

INHOUD

12 GEVANGENEN PIONNEN



1 DUBBELZIJDIG SPELBORD



6 DUBBELZIJDIGE GEVANGENEN FICHES



77 ZOEKKAARTEN



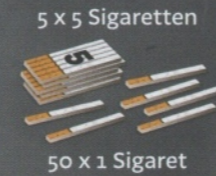
30 WAPENS



18 CRIMINELE VERLEDENS



55 SIGARETTEN



33 GEREEDSCHAP



6 RAMMELING FICHES



1 DOBBELSTEEN



24 BENDEKAARTEN

8 MICHEL(LE) KAARTEN

2 MICHEL(LE) PIONNEN



SPELOPZET

Speelt elke speler individueel, gebruik dan de zijde van het spelbord met 1 celblok (dus waar geen A en B op staat). Speel je in teams, gebruik dan de zijde met beide celblokken (A en B). Team modus wordt later uitgelegd.

1 Plaats 4 verschillende stapels op de daarvoor voorziene locaties op het spelbord met hun beeldzijde naar boven: lepel-, mes-, pikhouweel- en schopkaarten.

Elke lepel, mes, pikhouweel en schop die afgelegd wordt, komt terug bovenop zijn oorspronkelijke stapel.

2 Voor elke bende: schud en plaats de stapel op de daarvoor voorziene plaats met beeldzijde naar boven.

Afgelegde bendekaarten worden onder de oorspronkelijke stapel gelegd.

3 Schud alle zoekkaarten en vorm een stapel met de beeldzijde naar beneden. Plaats deze op de daarvoor voorziene plaats op het spelbord.

Ernaast komt de aflegstapel van de zoekkaarten. Ze worden met hun beeldzijde naar boven gelegd.

Wanneer de zoekstapel op is, worden alle afgelegde zoekkaarten geschud en vormen deze een nieuwe stapel.

4 Plaats alle sigaretten en rammelingfiches naast het spelbord zodat iedereen er aan kan.

5 Elke speler kiest een gevangene als pion en zet deze in één van de cellen. De overeenkomstige gevangenenfiche legt hij/zij voor zich uit.

6 Elke speler trekt een 'crimineel verleden'-kaart en houdt deze verborgen voor andere spelers. Hij/zij mag deze 'crimineel verleden'-kaart op elk moment bekijken.

7 Elke speler trekt 3 zoekkaarten en neemt ze op handen.



DOEL

Van zodra een speler het benodigde aantal tunnelpunten heeft behaald, wint deze speler en eindigt het spel.

Deze gevangene is de enige die kan ontsnappen vóór het alarm afgaat.

De andere gevangenen hebben minder geluk. De cipiers doen een algemene controle van de cellen en vinden alle onafgewerkte tunnels. Het hele zootje wint een ticket naar een zwaarbewaakte gevangenisvleugel.

Aantal spelers	2-3	4	5-6
Tunnelpunten nodig om te winnen	12 punten	10 punten	8 punten

HOE HET SPEL TE SPELEN

De speler met het meest indrukwekkende litteken mag als eerste beginnen spelen.

Spelers spelen om beurten met de klok mee tot één van hen wint en het spel eindigt.

Wanneer het jouw beurt is om te spelen, mag je **tot 2 acties** doen. Deze worden 'actions' genoemd op je gevangenenfiche.

Er zijn 2 soorten acties:

Basisacties kunnen uitgevoerd worden op verschillende plaatsen.

Locatie acties kunnen enkel uitgevoerd worden als je in een specifieke ruimte bent.

Naast deze 2 acties mag je in jouw beurt je 'crimineel verleden'-kaart spelen. Op dat moment is je crimineel verleden onthuld en krijg je een eenmalig voordeel. Dit voordeel is sterker wanneer je tot de bende op deze kaart behoort. Criminele verledens worden verder in de deze spelregels uitgelegd.



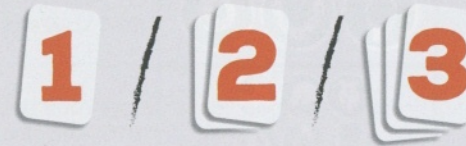
BASISACTIES

ZOEK



Deze actie kan slechts één keer per beurt uitgevoerd worden.

