

ANIMALCATRAZ™



Incarne un féroce détenu enfermé sur l'île d'ANIMALCATRAZ parmi des psychopates, gardiens corrompus et gangs sans merci. "Ici c'est la Jungle, sois le Roi ou Barre-toi."

Réalise en solo ou à 2 joueurs coopératifs dans ce jeu de type **Sandbox Baston de Prison** conçu pour 2 à 8 joueurs. À tour de rôle, contrôle un détenu unique dès son 1er jour en taule. Commet des crimes pour élever ta Réputation au sommet ou réussis la grande Évasion pour gagner!



OBJECTIF : 2 FAÇONS DE GAGNER! **1-** Avec des points de Réputation obtenus en commettant des crimes : atteins le rang de CAÏD avant tes rivaux ou sois celui avec le plus de points de Réputation après l'Émeute (la dernière carte Événement!). **OU 2-** Sois le premier à t'évader.


APERÇU : Ton détenu débute avec son propre niveau de Ruse et de Force, 2 habiletés à débloquer, une arme de choix à acquérir, 3 poches pour des Items Portés et la capacité de devenir Primal pour se déchaîner au combat. La Force sert aux Attaques, la Ruse pour le Vol et la Corruption, les deux pour l'Évasion et le Recrutement de Gangsters. Commet des crimes et réussis ce qui a été énuméré pour gagner de la Réputation. Mais faillis et perds de la REP!


Un jour dure 5 rondes, et à chaque ronde ton détenu a 5 Actions à dépenser librement. Les rondes sont dynamiques : Les Gardiens bougent modifiant ainsi tes options, tu reçois de la Contrebande et des Événements s'imposent. Ensuite, ronde 5, c'est le confinement! Tous en cellule pour la Nuit! Là, récolte de la REP pour tes Gangsters et perds-en pour les jetons Trash Tags rivaux. Choisis entre la lecture et/ou musculation pour améliorer ton détenu. Et un nouveau jour débute.


A ton tour, choisis la Contrebande à camoufler sur ton détenu et déplace-le de sa cellule au travers de la prison remplie de gangsters, gardiens et rivaux menaçants, tout ceci en dépensant efficacement tes Actions! Dépenses-en davantage pour améliorer la Force et la Ruse de ton détenu avec de la musculation dans la cour, une partie d'échec et bien plus. Corromps des Gardiens, Recrute des Gangsters etc.

Échange ta Contrebande sur le marché noir pour des Armes Improvisées, Outils d'Évasion, Pièges et bien plus. Dissimule tes items échangés. Tes rivaux en seront méfiants et devront t'attaquer ou te voler pour les découvrir! Tu veux t'évader? Obtiens les outils d'une carte Événement et sécurise les un par un dans une pièce d'Évasion. Ils s'ajoutent à ta Ruse et ta Force pour améliorer tes chances.

T'es une proie? Protège-toi en terminant ton tour près d'un gardien et espère qu'il reste en place. Mieux! Corromps un gardien en le soudoyant avec des cachets, de l'alcool etc. Un gardien corrompu te donne accès à des pièces et des Actions sans coût tout en laissant tes rivaux sans protection. Tu contrôleras le plateau!

 En mode avancé, recrute des Gangsters aux habiletés spécifiques pour faire ta sale besogne et briser des os au combat. En plus d'élever ta Réputation, sers-toi de ces voleurs, bagarreurs, dealers et prostitués pour compléter des missions Crimes tels qu'ériger un Fight Club, un Cartel, un Bordel etc. Tu seras vite au devant de cette course pour être couronné Caid!

 Ce symbole de **Menotte** est relié à du contenu pour joueurs expérimentés et/ou du Pack d'Extension. Lors de ta première lecture et partie, ignore les règles avec Menotte.

 **EXTENSION LEGACY :** Après une partie jouée, ouvre dans l'ordre une des 5 enveloppes numérotés pour y découvrir du nouveau contenu avancé à intégrer au choix.

MISE EN PLACE



NOTE : Ceci est une représentation d'une partie en cours à 4 joueurs où chaque rival contrôle un détenu. Réfère-toi à la section "Type de Partie" page 7 pour d'autres dispositions.

* Le mot "**RIVAL**" est fréquemment utilisé pour désigner 1 des 4 adversaires possibles. Lors d'une partie "normale" (p.7), c'est simple. Chaque joueur contrôle un seul détenu et est un "rival." Mais lors de parties "Avancés" (partie à 2 joueurs ou par équipe de 2), le mot est particulier. Bref, si vous avez une différente piste de RÉPUTATION, alors vous êtes des rivaux.



Chaque joueur lance 2 dés. Ceci détermine l'ordre du tour. Le plus haut jet : Joueur 1. Second plus haut jet : Joueur 2 etc.

Les joueurs s'entendent sur la façon d'obtenir son Détenu. Soit chaque carte Détenu est cachée dans un Plateau de Joueur replié et chacun pioche (suivant l'ordre) un Plateau, le déplie et dévoile son détenu OU chaque joueur choisit son détenu préféré.

Partie à 2 joueurs (niveau Avancé) : chaque joueur obtient 2 détenus. (p.7)

MATÉRIEL



GARDIENS

PLATEAU DE JEU



DÉTENUS

MARQUEURS DE NIVEAUX



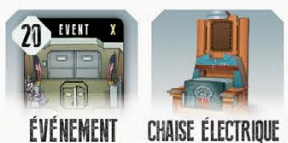
ANNEAUX D'IDENTIFICATION

SOCLES



ITEMS DE PRISON

CONTREBANDE



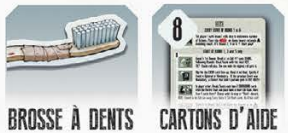
ÉVÉNEMENT

CHAISE ÉLECTRIQUE



CARTON D'ITEMS

ÉVASION



BROSSE À DENTS

CARTONS D'AIDE



JETON SOLEIL

DÉS



CRIMES

PERTE D' ACTIONS

MISE EN PLACE

Tu débutes et/ou préfères une partie simplifiée? Suis uniquement les étapes A à Q ci-dessous :

- A** Assieds-toi (seul ou avec un équipier) près de ta cellule assignée du plateau. Les cellules des joueurs sont numérotées de 1 à 4 et sont assignées suivant l'ordre du tour. **Partie à deux** : Le joueur 1 prend la cellule #1 et 3. Le Joueur 2 prend #2 et 4. (p.7) **Partie en équipe de deux** (niveau avancé) : On alterne les tours : seul un équipier joue, ensuite idem pour l'équipe suivante etc. (p.7)
- B** Les Plateau de Joueurs sont dépliés devant soi. (Place 2 Plateaux si tu joues "Codétenus" à 2 joueurs. Voir p.7) NOTE : 4 des 8 Plateaux de Joueurs ont une piste de Réputation en français. (Le reste du plateau est bilingue.). Servez-vous des bons Plateaux!
- C** Un marqueur de niveau noir va sur la piste de Réputation de ton Plateau comme suit : *
 - C1** **Partie Normale** : au niveau 5 "Imposant". OU **C2** **Partie Avancée** : au niveau 1 "Inconnu".
 - Partie à 2 joueurs ou en équipe de 2** (niveau Avancé) : une seule piste de Réputation sert aux 2 détenus. (p.7)
- D** La carte Détenu va sur ton Plateau de Joueur. Un **marqueur de niveau rouge** va sur la piste de FORCE de la carte Détenu, au niveau initial (tracé en zigzag, p.6). Un **marqueur bleu** va au niveau initial de la piste de RUSE.
- E** Les Standees de détenus ou les figurines (Extension Legacy et Édition Kingpin) correspondantes aux cartes Détenu vont dans des socles (ou anneaux d'identification) liées à la couleur des cellules. Ex : Cellule #1 est rouge = Socles rouges. La version normale du détenu va en cellule, celle Primal en bord de plateau. Chaque joueur/équipe obtient **2 socles supplémentaires** (Corruption de gardiens! p.10).
- F** Le Gardien Lieutenant (marqué d'un "14" dessus) va dans la Cour au centre du plateau.
- G** Les 8 gardiens restants vont alléatoirement dans les ailes ABCD, ainsi qu'à la Bibliothèque, l'infirmerie, la Buanderie et la Cafétéria. Un gardien par pièce. Chaque va gardien dans un socle noir et sur le symbole "C" de sa pièce.
- H** Les cartes Items de Prison de la Bibliothèque (symbole dans le coin) forment un deck face cachée près de cette pièce du plateau (qui a ce même symbole). Idem pour les cartes de l'Infirmerie , Buanderie et Cafétéria ; chaque deck va dans son coin.
- I** Les cartes Contrebande (symbole dans le coin) sont mélangées et placées face cachée (logo AZ devant) dans le support Chaise Électrique. Suivant l'ordre, chaque joueur/équipe y pioche **2 cartes Contrebande**, les consulte et les garde face cachée dans sa cellule.
- J** Les cartes Événement marquées d'un X, Y ou Z au dos (coin supérieur droit) sont mélangées. Ensuite, un deck face cachée est placé sur la case Entrée du plateau, et composé de cartes X, Y et Z de quantité suivante :
 - J1** **Partie Normale** : 5 cartes, 2X + 2Y + 1Z OU **J2** **Partie Avancée** : 7 cartes, 2X + 4Y + 1Z
- K** Les 4 cartes Évasion sont mélangées et divisées en decks de 2 cartes face cachée qui vont chacune sur 1 des 2 pièces Évasion (p.11).
- L** Le jeton Soleil va sur la case "ronde 1" du marqueur de tour (centre du plateau). Un détenu a **5 ACTIONS** qu'il peut dépenser par tour. Si désiré, mets un marqueur de niv. noir sur les empreintes digitales 1 à 8 du plateau de joueur pour marquer la dépense d'Actions en cours.
- M** Les 4 dés noirs, le **dé rouge de gardiens** (ou la variante de 6 tuiles. p.20) et les **tuiles Perte d'Actions** vont près du plateau.
- N** Le Pic-Brosse à Dents (marqueur 1er joueur de la ronde) va devant le joueur ou l'équipe #1.
- O** Les cartes Crimes sont mélangées et placées en un deck face cachée sur la pièce Douches. Ensuite, chaque joueur prend 2 cartes du haut du deck, les regarde et choisit d'en garder une face cachée près de son plateau. La carte non-désirée va au bas du deck.
- P** 2 jetons Gang Tags sont distribués à chaque joueur/équipe. (Leur couleur et logo animal correspond au sol de chaque cellule.)
- Q** Le Carton d'Items reste à proximité pour consultation rapide. Idem pour les Cartons d'Aide "Étapes des Rondes," "glossaire et "Icônes du Plateau." Distribue un **Carton d'Aide Attaque / Vol** (indiqué "basique") à chaque rival/équipe.

DÉPART RAPIDE : Si tu as lu ce livret et/ou déjà joué, révise alors les Carton d'Aide, les points REP du Plateau de Joueur et le Glossaire avec les autres joueurs. Ensuite, le rival/l'équipe #1 commence à jouer en dépensant librement ses 5 Actions par détenu par ronde.

ÉTAPES AVANÇÉES



JETONS GANG TAGS / TRASH TAGS

DIRECTEUR



GANGSTERS

EXÉCUTION

- R** 2 jetons Trash Tags sont distribués à chaque joueur/équipe. (la couleur du jeton correspond au sol de chaque cellule.) (p.20) **IMPORTANT** : Les Gang Tags et Trash Tags sont deux faces du même jeton. Garde-les avec leur même face en vue en tout temps.
 - S** Le Directeur est placé dans un socle noir et sur n'importe quelle pièce du plateau. (p.19)
 - T** Les 8 cartes Gangsters (Bagarreurs, Dealers, Prostituéés et Voleurs) sont empilées près du plateau et prêtes à être distribuées. Si désiré, rajoute 4 ou 8 Gangsters supplémentaires au choix parmi ceux débloqués (p.16) Les mini-cartes Exécution sont reliées aux Gangsters choisis. Ils mélangées et vont face cachée au haut de la Chaise Électrique.
- NOTE : Lors d'une partie Avancée, remplace les Cartons d'Aide «Basiques» d'Étapes de Rondes et Attaque/Vol par ceux «Avancés» (marqués d'une menotte au haut). **EXTENSION LEGACY** : Rajoute au choix du matériel débloqué. (Voir p.19-20 pour l'info.)

TON TOUR

Dépense tes Actions stratégiquement. C'est la clé!

Ce symbole indique le coût spécifique d'une Action : **A**

Par défaut, un détenu a **5 Actions** par ronde qu'il peut dépenser pendant son tour. Une fois ses Actions dépensées, c'est au prochain rival de jouer, sens horaire. Note : Le terme "Action" ici inclut déplacement, utilisation des Actions de Plateau (lire plus bas) et quasi tout ce que l'on fait dans le jeu. Un détenu peut gagner ou perdre des Actions suites à des situations de jeu.

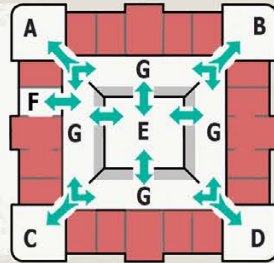
DÉPLACEMENT



Déplace ton détenu dans les pièces de la prison qui aideront ta progression.

