i dodawana do puli. Jeden więzień może pracować tylko na rzecz jednego sposobu. Jeśli ktoś pracuje na podkopem to jego punkty podkopu dodawane są do puli podkopu. Pozostałe punkty przepadają.
- Pilnowanie tyłów.
Więzień nie wspiera bezpośrednio pracujących, ale ochrania ich przed wścibskimi strażnikami i konkurencją. Pierwszy może też zareagować na ewentualne ryzyko wykrycia.
- Sabotowanie konkurencji.
Więzień wysyłany jest w celu opóźnienia działań wybranego konkurencyjnego gangu.
- Pozyskiwanie nowych.
Więzień przeprowadza rozpoznanie i próbuje pozyskać nowych członków gangu. Przy każdym więźniu wyznaczonym do pozyskiwania nowych należy na zakrytej

kartce napisać numery więźniów których ma on pozyskać. Każdy rekrutujący jest w stanie przekonać od 1-3 więźniów.

Faza 2. Kolejny dzień w Luiswile.

Z góry talii zdarzeń brana jest jedna *karta zdarzeń*, która określa specjalne warunki dnia, wydarzenia i dodatkowe akcje możliwe do podjęcia.

Po ewentualnych zmianach działań, odkrywane są wszystkie karty więźniów należące do graczy i rozstrzygane są efekty działań *pozyskiwanie nowych* i *sabotowanie konkurencji*.

Pozyskiwanie nowych – sprawdzane jest kto próbował pozyskać jakiego więźnia. W razie braku konkurencji więzień przechodzi od razu do gangu, który go pozyskał. W razie konfliktu wygrywa ten z gangów którego rekrutujący miał większą siłę przekonywania. W przypadku remisu więzień pozostaje neutralny.

Sabotowanie konkurencji – jeśli spryt więźnia skierowanego do sabotażu jest większy od największej zdolności obserwacji w grupie pilnującej tyłów. Ilość wytworzonych dzisiaj punktów ucieczki w wybranym przez sabotującego sposobie ucieczki jest zmniejszany o różnicę między sprytem sabotującego a największą zdolnością obserwacji grupy pilnującej tyłów.

Faza 3. Patrol.

Z góry talii *kart patrolu* brana jest jedna lub więcej kart patrolu (liczba określona jest przez obowiązującą kartę zdarzeń). Z wylosowanych kart brana jest ta o najwyższym numerze.

Karta określa skuteczność patrolu przeciw danemu sposobowi ucieczki.

Jeśli skuteczność jest mniejsza lub równa najwyższej zdolności obserwacji grupy pilnującej tyłów nic się nie dzieje. Jeśli jest większa następuje potencjalne wykrycie i gracz musi podjąć działania obronne. W przypadku braku grupy obserwującej zdolności obserwacji wynoszą 0.

Działania obronne.

- Gadka szmatka – jeśli jakiś pilnujący posiada tę umiejętność jej poziom jest porównywany z odpornością na zagadanie patrolu. Jeśli umiejętność jest większa udaje się wykręcić sianem.
- Przekupstwo - jeśli jakiś pilnujący posiada tę umiejętność jej poziom jest porównywany z odpornością na przekupstwo patrolu. Jeśli umiejętność jest większa udaje się uchronić przed wykryciem, ale ilość wytworzonych dzisiaj punktów ucieczki jest zmniejszana o 2 jako strata pieniędzy które miały być wykorzystane do wsparcia ucieczki. Jeśli umiejętność jest mniejsza lub równa przekupujący traktowany jest on jakby wziął na siebie winę.
- To wszystko moja wina – jeden z pilnujących bierze na siebie winę za drobne przewinienie, prowokuje atak na strażnika czy coś podobnego. Wymierzana jest mu kara, w zamian grupa pracująca nie zostaje wykryta.
- Ostateczność – jeden z pracujących poświęca siebie, atakując strażnika czy coś podobnego. Wymierzana jest mu kara, w zamian grupa pracująca nie zostaje wykryta, ale wytwarza połowę punktów ucieczki jakie powinna.