Trek het aantal zoekkaarten dat wordt aangeduid op de locatie waar je bent op het spelbord.



Als de zoekstapel op is, schud dan de aflegstapel en maak een nieuwe stapel.

Voorbeeld:

Bevindt een speler zich in de cellen dan trekt hij/zij 1 zoekkaart. Bevindt de speler zich in de eetzaal dan trekt hij/zij 2 zoekkaarten.

Een speler kan niet meer dan 10 kaarten op handen hebben op het einde van zijn/haar beurt.

Als je meer dan 10 kaarten op handen hebt **op het eind van je beurt**, kies je welke 10 kaarten je wil houden en leg de overtollige af.

VERPLAATS



Je kan je verplaatsen op 2 manieren: de **gewone verplaatsing** en de **voorzichtige verplaatsing**.

GEWONE VERPLAATSING



Werp met de dobbelsteen om te bepalen waar je heen gaat.

Elke worp laat je toe om je te verplaatsen naar 2 mogelijke locaties op basis van de dobbelsteenogen. De ogen staan aangeduid op het spelbord.

Kies één van de 2 locaties en verplaats je pion.

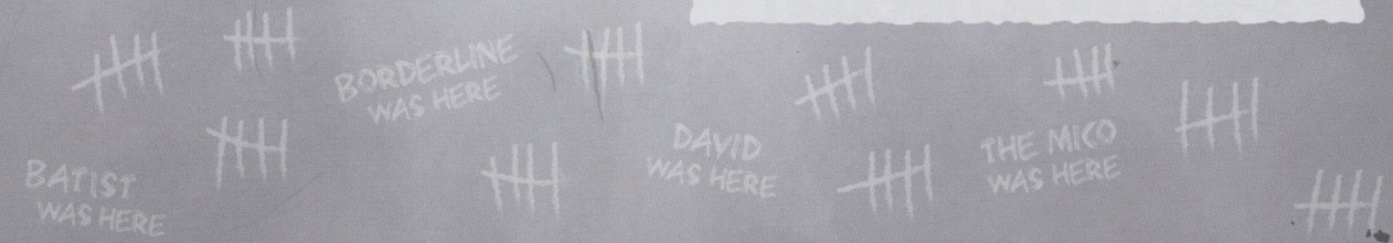
Voorbeeld:

Als een speler een 1 werpt, mag hij/zij kiezen om naar de cellen te gaan of naar de eetzaal.

Als je pion al aanwezig is op één van de 2 locaties dan **mag je niet blijven staan** en moet je je verplaatsen naar de andere mogelijke locatie.

VOORZICHTIGE VERPLAATSING

In plaats van met de dobbelsteen te werpen, kan je er ook voor kiezen om 2 acties te spenderen om naar de locatie van jouw keuze te gaan.



AANSLUITEN BIJ EEN BENDE



Kies een bende waarbij je je wil aansluiten.

Om je aan te sluiten heb je een specifiek aantal **accessoires** nodig uit je handkaarten die geassocieerd worden met die bende.

Meerdere kaarten met hetzelfde accessoire kunnen **niet gebruikt worden** om aan te sluiten bij een bende.

Leg de nodige accessoires af en trek dan de **bovenste bende kaart van de stapel overeenkomstig met de bende waar je je bij wil aansluiten.**

Plaats deze kaart met beeldzijde naar boven naast je gevangenfiche.

Tenzij anders vermeld op de kaart, worden bendevoordelen **niet gezien als acties** en is er ook geen limiet op het gebruik ervan.

Het moment waarop een voordeel wordt geactiveerd, staat vermeld op elke bendekaart.

Je kan slechts tot één bende behoren en één bendekaart bezitten.

Als je je tot een andere bende wilt aansluiten of een andere bendekaart wil, leg je opnieuw de nodige accessoires. Neem opnieuw één van de bovenste bende kaarten van dezelfde of andere bende. De vorige bendekaart wordt afgelegd.

Een afgelegde bendekaart wordt onderaan de overeenkomstige stapel gelegd.