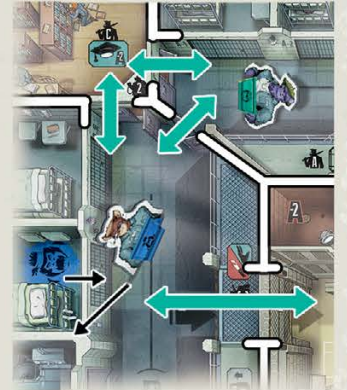
Un détenu peut se déplacer uniquement sur ces 10 pièces (cases) du plateau :

- A - Bibliothèque
- B - Infirmerie
- C - Buanderie
- D - Cafétéria
- E - La cour (au centre)
- F - Sa propre cellule
- G - les 4 ailes (A,B,C,D)



- Déplacer ton détenu d'une pièce te coûte **-1 Action**.
- Plusieurs détenus peuvent se trouver dans la même pièce.
- Un détenu peut accéder ou sortir d'une pièce de coin via une des deux ailes adjacentes et peut accéder ou sortir de la Cour au centre via les 4 ailes. (flèches vertes ci-contre.) (Voir les lignes blanches épaisses dans les exemples visuels pour la division des pièces.)

Un détenu ne peut donc pas rentrer dans les autres pièces : (zones rouges ci-haut.) Douches, l'Entrée, les 2 pièces d'évasion, les autres cellules. Il pourra interagir avec ces pièces depuis les ailes. Ex : (droite) Le détenu bleu sors de sa cellule et pioche une carte Évasion à partir de l'aile.



ACTIONS DE PLATEAU



Sers-toi des Actions de Plateau dans les différentes pièces pour échanger des cartes, améliorer ton détenu, tenter l'évasion etc.

La majorité des pièces ont 3 icônes Actions de Plateau qui présentent ce qu'un détenu peut y faire lors de son tour.

Ex : À la Bibliothèque (voir le plateau) un détenu peut...

- A : Échanger des cartes
- B : Attaquer ou Voler
- C : Étudier

Une icône coûte 1 ou 2 Actions par utilisation. Les icônes qui coûtent 2 Actions ont ce symbole : **A**

Descriptions des Actions

Les Actions de Plateau sont détaillées plus loin dans le livret et résumées sur ce carton d'aide distribué en début de partie. →

(Au verso du carton, on y retrouve les autres Actions qu'on peut faire à son tour qui ne sont pas associées à des icônes.)

As-tu remarqué? Les icônes qui coûtent 2 Actions font gagner 2 crans de Force ou de Ruse ou 2 cartes Contrebande!



Ne placez pas les détenus sur les icônes. Ceux-ci sont accessibles pour tous et doivent demeurer visibles.



IMPORTANT! Chaque icône d'une pièce ne peut servir qu'une fois par ronde par détenu.

Ex : Lors d'une même ronde, un détenu...

- ne peut pas Étudier deux fois à la Bibliothèque.
- peut Échanger à la l'Infirmerie et Échanger de nouveau à la Buanderie, puisque ce sont deux pièces différentes.
- ne peut pas Attaquer ou Voler un rival et ensuite Attaquer ou Voler un autre rival dans cette même pièce, puisque le même icône servirait 2 fois. Voir ex : **A**

Suis l'exemple ci-contre avec les flèches colorées et Actions de Plateau décrites ci-dessous. Ceci montre comment 2 joueurs pourraient dépenser leurs 5 Actions par ronde.

JOUEUR 1 1 : Quitte sa cellule pour l'aile A 2 : Va à l'Infirmerie 3 : Échange des cartes 4-5 : Travaille - Fin du tour.

JOUEUR 2 1 : Quitte sa cellule pour l'aile B 2 : Prend une carte Évasion 3 : Va dans la Cour 4 : Attaque 5 : Quitte la Cour pour l'aile C - Fin du tour.

RONDES

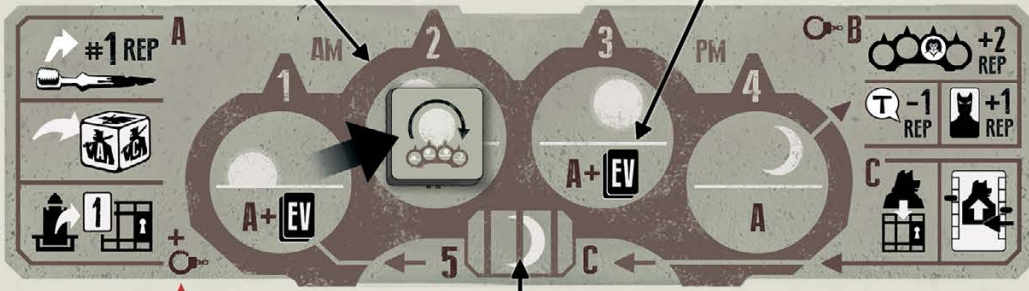
Pendant la partie, suivez l'Indicateur de Rondes (centre du plateau) avec le Carton d'Aide associé. Ils résument les étapes détaillées qui s'appliquent lors des rondes.

Le jeton Soleil indique la ronde en cours. Place-le sur ronde 1 en début de partie et à chaque nouveau jour. Quand chaque joueur a utilisé ses Actions, déplacez-le à la ronde suivante.

Un jour est composé de 5 rondes. Les 4 premières rondes débutent avec les étapes A (lettre au bas des cercles). En plus, aux rondes 1 et 3, une carte Événement est révélée. Applique ces étapes AVANT le début de la ronde.

Étapes A Rondes 1 à 4

- 1: Celui qui a le plus de REP obtient le pic et joue en 1^{er}.
- 2: Le dé rouge est lancé. Les Gardiens bougent.
- 3: Chaque rival/équipe obtient 1 Contrebande en cellule, p.9



Fin de la ronde 4, Étapes B



Servez-vous de ce Carton d'Aide pour les étapes détaillées.

Ronde 5, la Nuit. CONFINEMENT!
Les détenus sont automatiquement envoyés dans leur cellule (sans coût en Action) Ici, les Actions et l'Ordre des Joueurs ne s'appliquent pas. Mais les récompenses et pénalités, Oui! Appliquez les étapes C du Carton d'Aide. Après, retourne le jeton Soleil sur la ronde 1. Un autre jour débute. Ça boucle!

Sevez-vous du Carton d'Aide Avancé avec ses étapes ajoutées.



PREMIER JOUEUR

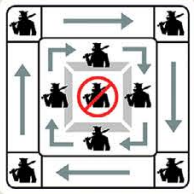


Le joueur/l'équipe qui a le Pic-brosse à dents joue la ronde en premier. Ensuite, c'est au prochain rival de jouer, sens horaire etc. Pour la toute première ronde, le joueur/l'équipe dans la cellule rouge #1 commence avec le Pic. Au début des rondes suivantes, le Pic va possiblement bouger car c'est le joueur/l'équipe avec le plus de points de Réputation qui l'obtient. ÉGALITÉ : Les rivaux égaux comparent un jet de 2 dés. Celui avec le plus haut jet obtient le Pic.

GARDIENS

A chaque ronde 1 à 4, le dé rouge de gardien doit être lancé une fois pour établir la position des 9 gardiens (1 par pièce). Placez chaque gardien sur la position A ou B ou C liée au résultat du dé. Si le symbole est un simple gardien (voir l'exemple) les gardiens demeurent dans la pièce où ils sont. Ex : (droite) Le résultat est C. Ils vont sur la position C dans leur pièce.

Par contre, si le symbole du dé est un gardien dans une flèche blanche (voir l'exemple), les gardiens vont sur la position A ou B ou C dans la pièce suivante, en suivant le sens horaire.



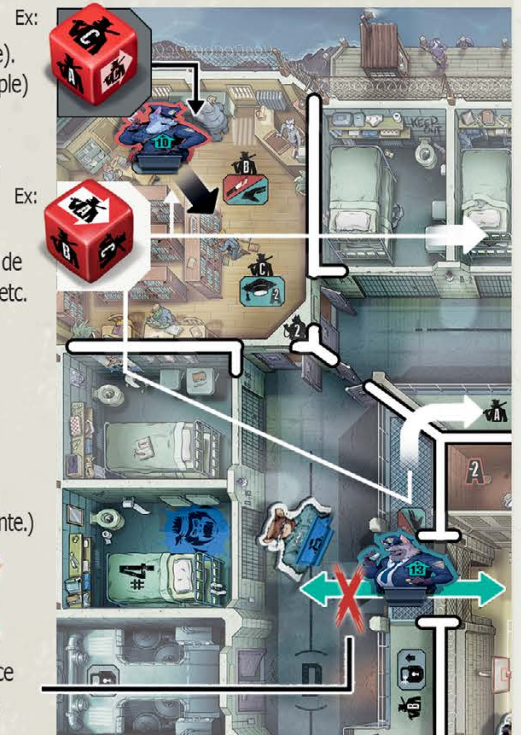
- Les gardiens des 4 pièces de coins vont toujours dans le sens horaire vers une nouvelle pièce de coin. Ex : Le gardien de la Bibliothèque va à l'Infirmierie. Celui de l'Infirmierie va à la Cafétéria etc.
- Les gardiens des 4 ailes vont toujours vers une nouvelle aile, dans le sens horaire. Ex : Le gardien de l'aile A va à l'aile B. Celui de l'aile B va à l'aile C, etc.
- Exception! Le gardien de la Cour (centre du plateau) ne change JAMAIS de pièce!

LES GARDIENS BLOQUENT!

Les gardiens empêchent les joueurs d'exécuter les Actions indiquées sous leur position. (Voir "Actions de Plateau", p. précédente.)

Ex : Lorsqu'un Gardien est sur ...à la bibliothèque, interdit de s'attaquer ou se voler ici. ...dans l'aile B ou D, interdit d'utiliser la pièce d'Évasion.

Chaque aile a une entrée/sortie vers la Cour. Un gardien positionné sur la A/B/C au-dessus en bloque l'accès. (Place les gardiens des ailes sur les balcons.) Dans l'exemple ici, le détenu bleu ne peut entrer/sortir de la Cour par l'aile D.



HÉ L'ARRIVANT! J'VAIS TE FILER DES ASTUCES... QUESTION DE SURVIE ICI.

D'ABORD, AVANT DE QUITTER TA CELLULE POUR UNE TOURNÉE D'LA PRISON, PREND NOTE DE LA POSITION DES GARDIENS.

DIRIGE-TOI LÀ OÙ CES CLÉBARDS NE BLOQUERONT PAS TES ACTIONS.



DÉTENUS

Tire profit de la Force, de la Ruse et des Capacités uniques de ton déteu!

ARME DE CHOIX

La plupart des détenus ont une Arme préférée qui améliore le niveau d'Attaque. Trouve-la!



FORCE DU DÉTEU

Sert à : -Attaquer
-S'évader

-Recruter les gangsters

RUSE DU DÉTEU

Sert à : -Voler
-Corrompre les gardiens
-S'évader

-Recruter les gangsters

Les pistes de Force et Ruse sont divisées en niveaux. Lors de combat, vol, évation... on considère le niveau actuel. Ex : Ce déteu a 5 de Force. Plusieurs crans forment un niveau. Ex : le niveau 1 a deux crans. Lors d'augmentation/perte de Force ou Ruse, modifiez par crans.

Ex: +2

(Voir "Études" sur le carton d'aide Actions de Plateau.)

Face - NORMAL

"BIG BILL"

7 6 5 4 3 2 1 0

7 6 5 4 3 2 1 0

Ex: Niveau actuel 5, Niveau initial 4, Cran 0

BULLY

- Knock a rival onto any adjacent space. (ATTACK/STRIKE Icon must be required) 1x per round. Costs you -1 Action.
- That knocked rival loses -1 .
- Projette un rival à une pièce adjacente. (1 Icon STRIKE/PIERCE doit être utilisé) 1x par round. Ça te coûte -1 Action.
- Ce rival projeté perd -1 .

CAPACITÉS

Chaque déteu a 2 CAPACITÉS à débloquer qu'il peut déployer dès que le pointeur bleu atteint/dépasse le niveau de RUSE requis. La Capacité suivante s'ajoute à la précédente, et elles s'appliquent simultanément (tant que les niveaux de Ruse requis restent atteints). Informe tes rivaux sur ta Capacité débloquée.

Certaines Capacités coûtent des Actions et/ou sont limitées à une fois par ronde. C'est alors stipulé sur la carte. Sinon, pas de coût ni de limite!

Dos - PRIMAL

PRIMAL

9 8 7 6 5 4 3 2

DURÉE: 2 RONDES BONUS PER ROUND: +1 ACTION, +2 ACTIONS, +3 ACTIONS

DURÉE: 2 RONDES BONUS PAR RONDE:

PRIMAL augmente pour 2 rondes le :

- Niveau de Force
- Bonus d'Attaque de l'Arme de choix
- Nombre d'Actions par ronde

La piste de Force du déteu indique aussi les Actions bonus par ronde qu'il a lorsque le pointeur rouge est égale ou supérieur au niveau correspondant.

Ex : (ci-dessus) Le déteu a +2 Actions qu'il peut dépenser par ronde en étant PRIMAL!

DEVIENS PRIMAL!

Consomme la drogue PRIMAL obtenue via une carte Contrebande ou d'un Gangster-Dealer.



Ensuite, retourne ta carte Déteu et remplace ton pion Déteu sur le plateau par sa version Primal (rouge).



L'effet Primal dure 2 RONDES indépendamment du moment dans la ronde où il a commencé. Ceci inclut la ronde de Nuit (5) où les détenus sont enfermés en cellule. (c'est donc une ronde de Primal gaspillée!)

L'effet terminé, retourne ton déteu en mode normal au DÉBUT d'une ronde (et NON au début de ton tour!).

Effets secondaires d'être Primal :

- Le niv. de Ruse=0 et ne peux pas monter.
- Les Capacités du déteu sont bloquées.
- Il y a un coût en crans de Ruse. (Voir cartes PRIMAL et Gangster-Dealer).

