

BREAK FREE

Ein fesselndes Geschicklichkeitsspiel
für 2 – 4 clevere Agenten
von 6 bis 99 Jahren.

Ravensburger® Spiele Nr. 22 334-3

Design: DE Ravensburger
Redaktion: Stefanie Fimpel

*Ihr tragt Handschellen und seid aneinander gekettet. Was ist passiert?
Ein Überfall? Nein, ganz im Gegenteil. Ihr seid Agenten in geheimer Mission
und wollt eure Spionagefähigkeiten gemeinsam trainieren.*

*Euer Auftrag: Befreit euch von den Handschellen!
Dabei werdet ihr verschiedene Trainingslevel durchlaufen, von leicht bis schwer.*

*Welcher Agent zeigt besonderes Fingerspitzengefühl und erfüllt
seinen Trainingsauftrag als Erster?*



Inhalt

- A** 4 Handschellen mit Ketten und Haken
- B** 4 Deckel
- C** 4 Dietriche
- D** 12 Gewinnchips: 4 grüne, 4 gelbe, 4 rote
- E** 12 Einsätze: 4 grüne, 4 gelbe und 4 rote
(3 verschiedene Schwierigkeitsgrade: leicht, mittel, schwer)

SPIELVORBEREITUNG

Alle Einsätze und alle Gewinnchips (Break Free Logo zeigt nach oben) kommen auf den Tisch. Jeder Spieler nimmt sich eine Handschelle mit Deckel und einen Dietrich. Nehmt den Deckel ab, indem ihr ihn entgegen dem Uhrzeigersinn dreht.

Alle grünen Gewinnchips werden nun auf die Zahlenseite gedreht. Jeder Spieler nimmt sich einen grünen Einsatz (= leichter Schwierigkeitsgrad) und legt ihn so in die Handschelle ein, dass die herausstehende Rippe genau in das Gehäuse passt. ① Nun nimmt jeder seinen Deckel. Der Deckel und das Gehäuse der Handschelle zeigen jeweils eine Pfeilspitze. Legt den Deckel so über den grünen Einsatz, dass der Pfeil des Deckels im vertieften Rand der Handschelle liegt. ②

Nun dreht ihr den Deckel im Uhrzeigersinn, bis seine Pfeilspitze auf die Pfeilspitze der Handschelle zeigt. ③ Die grauen Flügel des Deckels liegen nun unter denen der Handschelle.

Ist der Bügel eurer Handschelle verriegelt, öffnet ihn mithilfe der Notentriegelung (siehe Beschreibungen „Notentriegelung“). Schließlich legt ihr euch die Handschellen an: Rechtshänder an das linke und Linkshänder an das rechte Handgelenk. Ihr verschließt die Handschelle, indem ihr den Bügel vorsichtig zudrückt ④, bis er einrastet. Stellt sicher, dass der Deckel mit dem Schlüsseloch zu eurer Handfläche zeigt. ⑤ Am besten ist es, wenn ihr euch mit den Ellbogen auf dem Tisch abstützt und die Handschellen nicht auf dem Tisch aufliegen. Zum Schluss kettet ihr euch aneinander, falls ihr das wollt.



TIPP: Damit alle die gleiche Chance haben, könnt ihr vereinbaren, dass diejenigen Spieler, die älter oder schon echte Break Free Profis sind, die Handschelle jeweils an die bevorzugte Hand anlegen: Rechtshänder also ans rechte und Linkshänder ans linke Handgelenk. Das Öffnen der Handschelle erfolgt dann mit der schwächeren Hand und wird somit schwieriger.

SO WIRD GESPIELT

RUNDE 1:

Wenn alle Spieler bereit sind, zählt der älteste Spieler rückwärts: 3, 2, 1 – los! Alle Spieler greifen gleichzeitig nach ihren Dietrichen und führen sie durch das Schlüsseloch im Deckel in die Handschelle ein. Jeder versucht nun so schnell wie möglich mit dem Dietrich den Weg durch das Labyrinth des Einsatzes zu finden: rechts, links, hoch und runter? (Abb. A)

Welcher Weg ist der richtige? Gelingt es einem Spieler sich zu befreien, greift er sofort nach dem ausliegenden Gewinnchip mit der höchsten Zahl (Details siehe „Gewinnpunkte sammeln“). Sobald es auch dem letzten Spieler gelungen ist seine Handschelle zu öffnen, endet die Runde.

