

BREAK OUT

Spelregels

2 spelers, vanaf 6 jaar

Wie ontsnapt als eerste uit de gevangenis?

We weten dat Bart Boef wil ontsnappen, maar ook Lepe Leo speelt met dit idee!

De twee heren zetten het op een lopen, want ze willen zo snel mogelijk het touw knopen en over de muur klauteren. Maar onderweg komen ze elkaar tegen en leggen ze elkaar het vuur aan de schenen. De vrijheid lonkt! Of toch voor diegene die als eerste over de muur geraakt.

Inhoud:

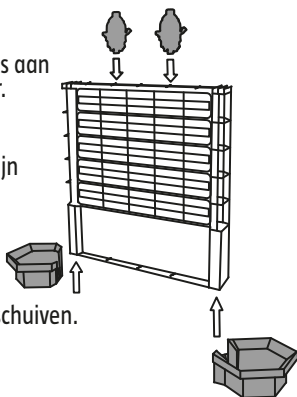
1 speelwand, 26 knopen (13 rode en 13 blauwe),
2 gevangenen, 2 bakjes, 1 blad met stickers,
spelregels.

Doel van het spel:

Als eerste een ononderbroken weg in je eigen kleur maken tot bij je gevangene, die je bovenaan de muur opwacht.

Voorbereiding:

- Bevestig de twee bakjes aan weerszijden van de muur.
- Iedere speler kiest een kleur (rood of blauw) en neemt de 13 knopen in zijn kleur.
- Daarna plaatst hij zijn gevangene op een van de 5 posities boven op de muur door hem in een gleuf naar keuze te schuiven.



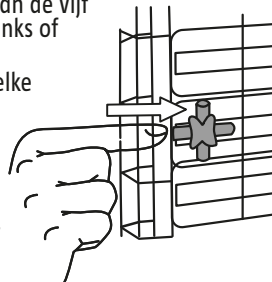
Verloop van het spel:

De jongste speler begint.

Hij neemt één van zijn knopen en steekt deze volledig in één van de vijf horizontale gleuven links of rechts in de muur.

De speler kiest zelf welke gleuf.

Opmerking: Je moet steeds een knoop plaatsen aan het begin van de zijkant van een horizontale gleuf zonder deze door te schuiven. De knoop kan enkel verplaatst worden wanneer een andere knoop aan het begin van diezelfde gleuf wordt ingevoegd.



Daarna is het de beurt aan de tegenspeler om een van zijn knopen in een gleuf links of rechts in de muur te steken.

Wanneer je een nieuwe knoop in een gleuf schuift, waar al een knoop in zit, dan verschuift deze naar links of rechts.

Valt er bv. een blauwe knoop in het bakje aan de andere kant, dan is deze knoop opnieuw voor de blauwe speler.

Belangrijke opmerkingen:

- Stel dat er 5 knopen in een gleuf zitten en een speler laat er een knoop uit vallen, dan mag je niet onmiddellijk een nieuwe knoop in diezelfde gleuf steken om de tegenovergestelde beweging te maken. Je moet wachten tot je volgende beurt.
- Heeft een speler geen knopen meer over, dan moet hij wachten tot er eentje van zijn kleur in een bakje valt.

De winnaar:

De speler die als eerste met zijn krammen een onafgebroken ontsnappingsroute van beneden tot boven maakt, wint het spel.

Gemakkelijkere variant: Bij het begin van het spel kun je er ook voor kiezen om je gevangene niet boven op de muur te plaatsen. Pas als je een onafgebroken weg naar boven hebt gemaakt, wordt je gevangene op de muur gezet. Bij deze spelvariant maakt het dus niet uit waar je weg bovenaan uitkomt.

Deze adviezen bewaren.

Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden.

MEGABLEU wordt verdeeld in België en Nederland door:

MGBl, Rue des Colonies 11, 1000 Brussel.

©2016 MEGABLEU, France. Alle rechten voorbehouden. Licensed by Projekt Spiel.



MEGABLEU
www.megableu.com