Ex: -2

Un déteu avec 0 en Ruse peut tout de même devenir Primal. (Plus rien à perdre!)



HEY! TU MANQUES DE FORCE OU DE RUSE? Y'A DES ENDROITS POUR LES AUGMENTER.

SURTOUT, TROUVE-TOI VITE UNE ARME AVANT QU'ON T'EN PLANTE UNE. AJOUTE LA À TA FORCE ET TON CÔTÉ PRIMAL POUR DEVENIR BRUTAL AU COMBAT!

ET SI T'ES PLUTÔT RUSÉ, EVITE LES COMBATS. MISE PLUTÔT SUR LA CORRUPTION DE GARDIEN, LE VOL ET TES HABILITÉS.

RÉPUTATION

Abbrégé par le mot "REP"

Les Plateaux de Joueurs ont une piste de Réputation qui va du niveau -1 jusqu'à 14 "Le Caïd". On augmente notre Réputation en commettant des crimes (voir Crimes plus bas). Les crimes commis avec succès montent le marqueur de REP, les tentatives ratées l'abaissent!

RANGS La piste de Réputation est divisée en 5 RANGS. Chaque rang inclut un nombre défini de niveaux. Ex : "Inconnu", niveau 1 à 4. Le premier déteu/équipe qui atteint le niveau 14 (après avoir gagné l'Émeute, p.14) atteint le rang "Le Caïd" et gagne la partie.

Récompense! Lorsqu'un déteu/équipe atteint le rang "Imposant" et "Dominant" pour la première fois de la partie, le déteu/l'équipe obtient :

- +1 SOCLE de sa couleur pour corrompre un autre gardien! p.10
- +2 jetons TRASH TAGS à utiliser contre tes rivaux! p.20

CRIMES

Il y a sous la piste de REP un résumé des divers CRIMES principaux pouvant être commis ainsi que leur récompense/pénalité en points de REP. Réfère-toi à ce résumé en cours de partie. Trouve l'info détaillée dans ce livret liée à la page indiquée à la droite de cette piste.

Notes: Les cartes Crime, Événement et certains Items de Prisons récompensent aussi en points de REP. Chaque carte le spécifiera.

ÉQUIPE DE 2 ET PARTIE À 2 JOUEURS Utilisez une seule piste de Réputation pour les 2 détenus. ("Type de Partie", page suivante.)

RÉPUTATION

LE CAÏD

14 ÉMEUTE

13

12

11 +2

10 +1

9 DOMINANT

8

7 +2

6 DÉPART NORMAL +1

5 IMPOSANT

4

3

2 DÉPART AVANCÉ

1 INCONNU

1 MINABLE

PAGE

- +2 GAGNER L'ÉMEUTE 14
- REMPLE 3 CELLULES (pour la 1ère fois) 10, 11
- + JETONS DE GANG, INDICATEUR (Ronde 5) 9
- +1 VOLER 13
- CORROMPRE GARDIEN 10
- PIÉGER RIVAL EN CELLULE 10, 11
- GAGNER COMBAT VS RIVAL DE RANG ÉGAL/SUPÉRIEUR 11

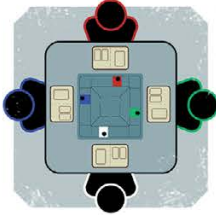
TYPE DE PARTIE

Joue d'abord une partie NORMALE, tel que décrite ci-dessous. Expérimenté? Essaie des parties AVANCÉES. Pousse la rivalité et joue en équipe de 2!

Partie NORMALE

3 ou 4 joueurs : un contre tous

1 déteu chacun.
1 cellule par déteu.



3 ou 4 détenus en jeu.

TYPE DE PARTIE

RÉPUTATION AU DÉPART

MATÉRIEL RAJOUTÉ

ÉVÉNEMENTS

Niveau 5 "NORMAL"

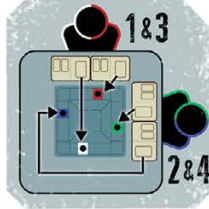
AUCUN! Jouez sans Gangsters, Trash Tags et matériel débloqué.

5 cartes ÉVÉNEMENTS

Partie AVANCÉE

2 joueurs : un contre un

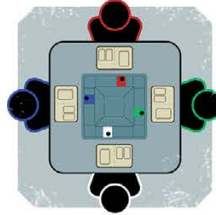
2 détenus chacun sur 2 Plateaux.
1 cellule par déteu. Un joueur possède cellule 1 et 3. l'autre, 2 et 4.



4 détenus en jeu.

3 ou 4 joueurs : un contre tous

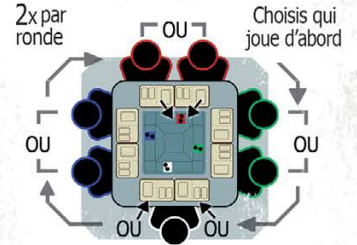
1 déteu chacun.
1 cellule par déteu.



3 ou 4 détenus en jeu.

4 à 8 joueurs : en équipe de 2

Codétenus! Équipe rivale de 2 : 1 déteu chacun, 2 détenus par cellule partagée et les tours des équipiers alternent.



4 à 8 détenus en jeu.

ÉQUIPE DE 2



LES TOURS ALTERNENT! Au début du tour d'une équipe, ses deux joueurs décident qui jouera d'abord. Une fois son tour terminé, c'est au tour d'un joueur de l'équipe suivante, sens horaire. Donc, lors d'une ronde, il y a deux tours de table pour que chaque déteu y joue. Après un 1er tour de table, retourne le jeton Soleil de l'Indicateur de Ronde (p.5) sur son côté "1/2" afin d'indiquer qu'il y a encore 1 tour. S'il y a 5 ou 7 joueurs, un joueur devient une équipe et contrôle 2 détenus. (Idem si un joueur d'une équipe doit quitter mi-partie.)



ÉVÉNEMENTS

La durée d'une partie est limitée par le nombre de cartes Événement. Et la dernière carte est une Émeute qui met fin à la partie! Voir p.14. La carte Événement retournée à chaque début de ronde 1 et 3 s'applique à chaque rival/équipe jusqu'à ce qu'une nouvelle carte soit retournée. Donc un Événement dure 2 rondes, mais un déteu ne peut y participer qu'une seule fois. 0 cout d'Action pour y participer (ex : Lancé de dé).

Il y a 3 types d'Événements

PARTICIPATION FACULTATIVE : Aucune obligation de participer à cet événement.

PARTICIPATION OBLIGATOIRE : Tout les rivaux/équipes doivent y participer avant que la prochaine carte Événement soit retournée. Au début de la ronde 1 ou 3 suivante, tout rival/équipe qui n'a PAS participé voit son/ses déteu(s) envoyé(s) directement Au Trou! (Voir ci-dessous.)



ÉQUIPE DE 2

Si au moins 1 des 2 détenus y participe, aucun n'ira Au Trou. Mais si aucun n'y participe, les 2 détenus y sont envoyés!

AUCUNE PARTICIPATION : L'événement s'applique simplement, tel que décrit.

Ex:



AUCUNE PARTICIPATION
Pas de rectangle au bas



FACULTATIVE
Rectangle noir



OBLIGATOIRE
Rectangle rouge

LE TROU! Un endroit sombre aux odeurs d'urine et de désespoir.

- Pénalité : -2 Actions (Dans une équipe, les 2 détenus la subissent.) S'il ne reste pas assez d'Actions au tour du déteu pour déduire toute la pénalité, ce déteu reste au Trou et déduit le reste au prochain tour.
- Les Items Portés sont défaussés. p.9
- A son tour, un déteu sors du Trou dans la Cour (centre du plateau).



Couche le déteu dans la pièce TROU de ton choix.



TUILLES PERTE D'ACTION : Place les comme rappel près de ta carte Déteu lorsque tu as un/des Action(s) à déduire au tour suivant. Défausse toute tuile après déduction.

SOIS VIGILANT!
PARTICIPE AUX
ÉVÉNEMENTS
OBLIGATOIRES.

MAIS SURTOUT, NE
LE RAPPELLE PAS
À TES RIVAUX D'Y
PARTICIPER.

T'AURAS LE PLAISIR
DE LES VOIR CROUPIR
AU TROU S'ILS
OUBLIENT!



CONTREBANDE & ITEMS DE PRISON

CONTREBANDE

Mélange les cartes Contrebande une fois en début de partie et place la pile dans la chaise électrique comme ci-contre. Pendant la partie, défausse toujours les cartes Contrebande et Items de Prison à L'ARRIÈRE de la pile sur la chaise. Pioche toujours les cartes par L'AVANT. Au fil de la partie, des Items de Prison (Armes, Outils d'Évasion etc.) seront défaussés, donc entremêlés aux cartes Contrebande de la chaise. C'est l'idée!

Cartes piochées sur la chaise (par joueur) : +2 cartes lors de la préparation du jeu. (p.3)

+1 carte à placer en cellule au début des rondes 1 à 4. (p.5)

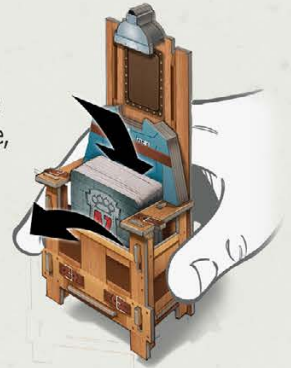
Donc chaque joueur commence la partie avec 3 cartes Contrebande.



+2 cartes à placer sur un détenu lorsqu'il

travaille (Action de Plateau) à l'Infirmierie ou à la Buanderie. (p.4)

Tu verras. Les cartes Contrebande, c'est bien. Mais les Items de Prison que tu obtiens par Échange, c'est mieux!



L'ÉCHANGE A

Essentiel à l'obtention d'Armes, de Pièges de Cellule, d'Outils d'Évasion etc.! Pour compléter un échange, emmène ton détenu avec la/les carte(s) à échanger dans une pièce de coin : Bibliothèque, Infirmierie, Buanderie, Cafétéria. Ce sont des marchés noirs! Les objets ici se nomment "Items de Prison". Les cartes Contrebande et Items de Prison ont toutes une VALEUR D'ÉCHANGE indiquée au bas allant de 1 à 4, sauf 2 cartes qui valent 6!



ÉTAPES



1 Prends et consulte discrètement une pile d'Items de Prison. Choisis autant d'Items à échanger que tu veux/peux dans ta limite d'Items Portés (page suivante). Coût : 1 Action au total peut importe la quantité (même si aucun item n'est échangé).



2 Échange une/des carte(s) d'une Valeur d'Échange égale (ou supérieure)...à celle(s) désirée(s). Tu peux combiner des cartes de valeurs inférieures pour totaliser la valeur de celle(s) désirée(s). Ex : 2 cartes de Valeur 1 pour une de 2. Aucun remboursement si ça dépasse la valeur de celle reçue!




3 Révèle uniquement la/les carte(s) indésirée(s) de l'échange. Assure-toi que tes rivaux voient la Valeur d'Échange de celle(s)-ci, et qu'au contraire, ils ne voient pas tes nouvelles cartes obtenues.



4 Défausse la/les cartes utilisées, empoche celle(s) obtenue(s). Défausse dans la Chaise Électrique et glisse toute carte obtenue face-cachée sous ta carte Détenu et/ou Gangster.

UTILISATION DES CARTES A

Aucune Action n'est déduite lors de l'utilisation des cartes Contrebande et Items de Prison. Et ces cartes peuvent être utilisées INDÉFINIMENT à moins que "Usage Unique" ou ce symbole  y soit indiqué. Alors, défausse-les dans la chaise après usage. Voici des exemples des cartes Contrebande et Items de Prison les plus courantes ainsi que leur fonction.

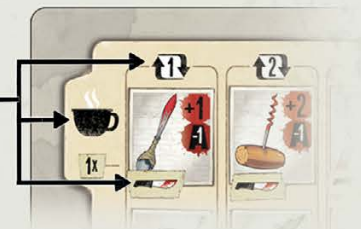
Ex : Texte en italique pour l'ambiance seulement!							
	<i>Y'A UNE COUILLE DANS LE POTAGE?</i>	<i>QUAND TU CROQUAIS CETTE GARDIENNE...</i>	<i>POSÉE SUR TON BREILER, ON T'Y CROIRAIT!</i>	<i>QUAND TU ÉTUDES À LA BIBLIOTHÈQUE</i>	<i>BLESSÉ PAR UNE ARME? GUÉRIS DANS TA CELLULE SANS PERDRE D'ACTION</i>	<i>UTILISE-LA APRÈS UN COMBAT PERDU: ELLE A BLESSÉ TON RIVAL -1 FC ET BRISÉ (DÉFAUSSE) SON ARMÉE!</i>	<i>PLACE CE PIÈGE DANS TA CELLULE OU DANS CELLE D'UNE ALLE, AU CHÔRÉ. SI ON LE PIÈGE (EX-VOL) ON EST BLESSE! INFERMIÈRE - DÉFAUSSE D'ITEMS & -2</i>
Info importante au bas							
FONCTION :	ARME	CONTREBANDE POUR GARDIEN	OUTIL D'ÉVASION	AMÉLIORATION DE DÉTENU	AMÉLIORATION DE CELLULE	ARMURE	PIÈGE DE CELLULE



CARTON D'EMPLACEMENT D'ITEMS

Consulte le carton d'Emplacement d'Items à tout moment, surtout avant d'Échanger dans un des coins. Le carton t'indique où se trouve les items, leur fonction, leur Valeur d'Échange et la quantité de chacun. D'autant plus, il t'informe que les piles d'échanges des 4 pièces de coins ont chacune 4 armes (la rangée du haut) **A**, 4 Outils d'Évasion **B**, une Armure **C**, un Piège de Cellule **D** et des Améliorations **E**.

