

Doel van het spel

Elke speler schrijft voordat het spel begint, de volgorde op waarin hij denkt dat de 7 speelstenen (boeven) in de boten zullen komen en hij zal proberen gedurende het spel de volgorde in zijn voordeel te beïnvloeden. Want elke goed voorspelde plaats levert punten op. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, is winnaar.

Het speelbord wordt in elkaar gezet en op tafel gelegd. De 7 speelstenen worden in willekeurige volgorde op de 7 ramen van de gevangenis gezet. Bovendien heeft elke speler nog een vel papier en een pen nodig.

Gaan we nu eindelijk beginnen?

Ja, het gevecht om de plaatsen in de vluchtboten gaat nu beginnen. Maar stop even, eerst nog het belangrijkste voor de vluchters.

De weddenschap

Voordat het spel begint schrijft elke speler op, zonder dat de andere spelers dat kunnen zien, in welke volgorde naar zijn mening de 7 speelstenen in de 4 boten zullen komen.

Deze notitie wordt goed bewaard en is zeer geheim. Natuurlijk niet aan de andere spelers laten merken welke volgorde je hebt opgeschreven. Gedurende het spel zul je af en toe nog wel even moeten kijken welke volgorde je hebt opgeschreven. Denk eraan dat aan het einde van het spel elke goed gekozen plaats punten oplevert.

Volgorde	Punten
1. ROOD	
2. BLAUW	
3. LICHTGROEN	
4. BRUIN	
5. GEEL	
6. ORANJE	
7. DONKERGROEN	

Hoe gaat het nu verder?

Heel eenvoudig:

Wedden - gooien - zetten!



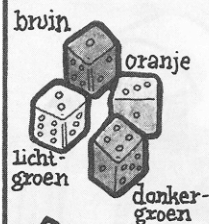
Waar is de startplaats?

Het eerste veld voor het gat in de gevangenis muur is het startveld.

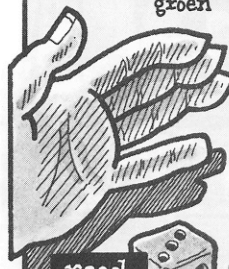
Is het zo eenvoudig?

Het gaat wel, alleen nog wat uitleg over de dobbelstenen.

De dobbelstenen



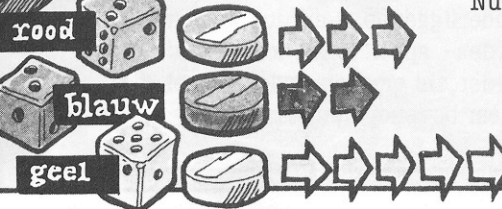
Bij elke speelsteen hoort een dobbelsteen met dezelfde kleur. De speler die aan de beurt is, moet per beurt met 3 willekeurige door hem gekozen dobbelstenen gooien en verzet dan de 3 speelstenen met dezelfde kleuren. De speelstenen moeten steeds zoveel velden worden verzet als de dobbelsteen aangeeft. De speler bepaalt zelf in welke volgorde hij de speelstenen zet. Maar als hij een speelsteen heeft gezet, dan mag dit niet meer worden veranderd.



Voorbeeld: rood 3, blauw 2, geel 5

De eerste boef is aan de beurt en kiest 3 dobbelstenen: rood, blauw en geel. Hij gooit en zet dan de speelstenen: de rode speelsteen 3 velden vooruit, de gele 5 velden en de blauwe 2 velden.

Nu is de volgende boef aan de beurt!

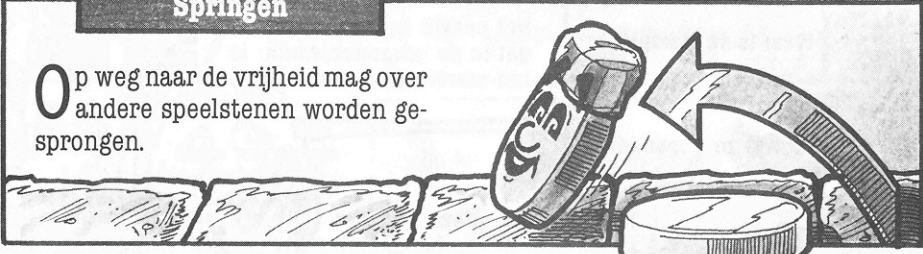




Moet ik nu steeds met 3 dezelfde dobbelstenen gooien?