SPEEL EEN ACTIEKAART



Voer uit wat er op de kaart staat en leg de kaart daarna af.

bende	accessoires	aantal
CREW		2 verschillende met keuze uit deze 3
Cartel		2 verschillende met keuze uit deze 3
BIKERS		2 verschillende met keuze uit deze 3
БЯДТВД		2 verschillende met keuze uit deze 3
TRIAD		3 verschillende met keuze uit alle 6
QUEERS		3 verschillende met keuze uit alle 6



AFPERSING



Deze actie kan slechts één keer per beurt uitgevoerd worden.

Je hebt **minstens 1 wapen** in je handkaarten nodig om iemand te kunnen afpersen. Richt je aanval op een speler waarvan de pion zich op dezelfde locatie bevindt.

INTIMIDATIE

Kondig op voorhand aan welk gereedschap - een lepel, een pikhouweel of een schop - je van je slachtoffer wil afnemen. Leg daarop een wapen uit je handkaarten voor je neer.

- Als het slachtoffer het gevraagde gereedschap in zijn/haar handkaarten heeft, mag de speler meewerken en het voorwerp afgeven.
- Als het slachtoffer het gevraagde gereedschap niet op handen heeft of niet wenst mee te werken dan start er een gevecht.

VECHTPARTIJ

Om beurten spelen de betrokken spelers een wapen (mes of scherp voorwerp) uit hun hand, beginnend met de verdediger.

Wanneer een speler geen wapen meer kan of wil spelen, verliest deze speler het gevecht en krijgt die een **rammelingfiche**.

De winnaar neemt het gevraagde gereedschap van de verliezer. In het geval dat de verliezer het gereedschap niet heeft of de aanvaller verliest, trekt de winnaar een willekeurige kaart uit de handkaarten van de verliezer.

Gespeelde messen worden terug op de oorspronkelijke stapel op het spelbord gelegd, andere gespeelde wapens of scherpe voorwerpen gaan naar de zoek-aflegstapel.

VOORBEELD :

Speler A wil speler B afpersen. Speler A legt een scheermesje uit haar hand voor speler B neer en vraagt met autoritaire stem:

« geef mij een pikhouweel! »

Speler B, die de pikhouweel op handen heeft, kan kiezen om mee te werken.

In dat geval geeft hij zijn pikhouweel aan speler A en eindigt de afpersing hier.

Indien hij beslist om de pikhouweel niet zomaar af te geven, begint het gevecht.

Speler B is de verdediger en moet als eerste een wapen leggen.

Speler A speelt daarop een nieuw wapen uit haar hand. Speler B doet daarop hetzelfde.

Speler A heeft slechts 1 wapen meer in haar hand en speelt deze zonder te verpinken.

Speler B heeft geen wapens meer op handen en verliest.

Als speler B de kaart heeft die speler A vroeg, dient hij zijn pikhouweel aan speler A te geven. Speler B krijgt ook een rammelingfiche.

Als speler B de kaart die speler A vroeg niet op handen heeft, mag de winnaar een willekeurige kaart uit de hand van de verliezer trekken. Speler B krijgt daarnaast ook een rammeling.

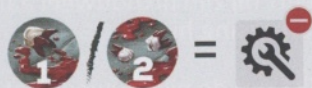
SOORTEN WAPENKAARTEN :



STEL SAMEN



Deze actie kan niet uitgevoerd worden in de cellen of in de douches.



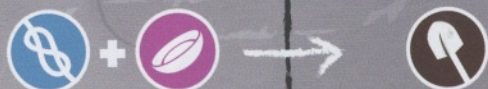
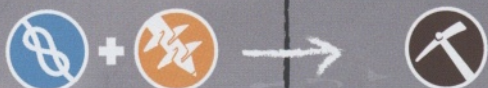
Deze actie kun je niet uitvoeren indien je 1 of 2 rammelingen hebt.

Je mag slechts 1 gereedschap samenstellen per actie.

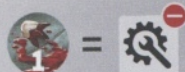
Leg alle nodige kaarten uit je hand af en trek dan de samengestelde kaart van de overeenkomstige stapel op het spelbord.