L'Extension Legacy : Appose les autocollants des items débloqués sur les zones "?" prévues du carton.



OUBLIE PAS QU'UN ITEM A UNE VALEUR D'ÉCHANGE. TU NE VEUX PLUS L'ITEM? ÉCHANGE-LE POUR DES ARMES, OUTILS ET PLUS.

LÀ, TU CONNAIS LE CONTENU PRÉVU D'UNE PILE D'ÉCHANGE. ALORS TU PEUX DÉDUIRE CE QU'UN RIVAL Y A ÉCHANGÉ EN REMARQUANT LES ITEMS MANQUANTS.

ITEMS EN CELLULE : 3 Max.

Ce sont les cartes **Contrebande** et **Items de Prison** que tu choisies de garder planquées dans ta cellule.

Ta cellule (comme ton détenu) a une limite de **3** cartes. Si tu obtiens plus de cartes que la limite de 3, tu dois immédiatement choisir quelle(s) carte(s) garder ou défausser pour retrouver cette limite!

Action gratuite pour défausser et pas besoin d'être en cellule pour le faire.

Garde ces cartes empilées face-cachées sur le plateau, et sous ta cellule comme dans l'exemple ici. Tu peux regarder ces cartes à tout moment. Et tes rivaux ont le droit de savoir combien tu en as.



ITEMS PORTÉS

Ce sont les cartes **Contrabande** et **Items de Prison** que les détenus et gangsters transportent sur eux.

Un détenu peut en transporter **3** max. Un gangster, **1** max. (tel qu'indiqué sur le plateau de joueur.)

Glisse tes cartes d'Items Portés partiellement sous ta carte **Détenu/Gangster** comme dans les exemples.

Quand ton détenu est en cellule et c'est ton tour de jouer, tu peux placer des cartes d'Items en Cellule comme Items Portés sur lui, et vice-versa. Ceci sans coût en Action!



🔑 Quand tu as un/des gangster(s) et c'est ton tour de jouer, tu peux interchanger des Items Portés entre ton détenu et gangster(s) sans coût en Action! **A**

ÉQUIPE DE 2

Lorsque les deux détenus sont dans une même pièce, Gangsters, Items Portés et Améliorations peuvent être **échangés** entre Plateaux sans coût en Action! Mais ceci doit être fait lors du tour d'un des détenus.



AMÉLIORATIONS

Obtiens des cartes d'Améliorations (marqué d'un de ces 2 symboles) pour te servir de leur bonus indiqué!

En plus, lors de ton tour, (et sans coût en action) tu peux les placer **face-visible** sur leur emplacement **exclusif** de ton plateau de joueur pour en tirer les **avantages** suivants. Une fois visible sur ton plateau, l'Amélioration...

- n'est plus un Item Porté ou un Item en Cellule (donc n'est pas affecté par la limite de 3 cartes).
- n'est pas défaussée lors d'un Combat perdu (p.13), ni d'une visite Au Trou (p.7).
- peut toujours être échangée. (p.8)

Mais elle peut se faire voler! Voir "VOL" p.13

1 carte max. par emplacement. Nul besoin d'être en cellule pour placer l'amélioration de Cellule, ni d'avoir l'Amélioration de Détenu comme Item Porté pour la placer.

AMÉLIORATION DE DÉTENU



(Place y les cartes avec ces symboles seulement.)

CRIMES

-1



Les cartes CRIME sont des missions facultatives pour gagner des points de Réputation.

Obtiens une carte CRIME en utilisant l'Action de Plateau **Les Douches** (p4. et carton d'aide). Quand ton détenu est dans l'aile **C** et le gardien n'y bloque pas l'icône, pioche 1 carte du dessus de la pile. Consulte-la et garde la face-cachée à la droite de ton plateau. Tu as atteint la limite de 2 cartes par plateau ou tu as une carte indésirée? Échange-la pour une nouvelle, mais défausse d'abord l'ancienne.

🔑 **ÉQUIPE DE 2** Une carte est valable pour les 2 détenus et n'a pas besoin d'être sur le plateau de celui qui la complète.

Complète une carte. Place ton jeton. Domine les rondes!

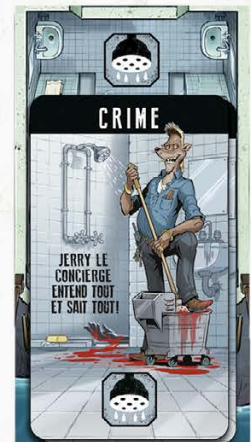
Suis les étapes d'une carte, face-cachée. Révèle-la une fois complétée et gagne la REP bonus indiquée. Remets-la au bas de la pile.

Place ensuite un de tes **Jetons de Gang** sous le jeton Soleil (ronde en cours) de l'Indicateur de Rondes. Si un rival complète une carte CRIME après toi pendant cette ronde, son jeton y remplace le tien. (max.1 jeton par ronde sur l'Indicateur.) Fin de ronde 4, le rival avec le plus de jetons placés gagne **+2 REP**. Égalité de jetons : PAS DE REP! Ensuite, chacun récupère ses jetons pour un nouveau jour.

Ex : Le rival rouge est le seul à compléter une carte Crime à la ronde 1, et le dernier à le faire, ronde 3. Il y a donc placé ses jetons.



Ex : Si ronde 4, le rival blanc pose un deuxième Jeton, il y aura égalité, donc pas de gain REP.



JERRY le concierge adore les douches. Émoussillé par la sueur, le savon et les cris de détresse, il y est toujours. Et il y entend parler des crimes payants à commettre. Il pourrait t'en dévoiler!

CELLBLOCK-KING!



Lorsque ton détenu est dans son aile assignée et que l'icône Cellblock-King y est libre, tu peux placer 1 ou 2 cartes Items Portés face-cachée dans 1 des 3 cellules libres (excluant ta cellule). 1 carte par cellule.

Quand une 3ème carte est placée dans ton aile, celle-ci t'appartient. Place ton Jeton de Gang au centre :

- Obtiens **+2 REP** la première fois que tu réussis ceci.
- Action de déplacement gratuite pour toi, pour rentrer dans ton aile.
- Un rival perd 1 Action dès qu'il y rentre, s'il lui reste des Actions à son tour.

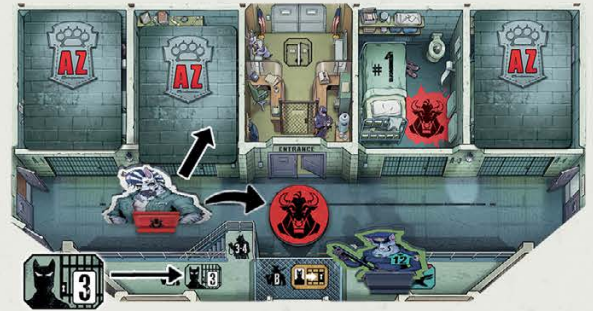
Dès qu'une de tes 3 cellules n'a plus sa carte, ton jeton est retiré et le bonus-malus ne s'applique plus.

CARTE RÉCUPÉRÉE: À la place, tu peux récupérer 1 carte d'une des 3 cellules en utilisant la même Action de plateau. (La carte devient un Item Porté.) Interdit d'échanger des cartes pour garder ses cellules pleines! MAIS! Un rival peut (devrait) aussi récupérer 1 carte de tes 3 cellules. La même règle s'applique.

IMPORTANT : On révèle d'abord (face-visible) la carte avant de l'empocher. Aie! Un Piège de Cellule, tu dis?



Si tu révéles un piège (même le tien), tu le subis.
Pénalité : -2 Actions + Items Portés défaussés à l'infirmerie.
 Le détenu blessé va en cellule. (Voir "blessé" p.13)
 Celui qui a piégé un rival gagne **+1 REP**.



Ex : Une fois la 3e cellule remplie, le Jeton de Gang est placé.

Ex: Le rival bleu révèle/récupère une carte. Ceci cause la défausse du Jeton de Gang de son rival.



CORRUPTION DE GARDIENS

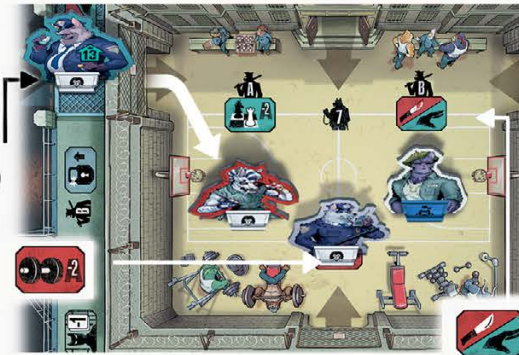


-1 Action par tentative

Corromps un gardien pour qu'il t'appartienne. Voici les avantages :

- Obtiens **+1 REP** dès la corruption réussie.
- Tu peux entrer/sortir de la Cour via l'aile dont le gardien t'appartient (alors que tes rivaux ne peuvent pas passer quand l'accès est bloqué.)
- Une fois qu'il t'appartient, tu peux utiliser l'Action de Plateau sous sa position A / B / C tandis que tes rivaux, eux, ne peuvent pas!
- Gros avantage! **0 coût en Action** pour utiliser l'Action de Plateau sous ton gardien. Ex : ton gardien est sur l'icône Musculation. Tu peux donc en faire gratuitement. C'est 2 Actions d'économisées!

Ex : Ici, le Zèbre peut entrer dans la cour et se muscler gratuitement grâce à ses gardiens corrompus. Ensuite, attaquer ou voler son rival!



COMMENT CORROMPRE?

Emmène ton détenu dans la pièce du gardien que tu souhaites corrompre. **ADDITIONNE :** Niv. de RUSE du Détenu + Jet de 2 dés

Atteins ou dépasse le Niveau de Corruption du gardien, ce gardien t'appartient!

Remplace le socle noir du gardien avec un de ta couleur. Gagne **+1 REP**

Tu n'as pas atteint son Niveau de Corruption? Il n'est pas à toi. Perds **-1 REP**

Tu peux corrompre un gardien qui appartient déjà à un rival (le socle n'est plus noir.)

AJOUTE +2 au Niveau de Corruption du gardien. Ex : Un gardien 11+ passe à 13+

Tu l'as eu? Retourne le socle à l'ancien propriétaire et place le tien sous ce gardien.

(Tu ne peux pas posséder plus de gardiens que de socles ni re-corrompre un gardien qui t'appartient déjà.)

SOUDOIE AVEC DE LA CONTRABANDE



Plusieurs cartes Contrebande améliorent tes chances de corrompre un gardien spécifique. **ADDITIONNE :** Valeur de soudoie (sur la carte) + Jet de 2 dés

Corruption réussie ou ratée: Dans les deux cas, la carte Contrebande est défaussée.

NOTE : Une carte d'Item a la même couleur et niveau de corruption indiqué que le gardien correspondant. Ça aide à identifier ce gardien!

Niv. de RUSE du Détenu + Jet de 2 dés

Niveau de Corruption

Échange de socles

Valeur de soudoie (sur la carte)

Ex : +6



CORROMPS AUTANT DE GARDIENS QUE TU PEUX!

PUISQUE LES GARDIENS QUI T'APPARTIENNENT TE PERMETTENT DE FAIRE GRATUITEMENT CE QUI EST INDIQUÉ SOUS EUX, BONIFIE TON TOUR EN TE RENDANT DANS LES PIÈCES DE TES GARDIENS.

L'ÉVASION **A**

ÉVADE-TOI D'ANIMALCATRAZ ET GAGNE LA PARTIE!

Pour t'évader, tu dois **réussir deux jets de dés consécutifs**; un jet avec ta Force, un jet avec ta Ruse (directives ci-dessous). Les 4 cartes Plan d'Évasion présentent chacune 4 Outils Évasion uniques. **A** Obtiens n'importe lequel de ces outils **facultatifs** pour améliorer tes chances. Leur valeur d'Évasion s'ajoute à la Force ou la Ruse de ton détenu lors de ta tentative d'évasion.

Lorsque ton détenu est dans l'aile B ou D, utilise l'icône d'Évasion (libre de gardien) et réalise 1 des étapes décrites ci-dessous :

A Pioche 1 Plan d'Évasion (1 max. par rival/équipe) OU **D** Sécurise un Outil Évasion OU **E** Tente l'Évasion. Chaque utilisation de cette icône d'Action de Plateau coûte 1 Action et se limite à 1x par ronde par détenu.

ÉTAPES POUR RÉUSSIR L'ÉVASION

(B et D sont en lien avec les Outils Évasion, donc facultatives.)

A Pioche 1 Plan d'Évasion

Utilise l'icône d'Évasion pour piocher (ou échanger) 1 carte Plan d'Évasion. Garde le face-cachée à la droite de ton plateau.

B Échange pour des Outils Évasion **Facultative**

Visite les 4 pièces de coins pour obtenir par échange les Outils Évasion indiqués sur ta carte Plan d'Évasion. NOTE : Tu peux tenter l'évasion avec peu/pas d'Outils et utiliser uniquement le niveau de Force et de Ruse.

C Révèle ton Plan d'Évasion

Lors de ton tour, révèle ton Plan d'Évasion face-visible et garde-le en vue près de ton plateau. Coût : 0 Action. Conseil : Révèle-le juste avant de sécuriser le 1er Outil (donc, combine étape C et D) ou de tenter l'évasion sans outils sécurisés!

