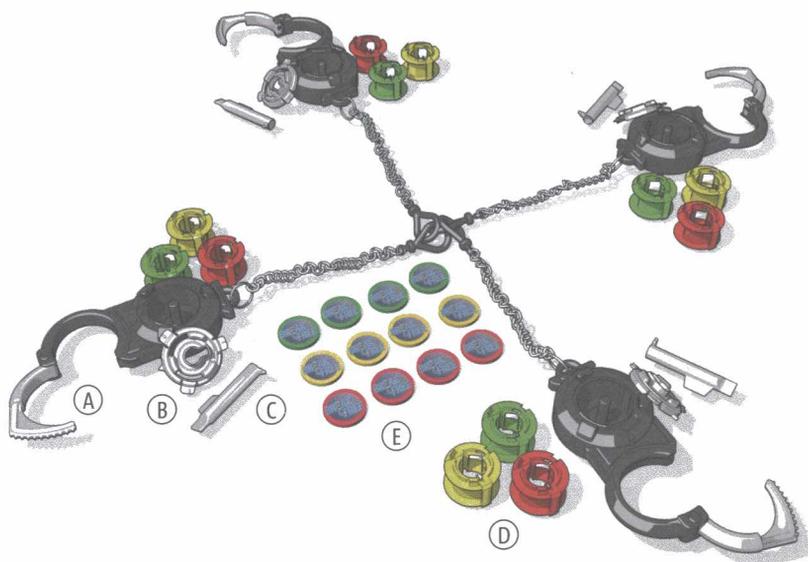


Contenu

- A 4 menottes munies de chaînettes
- B 4 couvercles
- C 4 crochets

- D 12 labyrinthes : 4 verts, 4 jaunes, 4 rouges
(3 niveaux de difficulté)
- E 12 jetons : 4 verts, 4 jaunes, 4 rouges

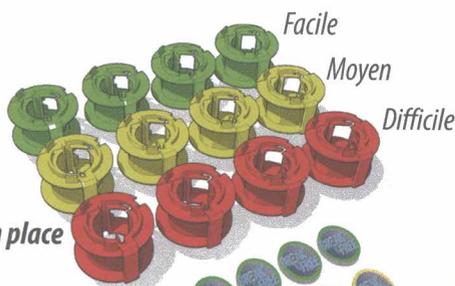


BREAK FREE !

Vous êtes menottés ensemble. Que s'est-il passé ? Un casse ? Au contraire ! Vous êtes des agents en mission secrète et vous testez vos capacités d'espions tous ensemble.

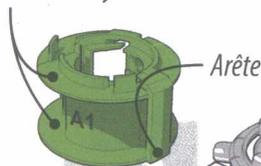
Votre objectif : vous libérer de vos menottes ! Pour cela, vous devrez surmonter plusieurs niveaux d'entraînement, du plus simple au plus difficile.

Quel agent fera preuve du plus de dextérité et viendra à bout de toutes ses épreuves le premier ?

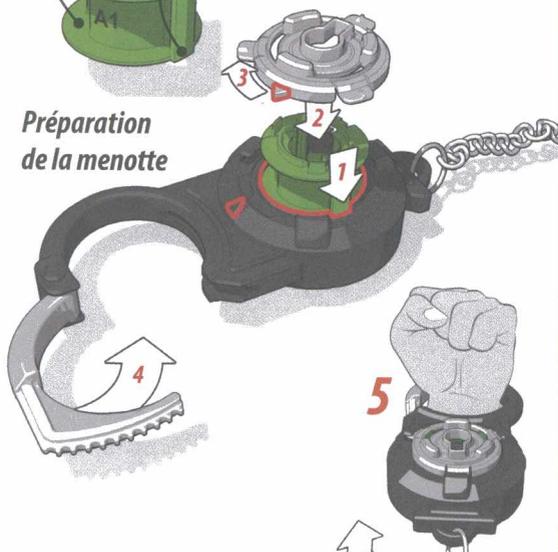


Mise en place

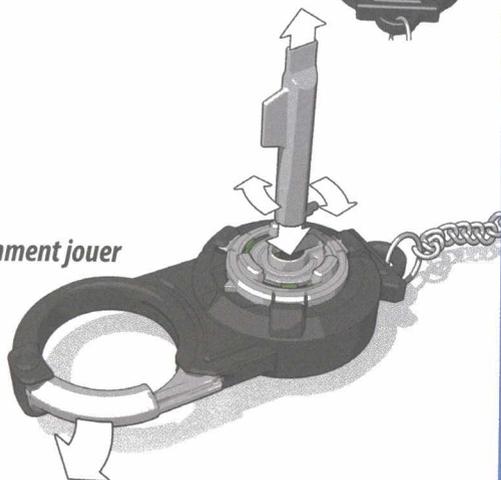
Code du labyrinthe



Préparation de la menotte



Comment jouer



Mise en place

Placer tous les labyrinthes et les jetons sur la table. Chaque joueur prend une menotte avec son couvercle ainsi qu'un crochet. Tourner le couvercle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour l'ôter.