Nee, natuurlijk niet. Bij elke beurt mag je een andere kleurencombinatie kiezen. Belangrijk is, dat de 3 dobbelstenen tegelijk worden gegooid. De speelstenen en de dobbelstenen zijn van niemand; elke speler bepaalt met welke dobbelstenen hij gooit en hoe hij de daarbij behorende speelstenen zet.

Springen



Op weg naar de vrijheid mag over andere speelstenen worden gesprongen.

Blokkeren



Hé! Geblokkeerd - deze speelsteen kan niet worden verzet.

Oh!

De onderliggende - en dus geblokkeerde - speelstenen kunnen alleen verder als er geen andere speelsteen meer bovenop hen staat.

De witte dobbelsteen

En wat betekent die grote witte dobbelsteen?

Dat is een speciale dobbelsteen.



De speciale dobbelsteen mag in elke beurt als vierde dobbelsteen worden gegooid. Dit hoeft echter niet. Gebruik je de witte dobbelsteen wel, dan mag je een speelsteen met het aantal ogen dat met de witte dobbelsteen is gegooid, terugzetten.

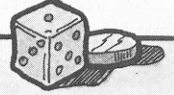
In een zelfde beurt mag een speelsteen niet voor- en achteruit worden gezet.

Het kan gebeuren, dat een speelsteen zelfs weer tot het startveld wordt teruggezet. Maar deze kan altijd later weer in de richting van de „vrijheid“ worden gezet.

De speciale dobbelsteen mag pas na de eerste ronde worden gebruikt, d.w.z. als alle spelers al één keer aan de beurt zijn geweest.

Einde van het spel

Als een speelsteen op het laatste veld komt of erover heen gaat, dan wordt deze in de voorste vrije boot gezet. **De eerste twee** speelstenen komen dus in boot nr. 1, **de volgende twee** in boot nr. 2 etc.



Als een speelsteen **het doel** heeft bereikt, wordt de dobbelsteen met dezelfde kleur uit het spel genomen.

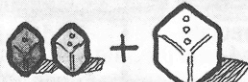
En wanneer is het spel afgelopen?

Als alle speelstenen in de boten zijn!

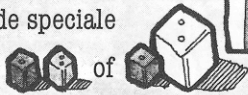


Belangrijke aanwijzing voor alle boeven:

Als 2 speelstenen in de boten zijn, mag nog maar met 2 kleurendobbelstenen + de speciale dobbelsteen worden gegooid.



Als er 4 speelstenen in de boten zijn, dan mag nog maar met 2 dobbelstenen worden gegooid: dus of met 2 kleurendobbelstenen of 1 kleurendobbelsteen + de speciale dobbelsteen.



Als er nog maar 2 speelstenen in het spel zijn, geldt de volgende regel: als één van deze 2 speelstenen d.m.v. de speciale dobbelsteen zelfs tot voor het startveld wordt teruggezet, dan geldt deze als de laatste speelsteen en wordt automatisch in boot nr. 4 gezet. De andere speelsteen wordt dan in boot nr. 3 gezet.

De afrekening

En dan?

Als alle boeven in de boten zitten, wordt er afgerekend!

En hoe dan?

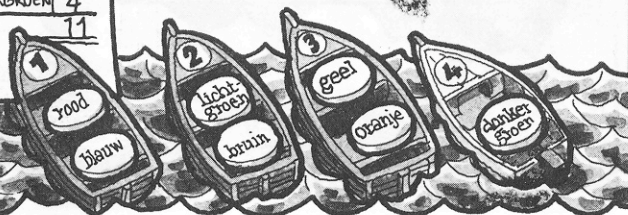
Heel eenvoudig: het nummer van de boot = het aantal punten.



= 3 Punten

Voor elke goed voorspelde speelsteen, die in de juiste boot zit, krijgt de speler zoveel punten als op de boot is vermeld. De juiste volgorde per boot is niet belangrijk. Het belangrijkste is dat hij in de juiste boot zit. De speler met de meeste punten is winnaar!