D Sécurise 1 Outil Évasion **Facultative**

Utilise l'icône d'Évasion et révèle face-visible ton Outil Évasion pour le "sécuriser" dans la Pièce Évasion. Note : Les cartes sécurisées ne sont pas placées dans cette pièce. Place-les à côté de ton Plan d'Évasion, et visible aux autres rivaux.

Avantage : Une fois sécurisée, une carte Outil Évasion ne peut PAS être volée et n'est plus un Item Porté!

Répète l'étape 4 pour Sécuriser un autre Outil Évasion lors d'une prochaine ronde.

E Tente l'Évasion

Utilise l'icône d'Évasion et...

ADDITIONNE : Niv. de FORCE du Détenu + Jet de 2 dés + Valeur des Outils Évasion (chiffres sur fond rouge) Ex : Total = 16

Ex : 4

7

3 + 2

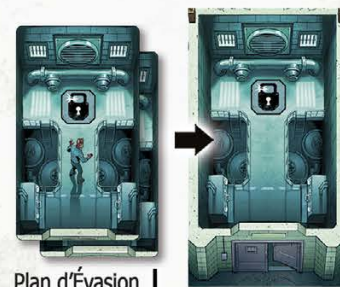
Obtiens un total égal ou supérieur au montant requis en rouge dans le cadenas de la Carte Évasion. Ex : **RÉUSSI?** Bien! Continue.

RATÉ? →

ADDITIONNE : Niv. de RUSE du Détenu + Jet de 2 dés + Valeur des Outils Évasion (chiffres sur fond vert) ex:

Obtiens un total égal ou supérieur au montant requis en vert dans le cadenas de la Carte Évasion. Ex : **RÉUSSI?** C'EST LA GRANDE ÉVASION!!!

RATÉ? →



Plan d'Évasion

Pièce Évasion

Outils Évasion

Valeur d'Évasion



C (obligatoire)

Révèle ton Plan d'Évasion



D (facultatif)

Sécurise un Outil Évasion

TENTATIVE D'ÉVASION RATÉE

- 1- Physiquement et mentalement épuisé! Remets la Force et la Ruse de ton détenu à leur niveau de début de partie. Ex: ↓ ↓
- 2- Défausse tout tes Items Portés (incluant ceux de tes gangsters).
- 3- Va directement Au Trou (-2 Actions et continue en partant de la Cour).



ÉQUIPE DE 2

- Les deux détenus doivent réussir l'étape **D** pour une évasion à succès et ainsi gagner la partie.
- Un Plan d'Évasion et ses Outils Évasion associés servent aux deux détenus.
- Une fois qu'un détenu a réussi l'évasion, il passe ses tours suivants en attendant que l'autre s'évade aussi (à moins de jouer FUGITIF. p.20).
- Les Items Portés, Améliorations et gangsters toujours sur le plateau du détenu qui a réussi ne peuvent plus servir ni être interchangés.

Si tu as réussi à sortir des murs d'Animalcatraz, tu as gagné la partie! Mais un instant. Tu veux la prolonger? Entame le défi FUGITIF. p.20

À TOI DE TROUVER LA MEILLEURE STRATÉGIE.

DEVRAIS-TU **SÉCURISER** UN À UN CHAQUE **OUTIL D'ÉVASION**? TU LIMITES LE RISQUE D'EN PERDRE... MAIS TES RIVAUX VERRONT TON **PLAN D'ÉVASION** PLUS TÔT ET SERONT TENTÉS DE LE SABOTER.

OU DEVRAIS-TU RISQUER DE **CACHER** LES OUTILS SUR TOI OU EN CELLULE, ET ALORS SURPRENDRE TES RIVAUX LORSQUE TU TENTES ENFIN L'ÉVASION. HMM...



ATTAQUE



-1 Action à l'attaquant initial



Combats tes rivaux pour leur faire perdre de la REP, Items Portés et Gangsters!

Suis les étapes ci-dessous. Lors d'une partie normale sans Gangsters, ignore les étapes 1b, 2b et 3b.

ÉTAPES

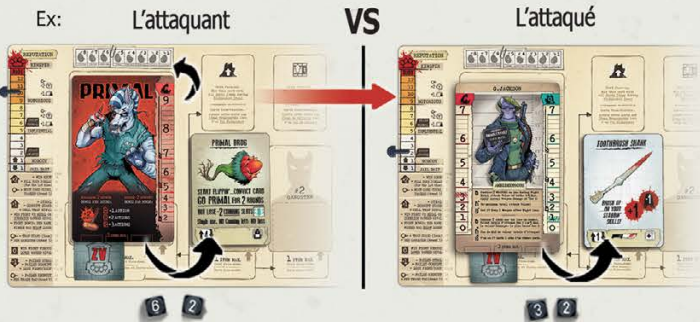
Partie normale sans Gangsters

1 Affronte ton rival...

Lorsque que ton détenu est dans la même pièce qu'un détenu rival (ou devant sa cellule lorsqu'il y est) et que le gardien n'y bloque pas l'icone Attaque/Vol.

2 Révèle une Arme ou une drogue Primal

L'attaquant peut révéler, et donc se servir de 1 carte Item Porté du détenu/gangster : une Arme ou de la drogue Primal. Ensuite, le rival attaqué peut faire de même.



Ex : Il révèle une drogue Primal, et retourne sa carte Détenu.

Il révèle une Arme.

3 ATTAQUE! On lance les dés

Chaque rival lance 2 dés et additionne :

ex: 5 + ex: 4 + ex: +2 + ex: +1 BONUS = TOTAL = 12

Jet de dés Niv. de FORCE du détenu ou gangster Valeur d'Attaque d'une Arme (si utilisée) Bonus Arme de Choix (si présent)

RÉSULTAT : Le rival avec le plus haut total gagne! Égalité? L'attaquant gagne. Le perdant est blesé. Voir "Blessé", page suivante.

T'as une ARMURE?



Le détenu/gangster blessé peut alors révéler une carte d'Armure de ses Items Portés pour nuire au gagnant (avant de défausser ces cartes. Voir "blesé" page suivante et la carte d'Armure pour connaître son impact.



Si un Gangster perd de la Force à cause d'une Armure, décrois-là par niveau plutôt que par crans (comme avec un détenu). Place une tuile Perte d'Action dessus pour indiquer ce niveau ajusté, comme ci-contre.

Ex : -2 → Sa Force tombe de +3 à +1. (Et ne peut pas tomber sous 0.)



CHAQUE PIÈCE AVEC DES ICONES EN ONT UNE D'ATTAQUE/VOL.

PROTÈGE-TOI EN TERMINANT TON TOUR DANS UNE PIÈCE OÙ LE GARDIEN EST SUR CETTE ICONE!



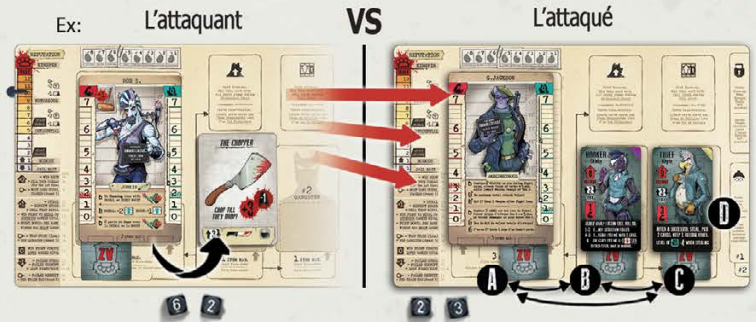
Avec Gangsters en jeu

1b Choisis qui attaque qui

Ton détenu ou gangster peut attaquer un détenu ou gangster rival de ton choix. (Ex : Ton Gangster attaque un Gangster.) Seul l'Attaquant peut choisir sa victime.

2b Change plutôt d'items

Au lieu de révéler une Arme ou une drogue Primal, interchange des Item Portés et face-cachée entre détenu/gangsters sur ton Plateau. Ex:(droite) Ce rival peut échanger des items entre A et B ou C



Ex : Il choisit de combattre le Gangster Bagarreur, et révèle une Arme.

Il craint de perdre ce Combat (et l'Item Porté), et choisit donc d'interchanger d'Items entre ses Gangsters.

3b Contre-Attaquer

Le rival précédemment attaqué devient maintenant l'attaquant (avec l'avantage du bris d'égalité!) et retourne à l'étape 1b: il choisit qui attaque qui.

ou Abandonner

Ce n'est possible que si le détenu attaqué a un niveau de RUSE supérieur à celui de l'attaquant. Sinon, Contre-Attaque obligée! (Les niveaux de Ruse sont comparés même si un ou les 2 détenus sont déjà blessés ou inactifs.) Note : En mode Primal, tu ne peux pas abandonner puisque ta Ruse est de 0.

Lancer 1 dé. - ÉGAL ou INFÉRIEUR à l'écart de niveaux de RUSE entre détenus opposés, t'as abandonné le Combat. Poule mouillée! Tu perds le Combat et -1 REP (mais pas d'autres conséquences).
- SUPÉRIEUR...L'abandon échoue : tu perds le privilège de devenir l'attaquant. L'attaquant le demeure et retourne à l'étape 1b.

Ex : = 3 au-dessus 1,2 ou 3

L'attaqué L'attaquant Écart À obtenir

Le combat continue ainsi jusqu'à ce qu'un rival abandonne ou n'a plus de détenu/gangster(s) non-blessé(s). Il perd alors le Combat. Conséquences, page suivante.

GAGNER LE COMBAT

Lorsque tu gagnes le Combat contre un rival de...

RANG ÉGAL : Tu obtiens **+1 REP**

RANG SUPÉRIEUR : Tu obtiens **+1 REP** de bonus par rang que ce perdant a au-dessus du tien. Ceci s'ajoute au **+1 REP** de base. (On considère les rangs précédant le Combat.)

Ex : Rival **A** de rang "Inconnu" gagne le Combat contre Rival **B** de rang "Dominant". Rival **B** est de 2 rangs au-dessus de **A**=+2 bonus REP à **A** qui totalise ici +3 REP.

RANG INFÉRIEUR : Tu n'obtiens pas de REP (...parce que t'es une brute qui s'en prend aux faibles) !

PERDRE LE COMBAT -1 REP

Tu as cumulé le plus bas total après le jet de dé (Étape 3, p. précédente)? Ton détenu blessé perd le Combat.

Partie Avancée : Tu as perdu lorsque tu n'as plus de détenu/gangsters non-blessés ou tu as abandonné.

Rival A: Gagnant	Rival B: Perdant
12	12
11	11
10	9
9	8
8	7
7	6
6	5
5	4
4	3
3	2
2	1
1	1
1	1

TU TRAÎNES LA PATTE EN REP ?

ARME-TOI ET ENGAGE LE COMBAT CONTRE UN RIVAL DE RANG SUPÉRIEUR. LE RISQUE EN VAUT LA PEINE POUR LE BONUS!

BLESSÉ

A Dépouillé...en chirurgie! Les cartes Items Portés de ton détenu (et Gangster(s)) sont défaussées.

B Empile ces cartes, face cachée, à l'intérieur du rideau de l'Infirmier. Aucune limite de cartes ici. Exception : Toute Armure et Arme d'usage unique utilisée est défaussée dans la chaise électrique.

On peut récupérer ces cartes de l'Infirmier lorsqu'on y TRAVAILLE (Action de Plateau, p.5) : On choisit parmi ces cartes, et/ou on pioche dans la Chaise Électrique (comme d'habitude).

À la Nuit, ronde 5, défausse les cartes de l'Infirmier dans la chaise électrique. (Voir Carton d'aide)

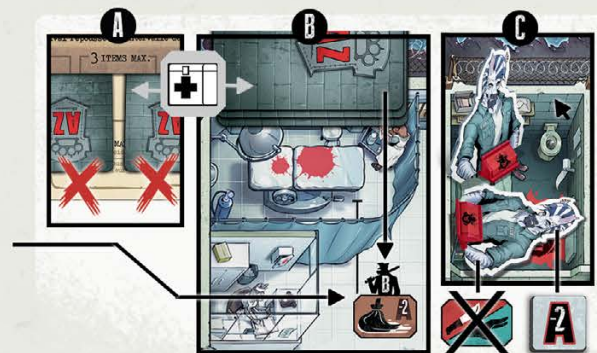
C Ton détenu est automatiquement déplacé dans sa cellule. Il y demeure couché jusqu'à son prochain tour si :

- Le Combat a eu lieu lors du tour d'un rival.
- Il a perdu contre un rival ARMÉ et manque d'Actions à ce tour pour déduire l'entière pénalité de l'arme. C-à-d. Il subit la perte d'Action "Valeur de Dommage" de l'arme utilisée par le rival pour gagner.

Ex : -2 de Dommage == -2 Actions. Le nombre d'Action(s) perdue(s) se répercute à une ronde suivante. (Sers-toi des tuiles Perte d'Actions comme rappel.) Après déduction d'Action(s), debout!

IMPORTANT : Il est interdit d'Attaquer/Voler un détenu, ni de Voler de sa cellule lorsqu'il y est couché.

Gangster blessé : Le gangster est défaussé en bord de plateau, et son Item Transporté, à l'infirmier.



ARMES

C Valeur de Dommage → -2

Valeur d'Attaque → +4

Ex: Usage Unique → -1X

Avec ce symbole, l'Arme doit être défaussée après une utilisation.



Vole d'une cellule ou d'un Détenu ("pickpocket") lorsque cette icône Action du plateau n'est pas bloquée par un Gardien. Il doit y avoir min.1 carte à voler, incluant les cartes d'Amélioration. (p.9) Le vol d'une cellule se fait à partir de l'aile devant.