La partie peut commencer

Retourner tous les jetons verts du côté numéroté. Chaque joueur choisit un labyrinthe vert (= niveau facile) et l'insère dans la menotte, de manière à ce que l'arête se glisse parfaitement dans l'encoche du logement ①. Chacun prend ensuite son couvercle.

Sur le couvercle et le logement de la menotte est gravée une flèche. Placer le couvercle sur le labyrinthe vert en orientant la flèche du couvercle vers le bord plus bas de la menotte ②.

Tourner ensuite le couvercle dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les flèches du couvercle et de la menotte soient alignées ③. Les pattes grises du couvercle sont maintenant coincées sous celles de la menotte (système de baïonnette).

Enfin, attacher les menottes : les droitiers à la main gauche, les gauchers à la main droite. Pour fermer la menotte, replier délicatement l'arceau ④ jusqu'à ce qu'il soit bloqué. Pour être sûr que l'arceau de la menotte s'ouvre aussi facilement, veiller à ce que le couvercle avec l'accès au labyrinthe (trou de la serrure) soit dirigé vers la paume de la main ⑤.

Le mieux est de s'appuyer sur les coudes et de ne pas laisser les menottes à plat sur la table. Pour finir, les joueurs peuvent décider d'attacher leurs menottes les unes aux autres grâce aux chaînettes.

Déroulement de la partie

1^{RE} MANCHE :

Lorsque tous les joueurs sont prêts, le plus âgé lance le décompte : 3, 2, 1... GO !

Tous les joueurs s'emparent en même temps de leur crochet et l'insèrent dans la menotte à travers la serrure du couvercle. Chacun essaye ainsi de trouver le plus rapidement possible le bon chemin à travers le labyrinthe afin de se libérer de sa menotte : à droite, à gauche, en haut, en bas ? Quelle est la bonne direction ? Le premier qui parvient à ouvrir sa menotte se rue sur le jeton de plus forte valeur et le garde devant lui. Plus cette valeur est élevée, plus le joueur marquera de points. Dès que le dernier joueur a réussi à ouvrir sa menotte, la manche est terminée.

COMMENT RETIRER LE CROCHET ?

Lorsque la manche est terminée, tirer le crochet vers le haut à partir de la position ayant permis d'ouvrir la menotte. Dès qu'il se retrouve contre le couvercle, tourner le crochet d'un quart de tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, et l'extraire de la menotte. Ouvrir alors le couvercle en le tournant en sens inverse des aiguilles d'une montre, puis sortir le labyrinthe vert.

MANCHES 2 ET 3 :

Les règles des 2^e et 3^e manches sont identiques à la 1^{ère}. Il devient cependant plus difficile de se libérer de sa menotte : pour la 2^e manche, insérer dans la menotte le labyrinthe jaune (niveau moyen) et pour la 3^e manche, le labyrinthe rouge (niveau le plus élevé). Selon la couleur du labyrinthe, retourner les jetons correspondants sur la face numérotée.

DÉCOMPTE DES POINTS

Le vainqueur de chaque manche s'empare immédiatement du jeton de plus forte valeur et s'assure ainsi le maximum de points. Le deuxième joueur gagne la deuxième valeur la plus haute ; le troisième, la troisième. Le dernier de chaque manche repart malheureusement avec le jeton 0 point. Comme le niveau de difficulté augmente à chaque manche, le nombre de points à gagner croît également :

Jetons verts : 0, 1, 2, 3 points ;

Jetons jaunes : 0, 2, 4, 6 points ;

Jetons rouges : 0, 3, 6, 9 points.

À moins de 4 joueurs, les jetons restants (à chaque fois avec la plus faible valeur) sont écartés du jeu.