1	ROOD	1
2	LICHTGROEN	1
3	DONKERGROEN	1
4	BRUIN	2
5	ORANJE	3
6	GEEL	3
7	BLAUW	1
		9



Voor de zware jongens die het allemaal precies willen weten nog een paar tips:

De echte professionals hebben natuurlijk direct in de gaten dat uit het raam van de rechter cel een laken bungelt – tot op de weg! Uitbrekers die erg veel haast hebben kunnen, voordat het spel begint, afspreken dat ze vanaf dit veld beginnen. Maar let op! Door een kortere weg te nemen moet je je vluchtplan veranderen.



Ook met het gooien van de dobbelstenen kun je verschillende tactieken toepassen. Voorbeeld:

Bruin is al uit het spel en zit in boot nr. 1. De boef verzet eerst oranje. Deze komt in de eerste boot. Goed zo! Maar dan: groen staat gevaarlijk ver vooraan. Dus zet de boef vervolgens groen 4 velden vooruit en zet dan blauw 2 velden, zodat deze op de groene komt te staan. Groen is dus geblokkeerd en blauw staat in een goede positie voor de tweede boot!



De omgekeerde volgorde was ook mogelijk geweest (eerst blauw en dan groen er bovenop), maar voor de volgorde die de boef had opgeschreven zou dat verkeerd zijn geweest.

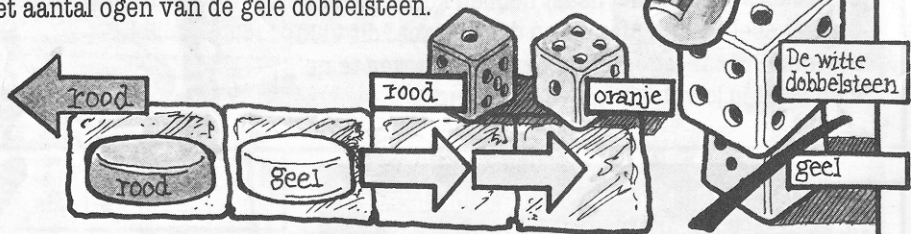
* wedbriefje *

1	bruin
2	oranje
3	geel
4	blauw
5	groen
6	rood
7	donker

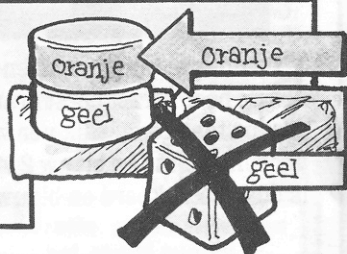
Nog een voorbeeld als je slim speelt:

Een boef gooit met de rode dobbelsteen, de gele en oranje en bovendien nog met de witte speciale dobbelsteen.

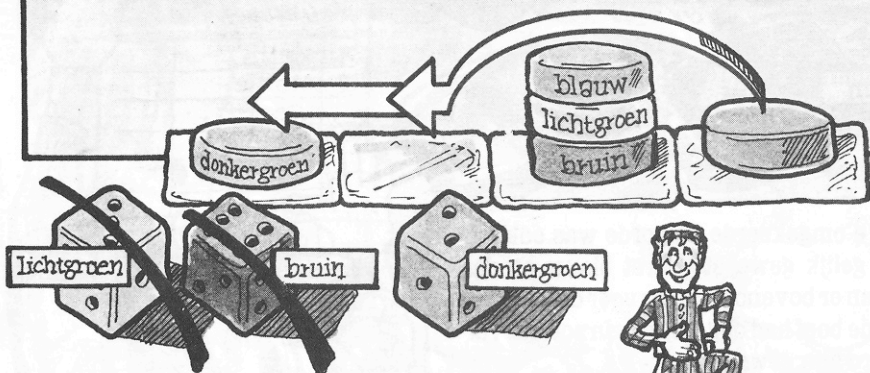
Hij stelt vast, dat het aantal ogen van de gele dobbelsteen niet in zijn plan past. Dus besluit hij snel dat de gele steen wordt teruggezet met het aantal ogen dat met de speciale dobbelsteen is gegooid. Hierbij vervalt dus het aantal ogen van de gele dobbelsteen.



Een andere mogelijkheid had kunnen zijn de gele speelsteen te blokkeren met een andere speelsteen. Ook in dit geval vervalt het aantal ogen van de gele dobbelsteen.



Uit tactische overwegingen kun je van te voren kleurendobbelstenen uitkiezen waarvan de speelstenen al zijn geblokkeerd en die in deze zet ook niet vrij komen. Zo hoef je misschien maar één speelsteen vooruit te zetten die beslist naar voren moet.



De vrijheid lacht je toe!