Comparez vos jets de dés. Le rival qui tente le Vol et le rival possédant le détenu ou la cellule ciblée lancent chacun 2 dés.

RIVAL QUI TENTE LE VOL : Niv. de RUSE du Détenu ou du Gangster Voleur + Jet de dés

Ex : 3 + 8 = 11

Le plus haut total (ou l'égalité) : Vol réussi! **+1 REP**

Le plus bas total : Vol raté! **-1 REP**

RIVAL/CELLULE CIBLÉ : Niveau de RUSE du détenu + Jet de dés

Ex : 2 + 7 = 9

ÉQUIPE DE 2 : Lors d'un Vol en Cellule, le niveau de Ruse du rival ciblé à additionner est le plus bas des 2.

Réussi? Pioche une carte de ta victime

VOL PICKPOCKET

La victime prend sa carte Amélioration de Détenu + ses cartes Items Portés du Détenu et Gangsters

VOL EN CELLULE

La victime prend sa carte Amélioration de Cellule + cartes Items en Cellule (de sa cellule seulement)

VICTIME

↑ VOLEUR

La victime du vol tient ses cartes en l'air tout en cachant leur contenu. Le voleur pioche 1 carte qu'il peut garder comme Item Porté. Les autres cartes retournent où elles étaient.

Piège de Cellule!

Cache une carte Piège de Cellule parmi tes Items de Cellule. Si un voleur la pioche de ta main, il est blessé : Items Portés défaussés à l'Infirmier, couché en cellule et -2 Actions!

ÉMEUTE

C'est le Combat final impliquant tous les rivaux! A moins qu'un(e) rival/équipe s'évade avant, l'Émeute sonne souvent la fin de la partie et survient dans ces 2 cas:



1- Quand un niveau de Réputation atteint 13, une Émeute se déclenche! Tous les détenus sont automatiquement envoyés dans la pièce où se trouve ce détenu de niv.13 (ou là où est le coéquipier qui a joué en dernier).

NOTE: Un détenu Au Trou ou couché en cellule (blessé) est également déplacé, ce qui met fin à sa pénalité!

Ce rival ne peut atteindre le niveau 14 "Le CAID" que s'il gagne l'Émeute. (Tout autre point REP gagné à ce niveau 13 ne compte pas pour lui) Si ce rival perd l'Émeute, donc -1 REP, la partie continue avec le prochain rival, c-a-d le rival/l'équipe causant l'Émeute a terminé(e) son tour même s'il leur restait des Actions à jouer.



Ex : Big Bill (bleu) a gagné son 13e pts REP à la Bibliothèque. Ses rivaux y sont déplacés.



2- Quand la dernière carte Événement est révélée, ronde 1, les rivaux ont jusqu'à à la fin de la ronde 2 pour se préparer à l'Émeute. Dès lors, tous les détenus sont automatiquement envoyés dans la pièce indiquée sur la carte. Celle-ci ajoute une règle spéciale à l'Émeute. Ex : On peut combiner des Armes.

Une fois l'Émeute finie (étapes ci-dessous) et les niveaux de REP mis à jour, le rival avec le plus de REP gagne la partie. **Égalité**: Le gagnant de l'Émeute l'emporte!

GAGNANT DE L'ÉMEUTE= +2 REP au total. (Pas de bonus de rang accordé lors d'Émeute. p.13)

PERDANT(S)= -1 REP au total.

ÉTAPES

Note : L'icône de Plateau **Attaque/Vol** ne s'applique pas pour l'Émeute.

- 1 Le rival/l'équipe avec la brosse à dents choisit son rival; si en équipe et/ou avec gangsters, il choisit quel détenu ou gangster attaque quel détenu ou gangster.
- 2 Les règles normales du Combat s'appliquent sauf qu'on ne peut PAS ABANDONNER. Le Combat entre ces 2 rivaux/équipes continue jusqu'à ce qu'un d'eux n'a plus de détenu(s)/gangsters non-blessés. Ce rival perd l'Émeute et subit les conséquences habituelles de perte au Combat, p.13. Le gagnant retourne à l'étape 1 si il reste des rivaux.
- 3 Le rival restant gagne l'Émeute! Ce rival/équipe doit être est le seul à avoir au min. 1 détenu/gangster restant non-blessé.

GANGSTERS



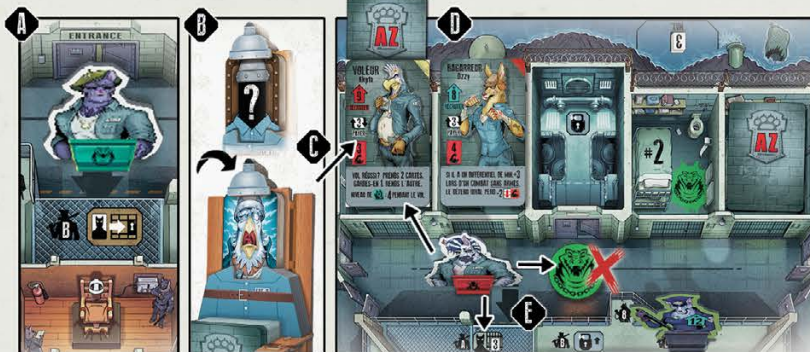
Les Gangsters du couloir de la mort arrivent en prison. Accueille-les près de l'entrée, et invite-les à rejoindre ton aile assignée pour les recruter.

INVITER



A

- Utilise l'icône Inviter dans l'aile A, si disponible. (Pas de gardien sur B etc.)
- Décide si tu veux placer 1 ou 2 Gangsters dans ton aile assignée.
- Révèle ce nombre (1 ou 2) de mini-cartes sur la Chaise Électrique.
- Place chaque Gangster correspondant à sa mini-carte révélée dans une des 3 cellules innocupées de ton aile. (Pas dans ta cellule.)
- Si une cellule a déjà un Item Porté, combines-y les 2 cartes, comme ici.
- Il n'y a plus de Gangster à inviter? Mélange et ré-invite ceux déjà défaussés.



RECRUTER



A

Comme les Items Portés, les Gangsters peuvent remplir les 3 cellules de ton aile pour que tu bénéficies du "Cell Block-King". Voir p.10 et l'exemple **F** ici. Mais lorsqu'un Gangster est recruté, il va sur un Plateau de Joueur avec l'éventuel Item Porté de sa cellule. (Ex: page suivante.) Alors, l'aile n'est plus remplie et le Jeton de Gang ainsi que ses avantages sont perdus.

Un Gangster en cellule peut SEULEMENT être recruté (pas attaqué/volé) quand l'icône Recruter de son aile est disponible (p.5). Tu es limité à 2 gangsters à la fois, mais une recrue peut remplacer un ancien (suivant les 2 étapes ci-dessous). Interchange en plaçant l'ancien dans la cellule de la recrue. Une fois recruté, un gangster "suit" ton détenu et participe à ses Attaques/Vols. Du coup, un gangster blessé au Combat est défaussé. Essaie de les garder jusqu'à La Nuit (ronde 5). Chacun t'alloue alors +1 REP! (Voir carton d'aide Étapes de Rondes)

ÉTAPE 1 : RECRUTE Ton détenu qui recrute additionne :

- si flèche rouge Niveau de Force +
- OU
- si flèche verte Niveau de Ruse + Jet de dés

Atteint/dépasse le chiffre dans la flèche : Passe à l'étape 2.
RATÉ?: Pas de recrutement. -1 REP

ÉTAPE 2 : PAYE LE GANGSTER

Défausse un/des Item(s) Transporté(s) ou Amélioration de Détenu d'une valeur totale égale ou supérieure au montant indiqué ici. Ce gangster t'appartient! Place-le sur ton Plateau.



TYPE DE GANGSTER

Chaque paire de Bagarreurs, Dealers, Voleurs et Prostitués a la même couleur de coin et type indiqué afin d'être repérée plus rapidement.

SA FORCE

Elle sert SEULEMENT au Combat (p.12) et contrairement aux détenus, elle n'augmente pas. Les Gangsters n'ont pas de RUSE, exception faite des voleurs qui ne l'utilisent que lors du Vol. p.13

HABILITÉ

Fais en bonne usage! (Habilités détaillées, p.16)
T'as vu? La version française, c'est sur fond gris.

SIMULATION

Voici 2 rondes d'une partie simulée à 4 joueurs qui débute à la ronde 1 du 2ème Jour. Vous comment on peut y dépenser ses 5 Actions par ronde. Sous ci-dessous 2 des 4 Joueurs avec leurs flèches de couleurs correspondantes →, les lettres **A** et étapes de rondes liées au Carton d'Aide.

- A** #1 REP Rival #4 a le plus de REP, il obtient le PIC et joue 1er.
- B** Dé de Gardiens=A sur flèche. Gardiens vont dans la pièce suivante, sens horaire.
- C** Chaque détenu obtient 1 carte Contrebande pour sa cellule.
- D** Événement Obligatoire révélée : Une visite à l'Infirmierie s'impose.

Actions
Dépensées



Étapes à répéter



- 0 - Gère ses cartes, choisit/empoches ses Items Portés.
 - 0+ - Quitte sa cellule pour l'aile D. Action gratuite dû au Jeton de Gang.
 - **C** provoqué par le cochon, il reçoit son Trash Tag. (p.20)
 - 1 - Prend une carte Évasion.
 - 2 - Accède à la Cour via la porte sans gardien.
 - 3-4 - Fait de la Musculation : +2 crans de Force.
 - Reste là. Choisis de ne pas dépenser sa 5e Action disponible.
- Fin du tour - Rival suivant (sens horaire) joue : #1 Rob Z.



- 1 - Quitte sa cellule pour l'aile A.
 - 2 - **C** Invite le Gangster en cellule. (superpose l'Item déjà là).
 - 3 - Corrompt avec Contrebande ce gardien. Change le socle. +1 REP.
 - 0 - **C** Recrute un Gangster-Voleur, après jet de dés et item payé. (Il peut et sans coût d'Action car il possède ce gardien sur l'icône).
 - 4 - Accède à la Bibliothèque.
 - 5 - Échange items (pour une Arme & Amélioration de Détenu).
- Fin du tour - Rival suivant (sens horaire) joue.

J RONDE 2 : Le jeton Soleil va sur cette ronde.



Rivaux égaux en REP lancent les dés : #1 gagne le PIC et joue 1er.



Dé de Gardiens=(simple) A, Gardiens restent en place.



Chaque détenu obtient 1 carte Contrebande pour sa cellule.



- 6-7 - Étudie : +2 crans de Ruse.
 - 8 - **C** Devient Primal grâce à son Gangster Dealer : +2 Actions.
 - 9+ - Accède à l'aile D et perd 1 Action dû au jeton Gang Tag rival.
 - **C** provoqué par le cochon, il reçoit son Trash Tag. (p.20)
 - 10 - Engage le Combat et gagne! Cochon défausse ses 2 Items à l'Infirmierie. Son Trash Tag est défaussé. +1 REP. Sa REP atteint un rang supérieur, il a donc 1 Socle et 2 Trash Tags en bonus.
 - 11 - Utilise son Gangster Voleur pour voler la cellule du rival.
 - 12 - Retourne sa carte Évasion et sécurise un Outil Évasion.
- Fin du tour - Rival suivant (sens horaire) joue.



- 6 - Quitte la Cour pour l'aile B. (Passage permis, c'est son gardien.) **C** mais entre accidentellement dans la pièce du Directeur. Pénalité : Défausse un Item Porté.
 - 0 - **C** Recrute un gangster. (Son gardien est sur l'icône Recruter.)
 - 7 - Accède à l'Infirmierie. Du coup, il complète l'Événement Obligatoire de la carte exigeant une visite à l'Infirmierie.
 - Complète une carte Crime ("amener un Gangster à l'Infirmierie"). **C** Place un Jeton de Gang sous la menotte de l'Indicateur.
 - 8-9 - Travaille : +2 Contrebande comme Items Portés. (il choisit d'en piocher une de l'Infirmierie et l'autre de la chaise électrique.)
 - 10 - Tente de corrompre le gardien d'un rival et rate! -1 REP
- Fin du tour et fin de la ronde 2.

RONDE 3 : Une carte Événement est révélée. Rival #1 n'a pas visité l'Infirmierie, donc a raté l'Événement Obligatoire précédent! Il va Au Trou et place une tuile Perte d'Actions.



RECRUTE CES GANGSTERS AVEC TA **FORCE**



VOLEURS

Suis les étapes normales du "vol" (p. 13) avec un niveau de Ruse de 2. Si ton 1er jet de dés est un succès, pioche 1 carte au hasard dans la main de ta victime. Puis, relance une 2e fois les dés. Si ce nouveau lancé bat encore le résultat initial de la victime, pioche une 2e carte dans sa main (s'il en reste).

Suis les étapes normales du "vol" (p.13) avec un niveau de Ruse de 4. Si ton jet de dés est un succès, pioche 2 cartes au hasard dans la main de ta victime. Regarde-les, choisis-en 1 et rend l'autre à ta victime.



PROSTITUÉS

Lorsque tu es dans la même pièce qu'un détenu rival, "séduis-le" pour lui faire perdre le nombre d'Actions ci-dessous. Lance 1 dé :

- 1, 2 ou 3 (avec "Putain") : Séduction ratée. Rien ne se passe.
- 4, 5 (avec "Putain") : Bonne séduction. Le rival perd -1 Action.
- 5, 6 (avec "Hippouffe") : Super séduction. Le rival perd -2 Actions.
- 1x par ronde max. - Sers toi de tuiles Perte d'Actions comme rappel si le nombre d'Actions ne peut être déduit d'aussitôt.
- L'icône "attaque/vol" doit être libre de gardien (ou celui-ci t'appartient).



