

■基本ルール

- ・シート上のスペースより多くのスタミナ、現金、アイテムを持つことはできない。
- ・脅迫カードは2枚までしか持つことができない。
- ・各PLのAPは3人プレイ=3AP、4人プレイ=2AP。
- ・PLは、全APを使い切らなくても構わない。
- ・アイテムは拳銃以外が各5枚、拳銃が1枚。**拳銃は他のアイテムの代わりに使用できる。**

■ゲームの終了

「1人以上のPLを除いた他のPLの1団が、計画の要素すべて（A～F）を最低1つ持っている」状態になった場合

- ・即座にゲームを終了し、以下の手順で監獄に残るPLを決定する。
- ・生贖が逃亡に不可欠な要素を持っていない場合、必ず生贖が監獄に残る。
- ・生贖が必要不可欠な要素を持っている場合、他の「必要不可欠な要素を持っていないPL」が監獄に残る。該当するPLが複数いる場合、その他の要素、現金、アイテム、スタミナの順で、所持数がより少ないPLが監獄に残る（それも引き分けの場合は他のPLが決定する）。

ボード上に21個目の警備員マーカーが配置された場合

- ・PL全員が敗北する。

■ゲームの手順

※1ラウンド目は「3：アクション」から始めることに注意。

1：新たな警備員の登場

- ・生贖は区域カードを1枚引き、その区域に警備員マーカーを1個置く。
- ・その区域にすでに警備員マーカーが4個置かれている場合、3個未満の区域が選ばれるまで区域カードを引き直す。

※21個目の警備員マーカーが置かれたら全PLは敗北する。

2：生贖の決定

- ・生贖を決定するための「話し合い」を行う。
- ・2分が過ぎるか、現在の生贖が投票を命じた時に投票を開始する。
- ・生贖になったPLは生贖カードを取り、その上の適切なスペースに生贖マーカーを置く。

3：アクションの実行

- ・APを消費してアクションを実行する。
- ・その区画の警備員の数によって、アクションに影響を受ける（[警備員の影響]を参照）。

■生贖の投票

- ・各PLは、生贖にしたいPLの色のコマを手握り、全員同時に公開する（自分に投票も可）。
 - ・最も多くの票を得たPLが生贖となる。
 - ・引き分けの場合、現在の生贖が選んだPLが新たな生贖となる。
- ※投票前の「話し合い」は、全て公開で行わなければならない。

■生贖

- ・生贖は他PLより1ポイント多いAPを持つ。
- ・同じPLが連続して生贖に選ばれた場合、選ばれるごとに追加の1APを得る（最大+3）。
- ・新たなPLが選ばれたら、ボーナスは+1に戻る。
- ・脅迫カードを使えるのは生贖のみ。
- ・ある任務が達成されたとき、生贖はその報酬（計画の要素の達成）を得ることができない。

■「計画の一要素の達成」の処理

要素の達成

- ・任務カードがある区画で、以下の条件を満たしている場合、「計画の一要素の達成」アクションを実行できる。
- ・この際、任務に使ったすべてのアイテムを放棄しなければならない。
 - ①その区域にPLがこの人数以上いること
 - ②その区域の警備員が、この人数以下であること
 - ③その区域にこのアイテムが全て集まっていること



- ※アイテムはその区域のPLが共同で持っていればよい。
- ※その区域に警備員が2人いる場合、PLは2APを支払うか、警備員を買収しなければならないことに注意。

報酬

- ・「計画の一要素」アクションが実行されたら、以下の手順で報酬を得る。
- ・手番PLは、任務カードに示されている要素を自動的に得る。
- ・手番PLは新たに任務カードを引く。生贖以外の全てのPLがそのカードに示されている要素を得る（**任務に協力していなくても要素を得ることができる**ことに注意）。
- ・これらの2枚のカードをゲームから除去する。

新たな任務

- ・生贖は任務カードと区域カードを引き、示された区域に新たな任務カードを置く。
- ・新たなカードの要素がボード上のカードと重複している場合、山札の一番下に戻し引き直す。
- ・その区域にすでに任務カードが置かれている場合、区域カードを引き直す。