Faza 4. Na dywaniku u naczelnika

Wszystkim więźniom z karceru obniża się ilość dni do odsiadki o 1. Jeśli wartość ta osiągnie 0 więzień powraca do swojego gangu, lub do puli więźniów neutralnych w zależności od tego gdzie przynależał przed trafieniem do karceru.

Następnie każdy więzień podlegający ukaraniu jest karany. Karanie polega na wyciągnięciu jednej *karty kar* i zastosowaniu jej wytycznych do wszystkich ukaranych dzisiaj więźniów.

Faza 5. Cisza nocna

Wytworzone dzisiaj punkty ucieczki dodawane są do odpowiednich wartości dla każdego z graczy.

Karty przybyłych dzisiaj więźniów są odkrywane i dołączane do puli więźniów neutralnych.

Po zakończeniu fazy 5 następuje powrót do fazy 1.

Koniec gry

Koniec gry następuje gdy któryś z gangów osiągnie 250pkt ucieczki. Lub gdy wylosowana zostanie *karta zdarzeń* przeprowadzka.

Opis karty więźniów

Karta więźniów zawiera następujące dane:

Imię i numer identyfikacyjny więźnia.

Charakterystyki:

- Łopata – wartość dodawana przy pracy nad ucieczką(podkop).
- Banknoty – wartość dodawana przy pracy nad ucieczką(sila).
- Żarówka - wartość dodawana przy pracy nad ucieczką(finezyjny plan).
- Spryt – wartość określająca skuteczność sabotowania.
- Siła – wartość określająca skuteczność pozyskiwania nowych członków gangu.
- Zdolności obserwacji – wartość określająca skuteczność pilnowania.

Umiejętności dodatkowe – określają dodatkowe działania jakie może podjąć więzień, zwiększając wartość danego więźnia.

Opis karty patrolu

Numer – określa faktyczną siłę patrolu. Im wyższy tym patrol skuteczniejszy.

Łopata – wartość określająca skuteczność odkrycia ucieczki(podkop).

Banknoty – wartość określająca skuteczność odkrycia ucieczki(sila).

Żarówka - wartość określająca skuteczność odkrycia ucieczki(finezyjny plan).

Odporność na zagadanie - wartość określająca skuteczność ochrony przed zagadaniem.

Odporność na przekupstwo - wartość określająca skuteczność ochrony przed przekupstwem.

Wydarzenia kart zdarzeń

Każda z *kart zdarzeń* może zawierać kilka z poniższych wydarzeń:

1. Bójka – w więzieniu bójka to codzienna rozrywka. Wystarczy, że ktoś źle spojrzy, stanie w złym miejscu i pretekst gotowy. Na karcie bójki wypisane są pary numery więźniów walczących ze sobą i waga bójki.

Wszyscy biorący udział w bójce są karani w fazie 4 (Na dywaniku u naczelnika). Przez cały dzień są także wyłączeni z jakichkolwiek akcji.

W przypadku bójki między dwoma członkami tego samego gangu szef może użyć swojej siły by zażegnać bójkę przed reakcją strażników. Akcja jest skuteczna jeśli siła szefa jest większa od wagi bójki, w przeciwnym razie obaj walczący są karani zgodnie z normalną procedurą.

2. Pogoda – pogoda określa dodatkowe modyfikatory to pracy nad danym sposobem ucieczki, czujności patrolów, nastawienia naczelnika itp..

3. Przenosiny więźniów – Luiswile jest obecnie miejscem tymczasowym w drodze do Alcatraz. Codziennie więc następują zmiany w składzie osadzonych. Ktoś odchodzi, ktoś przychodzi. Wszyscy nowi więźniowie pozostają na początku nieznani. Ich karty są zakryte. Można próbować ich pozyskać w ciemno, ryzykując, że ich umiejętności pozostaną nieprzydatne, poczekać aż dołączą do stałego składu, albo odkryć ich karty korzystając ze specjalnych umiejętności więźniów.