MOUCHARD

Quand ton détenu est dans la même pièce qu'un rival, regarde 1 de ses cartes "Item porté", "Crimes" ou "Plan d'évasion". Si plusieurs rivaux, choisis en un. Redonne ensuite la carte.

- C'est interdit de montrer la carte, ni d'informer les autres de ce qu'elle contient.
- L'icône "attaque/vol" doit être libre de gardien (ou celui-ci t'appartient).



FRAUDEUR

Quand ton détenu est dans la même pièce qu'un rival, utilise la capacité d'un de ses gangsters à ton avantage. Elle peut être utilisée contre le rival ciblé ou un autre). 1x par ronde max.

- 1 seule capacité utilisée à la fois. (Pas de combinaison.)
- Elle doit pouvoir être utilisée normalement. (Elle suit les règles.)
- L'icône "attaque/vol" doit être libre de gardien (ou celui-ci t'appartient).



BOUC ÉMISSAIRE

Si tu es envoyé au Trou, sacrifie (défausse) ce gangster à la place, et reste sur ton emplacement actuel.

Tu peux aussi le sacrifier (défausser) pour abandonner un combat sans lancer de dés ni perdre de REP.

Tu peux garder son Item Porté en le réattribuant à ton autre gangster ou ton détenu, s'il y a de la place. Sinon défausse-le.



DÉTONATEUR

Lorsque ton détenu est dans l'aile de la cellule d'un rival, sacrifie (défausse) ce gangster en explosant la cellule ciblée. Lance 1 dé :

- 1 à 4 : Défausse tous les items (cartes) stockés dans la cellule.
- 5 ou 6 : Souffle puissant! Défausse les cartes + ton détenu est blessé (p.13), il défausse ses Items Portés à l'Infirmierie et est envoyé dans sa cellule pour y perdre -1 Action.
- L'icône "attaque/vol" doit être libre de gardien (ou celui-ci t'appartient).



RECRUTE CES GANGSTERS AVEC TA **RUSE**



BAGARREURS

Si tu gagnes le combat contre un détenu avec ce Gangster, sans utiliser d'arme et avec un différentiel d'attaque d'au moins +3 avec ton rival, le détenu rival perd -2 crans de FORCE.

Lors d'un combat avec ce Gangster, et suivant un lancé de dés perdant, obtiens une 2e chance : Relance les dés afin de surpasser l'attaque initiale de ton rival. Ça n'est possible qu'une seule fois lors d'un combat (ceci inclus lors d'émeutes).



DEALERS

Pour -1 Action pendant ton tour et 1x par ronde max. Lance 1 dé :

- 1, 2 (ou 3 avec "quick fix"), votre dealer est à sec, dommage.
- autrement, tu deviens PRIMAL, et tu perds le montant de Ruse lié à cet effet. (Soit -2 ou -3 crans.)

Note : tant que tu es en mode PRIMAL, tu ne peux pas utiliser la capacité de ce gangster pour reprendre une drogue PRIMAL.

FINANCEMENT RAPIDE KICKSTARTER/ ALL-IN PLEDGE



LIVREUR

Pendant ton tour et une fois par ronde, pour -2 actions, peu importe où se situe ton détenu, envoi Gary faire 1 des 4 actions suivantes :

- Échanger un item depuis n'importe lequel des 4 pioches Items.
- Sécuriser un Outils d'Évasion dans 1 des 2 pièces d'Évasion.
- Corrompre un gardien. - Piocher une carte Crimes.

L'emplacement Item Porté de Gary doit être libre/utilisé si besoin. Chaque action doit suivre les règles normales du jeu.



TRAFICANT

Au début des rondes 1 et 3, avant que chaque joueur pioche les cartes Contrebande (depuis la chaise), lance un dé :

- 1, 2 ou 3 : toi (ou ton équipe), pioche une carte Contrebande supplémentaire (soit 2 cartes au total) pour ta cellule.
- 4, 5 or 6 : toi (ou ton équipe), pioche 2 cartes Contrebande supplémentaires (soit 3 cartes au total) pour ta cellule.

STRETCH GOALS EXCLUSIFS À KICKSTARTER



GLANEUR

Durant ton tour, lance un dé (autant de fois que tu le souhaites : -1 Action par lancé). Sur base du résultat, prends une/des carte(s) à l'arrière du deck dans la chaise électrique comme suit :

1 ou 2 : 0 carte 3 ou 4 : 1 carte 5 ou 6 : 2 cartes

Ces cartes deviennent des Items Portés pour ton détenu/gangster(s).



ASSASSIN

Après avoir gagné un combat avec lui, le rival perd -1 cran de FORCE immédiatement, puis au début de chacun de ses tours jusqu'à ce qu'il rejoigne l'Infirmierie.

Usage unique. Il doit être défaussé après un combat. Tu peux transférer son Item Porté à ton autre gangster ou détenu. Sinon, défausse!



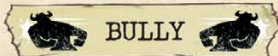
CHIMISTE FOU

Lors d'un combat avec ton détenu, ce Gangster ou un autre, additionne le résultat d'un 3^{edé} à ton jet (normalement) de 2 dés.

Usage unique. Il doit être défaussé après un combat. Tu peux transférer son Item Porté à ton autre gangster ou détenu. Sinon, défausse!

DÉBLOQUÉ DANS L'EXTENSION LEGACY

"BIG BILL"

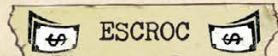


BULLY

- ★ Quand il est sur le même emplacement de plateau qu'un rival, tu peux dépenser -1 Action pour le **repousser** vers un emplacement adjacent (incluant sa propre cellule, excluant les pièces inaccessibles). L'icône "attaque/vol" doit être libre de gardien (ou celui-ci t'appartient). Une fois utilisée, cette icône là ne peut pas te resservir cette ronde.
- + L'icône "attaque/vol" doit être libre de gardien (ou celui-ci t'appartient). Une fois utilisée, cette icône là ne peut pas te resservir cette ronde.

- ★ De plus, le rival repoussé perd -1 cran de FORCE.

"STICKY FINGERS"

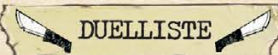


ESCROC

- ★ Avant n'importe quel lancé de dés d'un rival lors d'un combat ou d'un vol (cellule ou détenu), pari sur le détenu ou gangster qui va gagner. Ex : "le cochon gagne". Si tu as raison, pioche une carte Contrebande et place la dans ta cellule. Sinon, rien ne se passe.
- + Tu peux placer la carte piochée directement dans tes Items Portés.

- ★ Tu peux placer la carte piochée directement dans tes Items Portés.

G. JACKSON

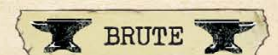


DUELLISTE

- ★ Tu peux **combiner 2 armes** (au lieu d'utiliser qu'une seule) pendant un combat (provenant des items Portés de ce détenu). La valeur d'attaque totale des armes combinées (p.13) se limite à +5 max. Applique uniquement la valeur de **dommage** (perte d'actions) la plus basse de tes 2 armes (-1 ou -2 actions).
- + La valeur d'attaque totale des armes combinées n'est plus limitée.

- ★ La valeur d'attaque totale des armes combinées n'est plus limitée.

"SICK" BARGER

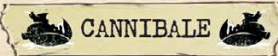


BRUTE

- ★ Quand un rival gagne un combat avec une **arme** contre toi, l'arme se casse (est défaussée), si sa valeur d'attaque n'est pas supérieure d'au moins +3 par rapport à ta valeur d'attaque.
- + Ex : toi = 10, rival = 12 -> arme défaussée.

- ★ De plus, le rival se blesse la main sur ta peau et perd -2 crans de FORCE.

"COLD CUTS"

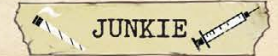


CANNIBALE

- ★ Pendant ton tour, si tu es dans ta cellule, tu peux dépenser -1 Action pour augmenter ta FORCE de +1 cran (en mangeant des morceaux de corps cachés). Utilisable 1x par ronde.
- + Après avoir gagné 1 combat, (tu croques un morceau de ton rival), augmente ta FORCE d'1 cran et diminue celle de ton rival d'1 cran.

- ★ Après avoir gagné 1 combat, (tu croques un morceau de ton rival), augmente ta FORCE d'1 cran et diminue celle de ton rival d'1 cran.

ROB Z.

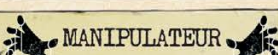


JUNKIE

- ★ Quand tu utilises la Contrebande "drogue PRIMAL" ou la carte "Boost", tu ne perds aucun cran de RUSE (comme tu le ferais normalement).
- + De plus, tu gagnes +2 crans de RUSE avec la drogue PRIMAL et +1 cran de RUSE avec le Boost.

- ★ De plus, tu gagnes +2 crans de RUSE avec la drogue PRIMAL et +1 cran de RUSE avec le Boost.

DANDY DUFRESNE

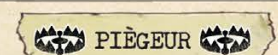


MANIPULATEUR

- ★ Quand tu es dans une pièce avec un gardien **non corrompu**, tu peux déplacer ce gardien vers n'importe quelle position A, B ou C de cette pièce.
- + Tu peux à présent faire de même avec un gardien corrompu.

- ★ Tu peux à présent faire de même avec un gardien corrompu.

VINNIE



PIÈGEUR

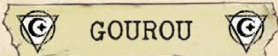
- ★ Quand un rival pioche une carte Piège de Cellule lors d'une tentative de vol d'une des cellules de ton aile (voir p.10 et 13), ou un de tes Piège à Gardien se déclenche (Extension Legacy), tu gagnes +2 REP (Au lieu d'1).
- + Si tu es victime d'une carte Piège de Cellule, cela n'a aucun effet sur toi. De plus, tu gagnes +2 crans de FORCE.

- ★ Si tu es victime d'une carte Piège de Cellule, cela n'a aucun effet sur toi. De plus, tu gagnes +2 crans de FORCE.

DÉTENU OPTIONNEL

La capacité est de type "party game". Pas fan? Ne le jouez pas.

NATAS ELPICSID

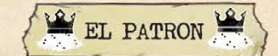


GOUROU

- ★ Quand un détenu rival avec **moins de RUSE** que toi entre sur le même emplacement de plateau que toi, cri "Disciple de Satan" (soit fair-play, si tu es lent à le crier, ça ne compte pas). Ce rival perd alors -1 Action s'il lui en reste lors de ce tour.
- + À la place de "Disciple de Satan", cri le nom du rival à l'envers (ex : ROB Z devient "ZBOR"). Ce rival perd alors en plus -1 cran de RUSE.

- ★ À la place de "Disciple de Satan", cri le nom du rival à l'envers (ex : ROB Z devient "ZBOR"). Ce rival perd alors en plus -1 cran de RUSE.

PABLO ESKOALAR



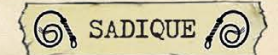
EL PATRON

- ★ NOTE : Le Directeur doit être en jeu pour utiliser ce détenu (p.19). Les règles du Directeur ne s'applique pas à toi. Donc, ne le paye pas.
- + le Directeur t'appartient. Échange son socle noir pour un de ta couleur, si t'en as un de libre. Un rival qui entre dans sa pièce doit maintenant TE payer avec 1 carte Contrebande/Item de Prison, ce qui devient un Item Porté. (Sinon, la conséquence normale s'applique.)

- ★ le Directeur t'appartient. Échange son socle noir pour un de ta couleur, si t'en as un de libre. Un rival qui entre dans sa pièce doit maintenant TE payer avec 1 carte Contrebande/Item de Prison, ce qui devient un Item Porté. (Sinon, la conséquence normale s'applique.)

INCLUS DANS LA VERSION KICKSTARTER

ANIMAL HECTOR



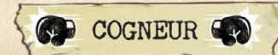
SADIQUE

- ★ Quand tu as gagné un Combat avec une arme contre un détenu, celui-ci perd -1 cran de RUSE, tandis que tu gagnes +1 cran de RUSE.
- + Quand tu es dans l'aile d'un rival, et que ce détenu rival est blessé (après un combat) et allongé dans sa cellule, "tourmente" celui-ci en lui faisant simplement perdre -1 cran de RUSE.

- ★ Quand tu es dans l'aile d'un rival, et que ce détenu rival est blessé (après un combat) et allongé dans sa cellule, "tourmente" celui-ci en lui faisant simplement perdre -1 cran de RUSE.

INCLUS DANS LA VERSION KICKSTARTER

ROOKIE



COGNEUR

- ★ Initie le combat **sans déduction d'Action**.
- + Après tout combat auquel tu participes (incluant les émeutes), et peu importe le résultat, pioche une carte Contrebande de la chaise électrique. Place-la comme Item en Cellule, si tu en as la place.

- ★ Après tout combat auquel tu participes (incluant les émeutes), et peu importe le résultat, pioche une carte Contrebande de la chaise électrique. Place-la comme Item en Cellule, si tu en as la place.

L'EXTENSION LEGACY



Obtiens L'EXTENSION LEGACY (non-inclus) pour débloquer plein de nouveau contenu! Joue le nombre de parties complètes pour débloquer chacune des 5 grandes enveloppes tel que décrits sur la page suivante. En plus, lors de parties, essaie de compléter les défis ci-dessous. Lorsqu'un défi est complété, ouvre la petite enveloppe correspondante au numéro de menotte. Marque ta progression en appliquant l'autocollant Tattoo correspondant sur la version bleu pâle du détenu Rhino ici-bas. Ajoute le nouveau contenu provenant d'enveloppes lors de prochaines parties, si désiré.



Le symbole de griffe au bas de certains défis signifie que la grande enveloppe avec ce symbole doit d'abord être ouverte et son contenu intégré au jeu.