■アイテムの放棄

- ・アイテムを捨てる際、PLは放棄したアイテムトークンを即座に対応する区域に戻す。
 - ・はじめにそのアイテムを置くことができる主要区域（そのアイテムを3つ置くことができる区域）に置き、次に「運動場」、その次に「面会室」に置く（[区域]参照）。
- ※アイコンで示されている数のアイテムが置かれている場合、その区域にそれ以上アイテムを置くことはできない。

■アクション

1AP	隣接区域への移動	隣接する区域に移動する（斜めに繋がっている区域も隣接と見なす）。
	区域の使用※1	自分がいる区画の効果を使用する。詳細は[区域]を参照。
	窃盗※2	同じ区域にいる他PL1人から、任意のアイテム1つか1金を奪う。
	暴動の開始	隣接する区域の警備員マーカー1個を、自分がいる区域に移動させる。
	計画の一要素の達成	任務の条件を満たしている場合のみ可能。[脱獄計画]参照。 生贄はこのアクションを実行できない。
	アイテム1個の放棄	対応する区域にそのトークンを置く。
OAP (無料)	脅迫カードの使用	脅迫カードを捨て、その効果を適用する。生贄のみ実行可能。
	アイテムや現金の交換	同じ区域にいる他のPLと、アイテムや現金を交換する（同意が必要）。 お互いに任意の数のアイテム/現金を与えることができる。
	警備員の買収	1金支払うごとに、同じ区域の警備員1個を無視することができる。
	スタミナの支払い※3	スタミナを1点支払い、追加の1APを得る。

※1…PLは各区域を1ラウンドにそれぞれ1回ずつ使用することができる。

※2…このアクションは1ラウンドに1回しか行えない。

■区域の効果

1. 礼拝堂 (CHAPEL)		他PLの脅迫カード1枚を選んで捨て札にする。		任意のアイテム1つか1金を支払い、他PLから脅迫カード1枚を取る。
2. 無線室 (RADIO ROOM)		警備員トークン2個を任意の区域（複数可）に移動させる。		[無料] 警備員トークン1個を任意の地域に移動させる。
3. 食堂 (DINING HALL)		スタミナを3点得る。		[無料] スタミナを1点得る。
4. 診療室 (INFIRMARY)		麻薬を1つ取る。		任意のアイテム1つか1金を麻薬2つに交換する。
5. 運動場 (EXERCISE YARD)		[無料] 任意のアイテム1つか1金を、この区域のアイテムに交換する。		任意のアイテム1つか1金を、この区域のアイテム2つに交換する。
6. 面会室 (VISITING AREA)		この区域の任意のアイテムを1つ取る。		任意のアイテム1つか1金を、任意の他のアイテムに置き換えられる銃1つに交換する。
7. 採石場 (QUARRY)		ショベルを1つ取る。		任意のアイテム1つか1金をショベル2つに交換する。
8. 娯楽室 (RECREATIONAL ROOM)		2金を得る。		[無料] 1金を得る。
9. 独房棟 (CELL BLOCK)		ナイフを1つ取る。		任意のアイテム1つか1金をナイフ2つに交換する。
10. 洗濯室 (LAUNDRY ROOM)		衣服を1つ取る。		任意のアイテム1つか1金を衣服2つに交換する。
11. 警備員室 (GUARDS' ROOM)		鍵を1つ取る。		任意のアイテム1つか1金を鍵2つに交換する。
12. 刑務所長室 (WARDEN'S OFFICE)		山札の一番上から脅迫カードを1枚引く。		任意のアイテム1つか1金を脅迫カード3枚に交換して1枚を保持し、残りを捨て札にする。

■警備員の影響



警備員数	効果
0~1	効果なし
2	アクションコスト+1。ただし、一部のアクションのコストは増えない。
3	一部のアクション以外の、コストが必要なアクションが全て実行できない。
4	この区域に入れず、この区域を離れる移動以外のアクションが実行できない。

※一部のアクション：「移動」「脅迫カードの使用」「OAP（無料）アクション」

■区域ルール

<ul style="list-style-type: none"> アイテムを獲得できる区域にアイテムがない場合、その区画は使用できない。 アイテムを2つ取るアクションを実行した際にアイテムが1つしかない場合、1つだけ取る。 脅迫カードを2枚までしか持てない。 ルールによってアイテムの交換ができる場合、交換に出したアイテムは適切な区域に置くこと（[アイテムの放棄]参照）。

■その他アイコン

	任意のアイテム1つか1金。効果を使用したPLが選ぶ。
	無料アクション。