Als de trekstapels van de messen, pikhouwelen of schoppen op zijn, dan kan dit gereedschap niet samengesteld worden.

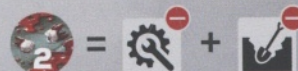
Benodigde kaarten | Samengestelde kaart(en)



RAMMELING



Een speler met 1 rammeling kan geen gereedschap samen stellen.



Een speler met 2 rammelingen kan geen gereedschap samen stellen of graven.

Ongeacht het aantal verloren gevechten kan een speler niet meer dan 2 rammelingen bezitten.

Je kan je laten genezen in de ziekenboeg. Maar na genezing kan je gewoon terug rammelingen krijgen.

De ene zijde wordt gebruikt om 1 rammeling af te beelden, de andere zijde staat voor 2 rammelingen.

GRIMINEEL VERLEDEN

Elke speler heeft een geheim crimineel verleden.

Op elke kaart staat op welk moment dit onthuld mag worden.

Een verleden onthullen, kost je geen actie. De voordelen die vermeld worden op elke kaart gaan van kracht wanneer de kaart onthuld wordt.

Een speler kan zijn verleden slechts één keer per spel onthullen en dus slechts één keer gebruiken.

Indien een speler tot de bende is toegetreden die op zijn/haar kaart wordt vermeld, dan mag hij/zij het bendevoordeel (onderaan de kaart) ook gebruiken.



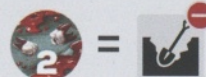
LOCATIESPECIFIEKE ACTIES

Kunnen enkel uitgevoerd worden door spelers die op de desbetreffende locatie staan.



GRAAF

Locatie: cellen



Deze actie kan je niet uitvoeren als je 2 rammelingen gekregen hebt.

Neem 1 gereedschapsitem (lepel, pikhouweel of schop) uit je hand en leg het voor je neer.

Je scoort meteen de tunnelpunten die op de kaart worden vermeld.



STEELEEN LEPEL

Locatie: eetzaal



Neem 1 lepel van de stapel.

Deze actie kan niet uitgevoerd worden indien de lepelstapel op is.



GENEZEN

Locatie: ziekenboeg



Verwijder 1 rammeling die je kreeg.

VERHANDELEN

Locatie: ontspanningsruimte



Leg eender welk aantal handkaarten af.

Krijg sigaretten ter waarde van het aantal sigaretten dat vermeld wordt op de afgelegde en dus verhandelde kaarten.

KOOP

Locatie: ontspanningsruimte



Voer 1 transactie uit:

Betaal 2 sigaretten voor 1 mes van de stapel

Of

betaal 5 sigaretten voor 2 messen van de stapel

Of

Betaal 6 sigaretten voor 1 pikhouweel van de stapel

Of

Betaal 8 sigaretten voor 1 schop van de stapel

Als de trekstapels van de messen, pikhouwelen of schoppen op zijn, dan kan dit gereedschap niet gekocht worden.



MICHEL & MICHELLE

Michelle en Michel vormen een optionele uitbreiding tot het spel, zeker een goed idee bij een spel met 2 personen. Het geeft namelijk ruimte tot meer interactie en afpersingen. **Met meer spelers, wordt de gevangenis gevaarlijker dan ooit!**

Kies één van de 2 pionnen om deel te nemen aan je spel. De Michel(le)-pion, start in de douches bij spelopzet.

Michel(le)-kaarten worden geschud en vormen een trekstapel met hun beeldzijde naar beneden. Deze stapel wordt naast het spelbord, maar wel dicht bij de douches geplaatst. Afgelegde Michel(le)-kaarten worden naast deze stapel gelegd en vormt een aflegstapel. Wanneer de Michel(le)-stapel leeg is, schud dan de aflegstapel en vorm een nieuwe trekstapel met de beeldzijde naar beneden.

VERPLAATS

Een speler mag Michel(le) verplaatsen op het einde van zijn/haar beurt. Michel(le) wordt verplaatst door met de dobbelsteen te gooien.

Deze verplaatsing wordt gedaan als een gewone verplaatsing. De speler die de dobbelsteen wierp, kiest naar welke locatie Michel(le) zich beweegt als er 2 opties zijn.