Un rival devient **LE CAID** lors d'une partie "Normale" (p.7)!



Une partie en **ÉQUIPE** de 2 est jouée avec 6 ou 8 joueurs!



Un détenu **S'ÉVADE** en se servant de 4 Outils d'Évasion!



3 rivaux (minimum) doivent avoir un jeton **TRASH TAG** adverse en même temps! (p.20)



2 **PIÈGES À GARDIENS** sont déclenchés lors de la même ronde!



2 détenus s'affrontent au **Combat** avec des **ARMES IMPROVISÉES!** (2 cartes combinées)



Tout les **RATS** présents sont tués lors de la même ronde!



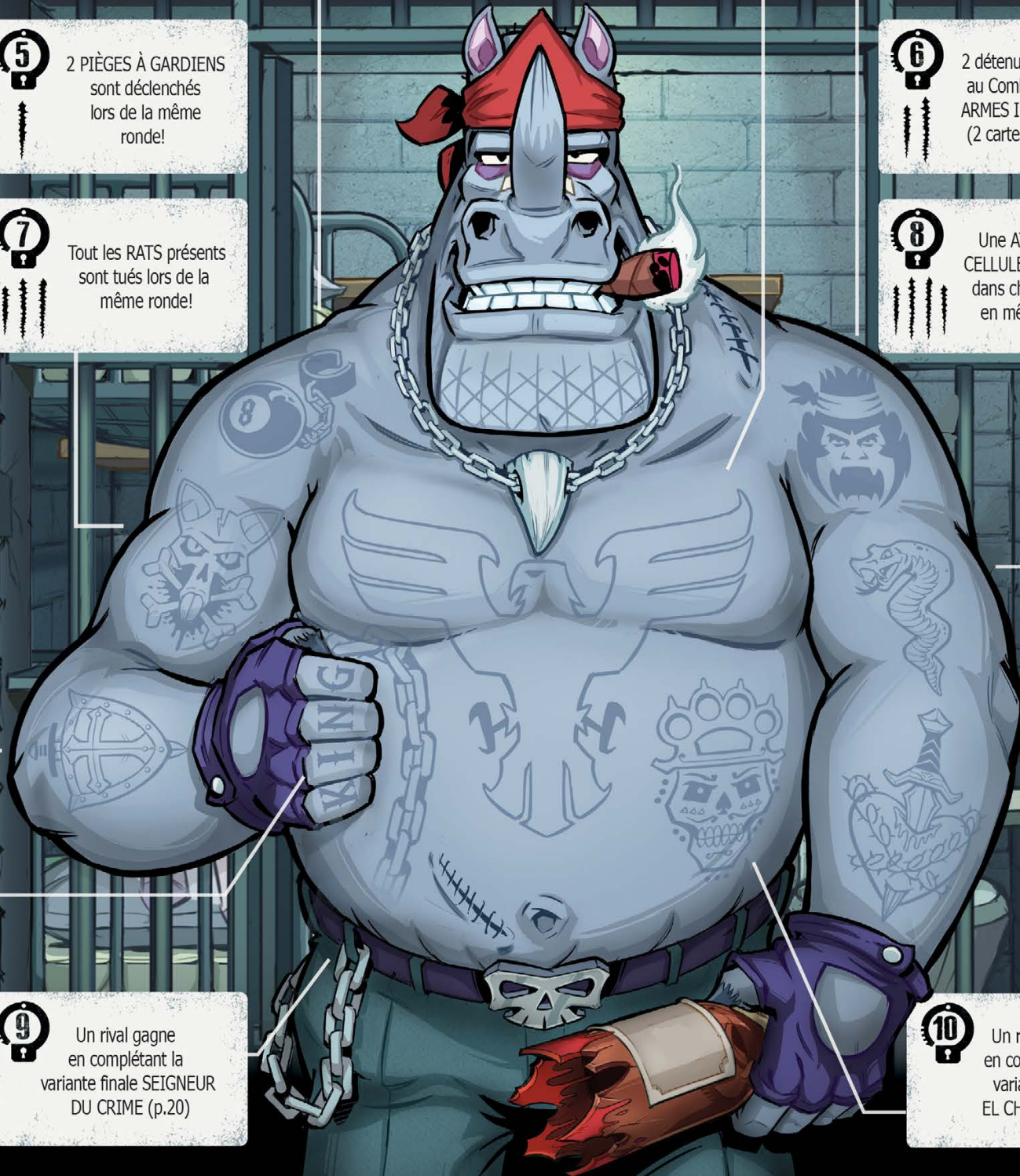
Une **ATTAQUE DE CELLULE** est présente dans chaque cellule en même temps!



Un rival gagne en complétant la variante finale **SEIGNEUR DU CRIME** (p.20)



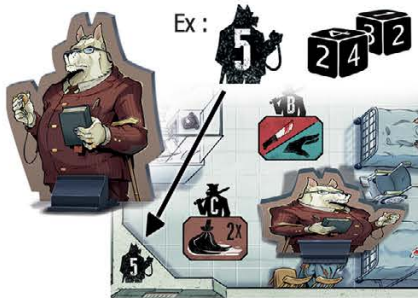
Un rival gagne en complétant la variante finale **EL CHAPO!** (p.20)



LE DIRECTEUR

Faut payer l'bâtard!

En début de ronde 1 à 4, lance les dés et place le Directeur n'importe où (mais pas sur une icône) dans la pièce du plateau correspondante au résultat. Les pièces et ailes ont chacune leur logo avec un chiffre de 2 à 12.



Ex : Dés = 5. Le Directeur va à l'Infirmierie.

Si ton détenu est dans la même pièce que lui lorsque c'est ton tour, tu dois d'abord le payer en défaussant un Item Porté ou une Amélioration de Détenu. (Idem si ton détenu entre dans sa pièce lors du tour.)

T'as payé? Joue ton tour normalement. (Tu peux repasser dans sa pièce lors de ce tour sans repayer.)

Tu ne peux pas? Ton détenu est envoyé directement Au Trou et en subit les conséquences. (p.5)

- Le Directeur peut seulement être corrompu par Pablo Eskoalar ou lors de l'Événement débloqué en lien.)

- Oui! L'aile A et C ont chacune 2 résultats de dés.



JOUE 1 PARTIE
AVANT D'OUVRIR
CETTE ENVELOPPE.



Place l'autocollant
des règles du
nouveau contenu ici.



JOUE 2 PARTIES AU
TOTAL AVANT D'OUVRIR
CETTE ENVELOPPE.



Place l'autocollant
des règles du
nouveau contenu ici.



JOUE 3 PARTIES AU
TOTAL AVANT D'OUVRIR
CETTE ENVELOPPE.



Place l'autocollant
des règles du
nouveau contenu ici.



JOUE 4 PARTIES AU
TOTAL AVANT D'OUVRIR
CETTE ENVELOPPE.



Place l'autocollant
des règles du
nouveau contenu ici.



JOUE 5 PARTIES AU
TOTAL AVANT D'OUVRIR
CETTE ENVELOPPE.



Place l'autocollant
des règles du
nouveau contenu ici.

TRASH TAGS

Provoque tes rivaux lors de leur tour avec tes Trash Tags.



(Distribués en début de partie et au niveau de Réputation 5 et 9.)

Quand un détenu rival entre dans la pièce où se trouve ton détenu, tu peux provoquer-interpeller ce rival avec une insulte soudaine et une présentation méprisante d'un jeton Trash Tag.

Nargue-le sans gêne. Sois créatif et rapide!

Tu place (ou lance) ensuite ton jeton Trash Tag (du bon côté) près du plateau du rival provoqué qui le garde là.

Ton rival provoqué doit t'affronter au Combat avant la Nuit.

- **SI AUCUN COMBAT** n'a lieu entre toi et ce rival avant la fin de la ronde 4 (Étape B du Carton d'Aide), chacun de tes jetons Trash Tag qu'il possède lui fait perdre **-1 REP.**

- **S'IL Y A UN COMBAT** entre vous, il n'y a pas de pénalité. (En équipe de 2, un seul détenu engagé au Combat suffit.)

Dans les deux cas, la nuit venue, défausse les jetons placés.

Tu peux cumuler plusieurs Trash Tags d'un même rival, mais un seul Combat entre vous suffit pour TOUS les défausser.

FUGITIF

Extension Legacy

Tu t'es barré de l'île! Maintenant t'es uniquement armé de ta Force, ta Ruse, tes gardiens et ta chance, pour fuir les snipers, hélicoptères, bateaux...qui te poursuivent.

Sois le 1er à compléter les 3 volets FUGITIF pour gagner. Impossible d'échouer! Mais tu peux être assez ralenti par les cartes-obstacles pour qu'on te rattrape.

ÉTAPES

Aligne les 3 decks mélangés face-cachées à côté d'une Pièce d'Évasion.

- Après l'évasion de ton détenu, sur ce même tour, place ton évadé à côté du deck 1 et retourne-y la carte du haut. (Ici, Actions, cartes obtenues et REP ne servent plus à ton évadé.)
 - Tes rivaux, dans l'ordre du tour, peuvent sacrifier leur(s) gardien(s) (pour les envoyer à ta poursuite!) ...pour HAUSSER le chiffre du/des cadenas de la carte. Si sacrifiés, les gardiens choisis sont défaussés et leur SOCLE est placé près de l'évadé et la carte.
 - Maintenant, tu peux aussi sacrifier un/des gardien(s) que tu as (pour saboter la poursuite!) ...pour RÉDUIRE ce(s) chiffre(s).
- +** Ce logo indique si la hausse/réduction est de 1 ou de 2 par cadenas. Donc +1 ou +2 par socle rival / -1 ou -2 par socle à toi. Ex : Gardien "1". +3 (2 blancs, 1 bleu) / -1 rouge = +2 au total.
- Lance 2 dés pour égaliser/dépasser ce(s) chiffre(s) mise à jour.

Cadenas vert : + ≥ Ex:

Cadenas rouge : fais de même avec le niveau de de l'évadé. 2 cadenas sur la carte? Les deux lancés doivent être réussis.

Lancé(s) réussi(s) : Ton évadé monte d'un deck et y rejoue immédiatement ces mêmes étapes.

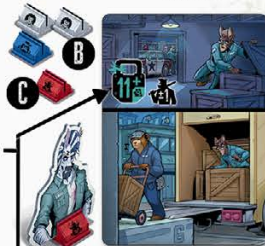
Rate(s) : Ton tour est terminé. Ton détenu devra relancer sur ce même deck le tour suivant.

Révèle 1 carte lorsque ton évadé doit relancer ou avancer d'un deck. (Remplace l'ancienne carte au bas.) Défausse les socles des gardiens utilisés. Remplace ces derniers dans des socles noirs et sur leur position A-B-C initiale du plateau.

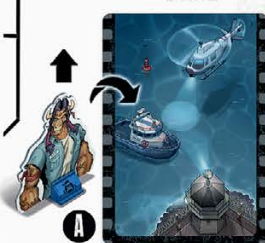
3 x 3 cartes



Deck 3



Deck 2



Deck 1



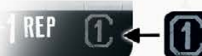
Plateau

CARTES AVANCÉES ET DÉBLOQUÉES : Les cartes **Contrebande**, **Items de Prison** et **Détenus** qui ont été débloquentées ont une ÉTOILE dans un des coins. Ces cartes sont pour joueurs avancés. Lors de la préparation d'une partie avec débutant(s), retirez ces cartes étoilées.



VARIANTES DE FIN DE PARTIE : Expérimentés et désireux de plus de défi? Entendez-vous pour ajoutez dès la préparation, une ou toute ces variantes de fin de partie.

- **EL CHAPO** : Gagne en atteignant d'abord le rang de réputation "LE CAID" (niv. 14) et en étant ensuite le premier à s'évader. (Pour tenter l'évasion, ta Réputation doit demeurer au niveau 14.) Dans ce cas, la carte ÉVÉNEMENT d'Émeute ne clôture pas la partie. Continuez simplement à jouer les rondes sans cartes Événements.
- **SEIGNEUR DU CRIME** : Complète une/des cartes CRIME pour totaliser au min. **3 POINTS DE CRIME**. Ces points sont indiqués au bas de chaque carte. Garde toute carte Crime complétée. Une fois ces 3 points cumulés, le niv. 13 "ÉMEUTE" de la barre de Réputation peut être atteint.
- **FUGITIF** : (Extension Legacy) Après ton évasion, sois le premier à compléter les 3 volets FUGITIF pour gagner et goûter à la liberté! Suis les étapes décrites plus hauts.



VARIANTE DU DÉ DE GARDIENS : Au lieu de lancer ce dé, révèle une Tuile Gardien à chaque ronde pour ainsi graduellement déduire leurs prochaines positions A-B-C.

En début de partie, mélange les 6 tuiles face-cachées et enlève les en bordure de plateau. **A** Au début de chaque ronde (sauf pour la 1ère ronde de la partie où les gardiens vont sur "C"), retourne une tuile et place les gardiens sur la position indiquée. **B** Suis les directives du dé, p.4. Une fois les 6 tuiles retournées, répète ces mêmes étapes.

Variante conçue avec Jeremy Barr



ESSAIE DE TROUVER LES...

6 ARMES DU JEU CLUEDO DISPERSÉES À TRAVERS DES CELLULES DU PLATEAU,

8 CÉLÈBRES DÉTENU(S) QUI ONT ÉCRIT DES GRAFFITIS DANS LES CELLULES DES 4 PANNEAUX INTÉRIEURS DE LA BOÎTE DE JEU,

18 BROSSES À DENTS SUR L'ENSEMBLE DE LA BOÎTE DU JEU!