Przykłady kart

Karty więźniów:

Czarny Olo (Polak)	Nr 2301	Typ: Szef
Czarny Olo dowodził mafią pruszkowską. Teraz odsiaduje dożywocie w Luiswile. To twardy, bezkompromisowy zawodnik. Swoją pozycję zawdzięcza groźnemu wyglądowi i strachowi jakim darzą go inni więźniowie.		
Łopata		3
Banknoty		4
Żarówka		1
Spryt		2
Siła		5
Zdolności obserwacji		2
Zasady specjalne: Niechęć do Niemców – w gangu rządzonego przez Oła nie może być więźnia o narodowości niemieckiej.		

Hans Josenbau (Niemiec)	Nr 4175	Typ: Specjalista
Z wykształcenia inżynier budowlany. W swoim fachu legendarny specjalista od banków. Podobno podkopał się pod bank rezerw federalnych. Wpadł w Polsce w czasie zakupów przy stoisku z lodami, które uwielbia.		
Łopata		4
Banknoty		3
Żarówka		4
Spryt		3
Siła		1
Zdolności obserwacji		3
Zasady specjalne: Inżynier – za każde pełne 10 wytworzonych punktów ucieczki (podkop) do dodaje 2 dodatkowe.		

Zenon Śmietański (Polak)	Nr 0189	Typ: Zwykły
Genialny prawnik. Wybronił wielu przestępców od kary. Wpadł na próbie przekupstwa sędziego.		
Łopata		1
Banknoty		2
Żarówka		4
Spryt		4
Siła		1
Zdolności obserwacji		2
Zasady specjalne: Przekupstwo(5) – lata praktyki doprowadziły sztukę przekupstwa do perfekcji. Zenon szczyci się tym, że potrafi przekupić każdego. Gadka szmatka(4) – lata pracy jako prawnik, sprawiły, że potrafi tak zagadać rozmówcę, że po chwili sam nie wie co wie i po co w ogóle przyszedł.		

Karty zdarzeń:

<p>Pogoda: Senny, pochmurny i deszczowy dzień sprawia, że strażnicy często rezygnują z ustalonego rytmu pracy aby dłużej posiedzieć w ciepłe.</p> <p>Ilość wytworzonych punktów ucieczki(podkop) i ucieczki(finezja) jest mniejszy o 2.</p> <p>Skuteczność patrolu jest zmniejszona o 1 .</p>
<p>Bójki: 2001 vs 3309 0362 vs 1409</p>
<p>Zmiany składu: Więźniowie nr 0389, 1245, 5081 zostają przeniesieni do innego zakładu. Do Luiswile przeniesieni zostają 3 nowi więźniowie. Wylosuj 2 karty zwykłych więźniów i jedną kartę więźnia specjalnego. Karty zwykłych więźniów pozostają zakryte. Więzień specjalny z racji swojej sławy jest od razu rozpoznawany. Jego karta pozostaje odkryta.</p>
<p>Zasady specjalne:</p>

Pogoda:

Zwykła dzień. Nie jest ani za zimno ani za ciepło.

Bójki:

1304 vs 3569

0452 vs 2812

0650 vs 1488

Zmiany składu:

Więzień nr, 2001 zostaje przeniesieni do innego zakładu.

Do Luiswile przeniesieni zostają 2 nowi więźniowie.

Wylosuj 2 karty zwykłych więźniów.

Karty zwykłych więźniów pozostają zakryte.

Zasady specjalne:

Nowy strażnik. Nowy strażnik rozpoczyna pracę. Zanim zapozna się z warunkami usiłuje wykazać się rzetelnością.

Obowiązują następujące modyfikatory do statystyk patrolu:

Numer + 1

Łopata + 1

Banknoty -

Żarówka -

Odporność na zagadanie - 2

Odporność na przekupstwo + 2