AFPERSING

Elke keer Michel(le) een verplaatsing beeïndigt, perst hij/zij automatisch alle spelers af die op dezelfde locatie staan als hij/zij.

Als er meerdere spelers op dezelfde locatie staan, perst Michel(le) hen één voor één in wijzerzin af. Beginnende met de speler die Michel(le) verplaatste.

Als een speler op dezelfde locatie belandt als waar Michel(le) zich bevindt, wordt de speler automatisch afgeperst.

Als Michel(le) een speler afperst dan trek je een kaart van de Michel(le)-stapel. Toon deze aan alle spelers.

• Als de kaart geen mes is dan is er geen gevecht en eindigt de afpersing.

• Als het wel een mes is dan kan de speler er voor kiezen om mee te werken door één van de op de kaart afgebeelde gereedschappen af te leggen (indien dat mogelijk is).

Als de speler geen van de afgebeelde gereedschappen heeft of de kaart niet wil afleggen dan start een gevecht.

De speler moet eerst een wapen uit zijn/haar hand spelen, waarop een nieuwe Michel(le)-kaart wordt getrokken en getoond.

Indien de kaart geen mes toont, eindigt het gevecht en wint de speler. Indien de kaart wel een mes toont, moet de speler opnieuw een wapen spelen. Er wordt een nieuwe Michel(le)-kaart getrokken, enz...

Indien de speler geen wapen wil of kan spelen dan wordt het gevecht verloren en neemt de speler een rammeling. Ook moet men, indien mogelijk, één van de gereedschappen afgebeeld op de Michel(le)-kaart afleggen. Indien de speler dat niet kan, moet hij/zij een willekeurige kaart uit zijn/haar hand afleggen.

Als de speler wint dan mag die 1 zoekkaart nemen van de trekstapel.

Alle Michel(le) kaarten die open werden gelegd tijdens een afpersing komen op de aflegstapel terecht.

TEAM VARIANT

De team variant kan enkel gespeeld worden met een even aantal spelers.

Spelers moeten zich in twee teams verdelen: team A en team B.

Voor de team variant gebruik je de spelzijde van het spelbord waarop de 2 celblokken (A en B) staan. Beide celblokken worden gezien als een aparte locatie. De geldende regels voor de cellen blijven van kracht behalve voor graven en samenstellen (zie verder).

De andere gangbare regels blijven ook gelden, met de volgende uitzonderingen:

DOEL:

Tunnelpunten gelden voor het team. Winnen doe je dus als team.

Aantal spelers

4

6

Tunnelpunten nodig om te winnen

16 punten

20 punten

GEWONE VERPLAATSING:

Bij een worp van 1, 2 of 3 mag de speler zich verplaatsen naar zowel celblok A als naar celblok B.

GEVECHT:

Tijdens een gevecht kunnen alle teamgenoten (zowel als verdediger als als aanvaller) die zich op dezelfde locatie bevinden meehelpen door wapenkaarten te leggen in plaats van hun teamgenoot. Op het einde van een gevecht moeten alle spelers die meegeholpen hebben aan een verloren gevecht een rammeling nemen. Daarnaast mag de winnende speler (die de afpersing onderging of begon) een willekeurige kaart nemen van elk van de verliezende spelers.

SAMENSTELLEN:

Spelers kunnen voorwerpen samenstellen in de celblok van het overeenkomstig team, maar niet in hun eigen celblok.

GRAVEN:

Spelers kunnen enkel graven in hun eigen celblok.

DEAL:

NIEUWE BASISACTIE

De speler mag een willekeurig aantal kaarten uit zijn/haar hand aan een teamgenoot overhandigen die zich op dezelfde locatie bevindt en krijgt daarvoor hetzelfde aantal kaarten terug.

De speler kan op deze manier ook sigaretten krijgen of geven in ruil voor kaarten.

BENDES:

Tijdens een gewone verplaatsing kan een speler naar de locatie van een teamgenoot verplaatsen die tot dezelfde bende behoort. Er hoeft niet met de dobbelsteen geworpen te worden.