HERAUSHOLEN DES DIETRICHS

Sobald die Runde zu Ende ist, zieht ihr den Dietrich aus derjenigen Position nach oben, in der ihr die Handschelle entriegelt habt. Sobald ihr mit dem Dietrich an den Deckel stoßt, dreht ihr ihn im Uhrzeigersinn um eine Vierteldrehung und zieht den Dietrich dann aus der Handschelle heraus. (Abb. B) Öffnet nun den Deckel, indem ihr ihn entgegen dem Uhrzeigersinn dreht. Dann nehmt ihr den grünen Einsatz heraus.

Abb. A

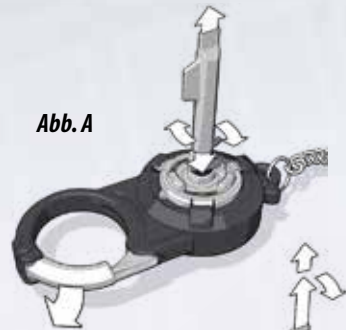
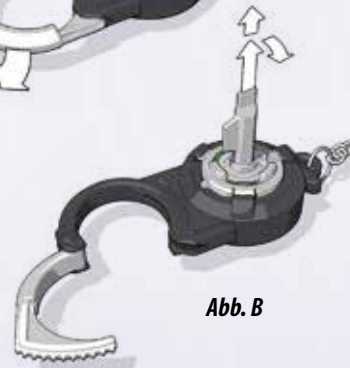


Abb. B



RUNDE 2 UND 3:

In Runde 2 und 3 gelten dieselben Regeln wie in Runde 1. Allerdings wird es nun schwieriger, sich von den Handschellen zu befreien. Legt in Runde 2 den gelben Einsatz (mittlerer Schwierigkeitsgrad) und in Runde 3 den roten Einsatz (schwerer Schwierigkeitsgrad) in die Handschelle ein. Je nach Farbe des Einsatzes dreht ihr die farblich entsprechenden Gewinnchips auf die Zahlenseite.

GEWINNPUNKTE SAMMELN

Der Gewinner der jeweiligen Runde greift sofort nach dem Gewinnchip mit der höchsten Zahl und sichert sich so die meisten Gewinnpunkte. Der Zweite nimmt sich die zweithöchste und der Dritte die dritthöchste Zahl. Dem Letzten jeder Runde bleibt leider nur der Chip mit 0 Punkten. Da es in jeder Runde schwieriger wird, die Handschelle zu öffnen, steigt auch die zu gewinnende Punktzahl:

Grüne Gewinnchips: 3 – 2 – 1 – 0 Gewinnpunkte

Gelbe Gewinnchips: 6 – 4 – 2 – 0 Gewinnpunkte

Rote Gewinnchips: 9 – 6 – 3 – 0 Gewinnpunkte

Spielt ihr mit weniger als vier Spielern, gehen überzählige Chips (jeweils die mit den niedrigen Gewinnpunkten) aus dem Spiel.

ENDE DES SPIELS

Nach der dritten und letzten Runde zählt jeder Spieler seine Gewinnpunkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt dieses Spiel. Bei Gleichstand gibt es eine Entscheidungsrunde.



NOTENTRIEGLUNG

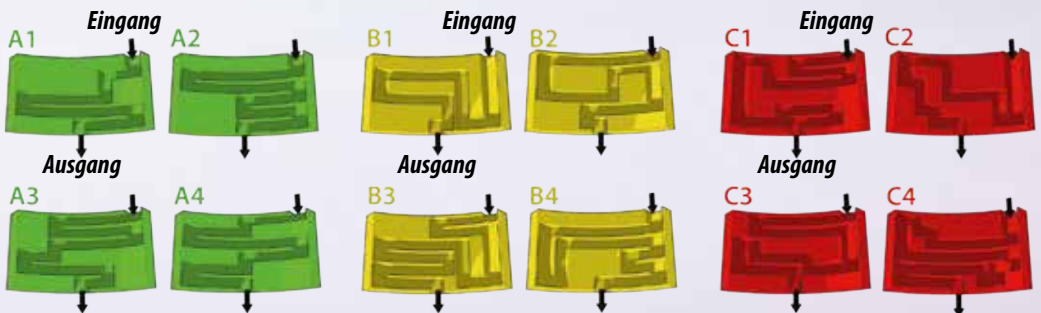
Auf der Unterseite der Handschelle gibt es eine Notentriegelung, die mit der Rückseite des Dietrichs zu öffnen ist. Um euren Dietrich dafür frei zu bekommen, öffnet ihr zunächst den Deckel eurer Handschelle, indem ihr ihn entgegen dem Uhrzeigersinn aufdreht. Zieht dann den Deckel zusammen mit dem Einsatz und dem Dietrich heraus. Steckt die Rückseite des Dietrichs entsprechend der Abbildung in den dafür vorgesehenen Schlitz. Die Handschelle öffnet sich sofort.