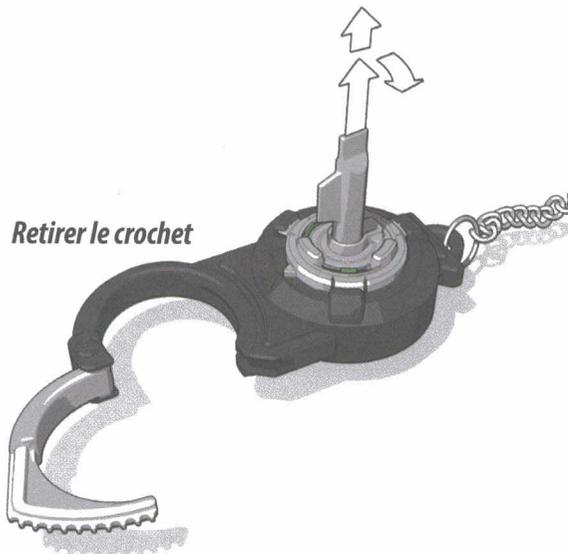
FIN DE LA PARTIE

À l'issue de la 3^e et dernière manche, chaque joueur additionne ses points. Celui qui obtient le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, une manche décisive départage les ex æquo.

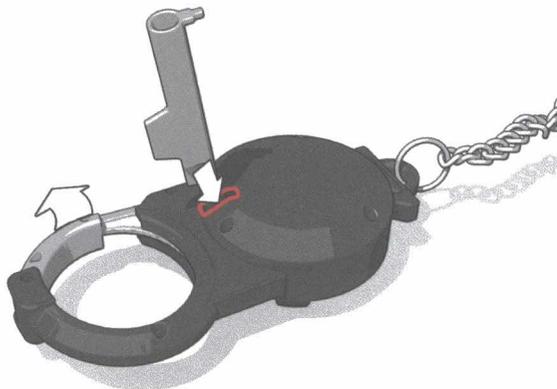
Déverrouillage d'urgence

Au dos de la menotte se trouve un mécanisme de déverrouillage d'urgence. Pour l'utiliser, commencer par ouvrir le couvercle en le tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Retirer le couvercle avec le labyrinthe et le crochet. Insérer l'autre extrémité du crochet dans la fente comme indiqué sur l'illustration. La menotte s'ouvre immédiatement.

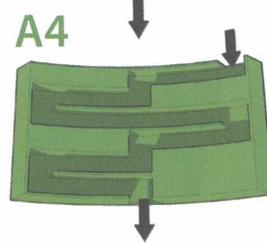
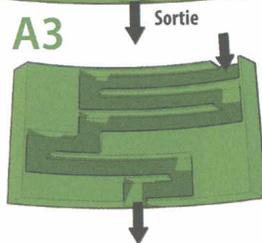
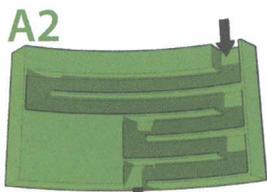
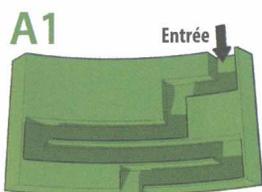
Retirer le crochet



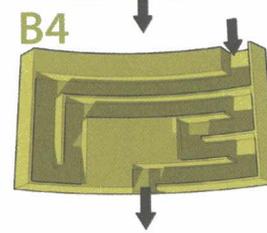
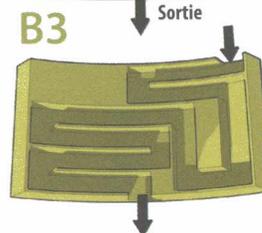
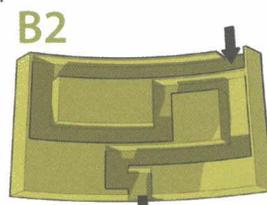
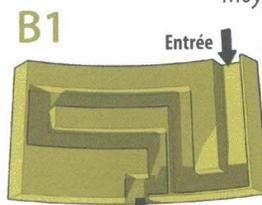
Déverrouillage d'urgence



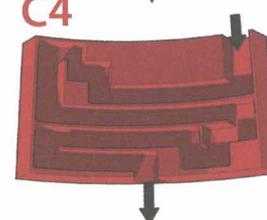
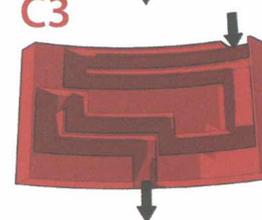
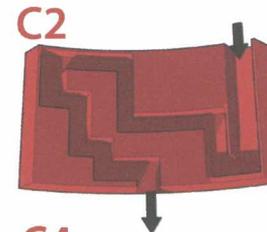
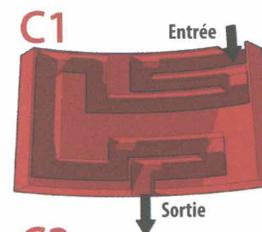
Facile



Moyen



Difficile



Plan des labyrinthes

Pour se faire une idée des différents labyrinthes, il suffit de jeter un coup d'œil aux plans ci-contre. Ils pourront s'avérer utiles si un joueur se retrouve bloqué. Les labyrinthes sont repérés par un code composé d'un chiffre et d'une lettre (Code du labyrinthe), permettant de les associer correctement aux plans (voir Mise en place).

CONSEIL POUR N'AVANTAGER PERSONNE :

Pour que chaque joueur ait les mêmes chances, les participants peuvent s'entendre afin que les plus âgés ou les experts de Break Free attachent la menotte à leur main d'écriture : donc à la droite pour les droitiers et à la gauche pour les gauchers. L'ouverture de la menotte se fait avec la main la moins habile, ce qui augmente la difficulté.

Autres variantes

(Les jetons ne sont pas utilisés.)

DOUBLE DIFFICULTÉ : DUEL À 1 CONTRE 1

Les deux joueurs se passent 2 menottes : une à chaque poignet. Le premier qui réussira à se débarrasser le premier de ses deux menottes remportera la partie.

GUIDAGE : 2 CONTRE 2

La partie se joue par équipe de 2. Un joueur porte la menotte, l'autre le guide à travers le labyrinthe à l'aide du plan. Quelle équipe s'entendra le mieux et remportera cette course à travers le labyrinthe? Les plans des labyrinthes peuvent être imprimés sur le site www.breakfree.toys. Se reporter au code chiffre-lettre des différents labyrinthes.

BATTLE : 2 CONTRE 2

La partie se joue par équipe de 2. Chacune essaye d'ouvrir la menotte de son partenaire. Quelle équipe sera la plus rapide?

ESPION DANS LA NUIT : 2 À 4 JOUEURS

Les joueurs jouent dans une pièce sombre. Ils essayent de se libérer de leur menotte sans rien voir. Le premier qui parvient à ouvrir sa menotte et à sortir de la pièce l'emporte.

LE ROI DE L'ÉVASION : 2 À 4 JOUEURS

Les joueurs utilisent les 3 labyrinthes. Ils commencent avec le labyrinthe vert. Dès qu'un joueur parvient à ouvrir sa menotte, il remplace immédiatement le labyrinthe vert par le jaune. S'il réussit de nouveau à se libérer, il remplace le jaune par le rouge. Le premier à venir à bout des trois labyrinthes remporte la partie.

TOUT OU RIEN : 2 À 4 JOUEURS

Ce jeu se rapproche du « roi de l'évasion » à la différence suivante : le premier joueur qui réussit à ouvrir sa menotte, l'annonce à voix haute. Le vainqueur de cette manche prend alors un labyrinthe de la difficulté suivante (donc jaune ou rouge). Les autres joueurs restent au même niveau de difficulté et utilisent de nouveau le même labyrinthe (contrairement au « roi de l'évasion », ils recommencent du début). Pour décoincer le crochet du labyrinthe pour la nouvelle manche, se reporter au chapitre « Déverrouillage d'urgence ». Le premier à venir à bout des trois labyrinthes l'emporte.

CACHEZ LE CROCHET : 4 À 8 JOUEURS

La partie se joue par équipe de 2, chacune composée d'un espion et d'un chercheur. L'espion de chaque équipe doit cacher un crochet dans la pièce, pendant ce temps les chercheurs doivent tous garder les yeux fermés. Une fois que tous les crochets sont cachés, chaque espion menotte un espion adverse de son choix et lui dit à l'oreille où se trouve son crochet. Au top, tous les chercheurs partent à la recherche des crochets : les espions ne peuvent leur donner que des températures comme indications (« Froid », « Chaud », « Tiède », « Tu brûles ! », etc). Le premier chercheur qui parvient à trouver son crochet ET à libérer son espion fait gagner son équipe.

DOS À DOS (UNIQUEMENT POUR LES EXPERTS): 2 CONTRE 2

La partie se joue par équipe de 2. Les membres de chaque équipe se mettent dos à dos, en veillant à laisser un espace entre eux. Les joueurs doivent se mettre d'accord si ils tentent d'ouvrir leur propre menotte ou celle de leur partenaire, mains dans le dos. La première équipe à avoir ouvert ses 2 menottes remportent la partie.



Attention. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Licence : Break Free™ and © Yulu International Ltd.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfaffstatt
www.ravensburger.com

Ravensburger