WEGEPLÄNE

Um euch ein Bild davon zu machen, wie die Labyrinth der verschiedenen Einsätze verlaufen, schaut euch am besten die Wegepläne genau an. Sie können euch helfen, solltet ihr irgendwann nicht mehr weiterkommen. Die Einsätze sind mit einer Buchstaben-Zahlenkombination gekennzeichnet, sodass ihr sie entsprechend zuordnen könnt.



Buchstaben-Zahlenkombination



WEITERE SPIELMÖGLICHKEITEN (Die Gewinnchips werden nicht benötigt)

DOPPELTER ÄRGER: 1 SPIELER GEGEN DEN ANDEREN

Beide Spieler legen sich zwei Handschellen an, eine an jedes Handgelenk. Wer schafft es, sich am schnellsten von beiden zu befreien? Der Erste gewinnt.

NAVIGATION: 2 GEGEN 2 SPIELER

Gespielt wird in Zweier-Teams. Ein Spieler trägt die Handschelle, sein Mitspieler navigiert ihn mithilfe des Wegeplans (siehe Vorderseite) durch das Labyrinth des Einsatzes. Bitte beachtet hierbei die Buchstaben-Zahlenkombination der verschiedenen Einsätze. Welches Team spricht sich besser ab und gewinnt den Wettlauf?

BATTLE: 2 GEGEN 2 SPIELER

Gespielt wird in Zweier-Teams. Ihr versucht jeweils die Handschelle des Partners zu öffnen. Welchem Team gelingt das als Erstes?

SPION IN DER DUNKELHEIT: 2 BIS 4 SPIELER

Macht den Raum, in dem ihr seid, dunkel. Versucht nun, euch von der Handschelle zu befreien, ohne dass ihr etwas seht. Der Erste, der seine Handschelle öffnen kann und den Raum verlässt, gewinnt.

AUSBRECHERKÖNIG: 2 BIS 4 SPIELER

Gespielt wird mit allen drei Einsätzen. Ihr startet mit dem grünen Einsatz. Sobald ein Spieler seine Handschelle öffnet, wechselt er vom grünen Einsatz auf den gelben. Gelingt ihm auch das, tauscht er den gelben Einsatz gegen den roten. Wer als Erster alle drei Einsätze knackt, gewinnt.

DIETRICH VERSTECKEN: 4 BIS 8 SPIELER

Gespielt wird in Zweier-Teams. Jedes Team besteht aus einem Spion und einem Detektiv. Einigt euch alle auf eine Farbe des Einsatzes. Während die Spione die Dietriche irgendwo im Zimmer verstecken, halten die Detektive die Augen geschlossen. Sind alle Dietriche versteckt, darf jeder Spion einem beliebigen anderen Spion die Handschelle anlegen und ihm ins Ohr flüstern, wo sich sein Dietrich befindet. Der älteste Spieler zählt rückwärts: „3-2-1“. Bei „los!“ gehen alle Detektive auf die Suche. Die Spione dürfen ihren Detektiv-Kollegen nur mit Hinweisen wie „kalt“, „warm“, „heiß“ oder „du verbrennst dich“ usw. helfen. Sobald der Dietrich gefunden ist, geht es darum, schnell die Handschellen zu öffnen. Das Team, dessen Detektiv als Erster seinen Spion-Kollegen von der Handschelle befreien kann, gewinnt.

RÜCKEN AN RÜCKEN (NUR FÜR PROFIS!): 2 GEGEN 2 SPIELER

Gespielt wird in Zweier-Teams. Die Spieler stehen Rücken an Rücken und halten einen kleinen Abstand zueinander. Beide Spieler legen jeweils eine Handschelle an. Einigt euch auf eine Hand: entweder die rechte oder die linke. Nun versucht ihr, jeweils die Handschelle eures Teamkollegen zu öffnen. Das erste Team, dem es gelingt, sich aus beiden Handschellen zu befreien, gewinnt.

HIER GEHT'S ZUR VIDEO-ERKLÄRUNG



Achtung. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention. Petits éléments. Danger d'étouffement.
Avvertenza. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



Lizenz: Break Free™ and © Yulu International Ltd.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger