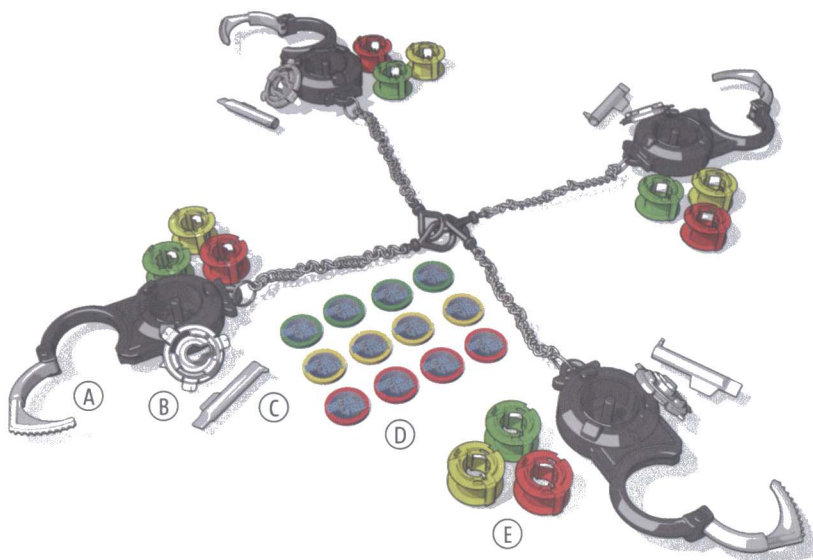


Inhoud

- A 4 handboeien met kettingen en haken
- B 4 afdekkappen
- C 4 lopers
- D 12 winstfiches (van ieder 4x groen, geel en rood)
- E 12 inzetstukken, 4 groene, 4 gele en 4 rode (3 moeilijkheidsgraden)



BREAK FREE!

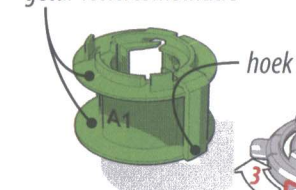
Jullie dragen handboeien en zijn aan elkaar vastgeketend. Wat is er gebeurd? Een overval? Nee, integendeel. Jullie zijn agenten met een geheime missie en willen jullie spionagevaardigheden samen trainen.

Jullie opdracht: bevrijd je van de handboeien! Daarbij zullen jullie verschillende trainingslevels doorlopen, van makkelijk tot moeilijk.

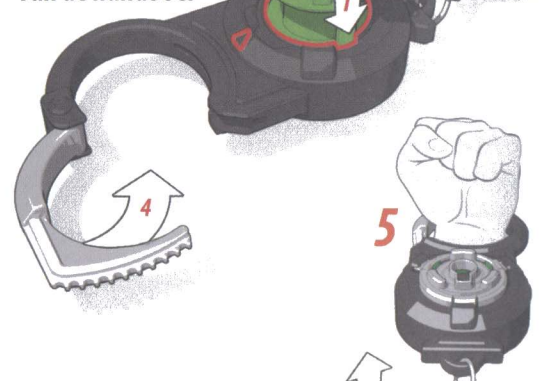
Welke agent heeft een goed Fingerspitzengevoel en voert als eerste zijn trainingsopdracht uit?

Voorbereiding van de inzetstukken

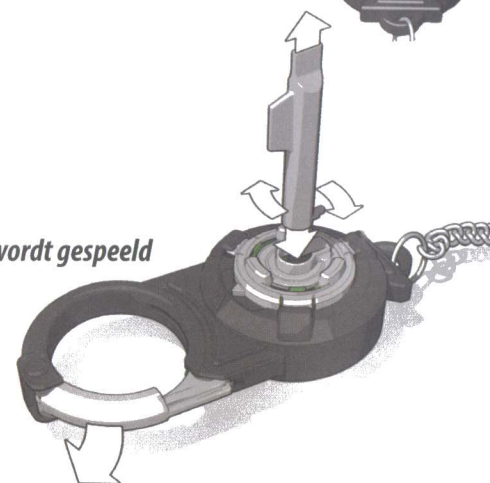
getal-lettercombinatie



Voorbereiding van de handboei



Zo wordt gespeeld



Voorbereiding van het spel

Alle inzetstukken en alle winstfiches (Break Free Logo wijst naar boven) worden op tafel gelegd. Iedere speler pakt een handboei met deksel en een loper. Haal het deksel eraf, door het tegen de wijzers van de klok in te draaien.

Nu gaat het beginnen

Alle groene winstfiches worden nu op de kant van de getallen gedraaid. Iedere speler pakt een groen inzetstuk (= gemakkelijke moeilijkheidsgraad) en legt het zo in de handboei, dat de uitstekende hoek precies in de behuizing past ①. Dan pakt iedere speler z'n afdekkap. Zowel op de afdekkap als op de behuizing van de handboei staat een pijl.

Leg de afdekkap zo over het groene inzetstuk, dat de pijl van de afdekkap in de verzonken rand van de handboei ligt ②.

Draai de afdekkap vervolgens met de klok mee, tot de punt van de pijl van de afdekkap naar de punt van de pijl van de handboei wijst ③. De grijze vleugels (lipjes) van de afdekkap liggen nu onder die van de handboei (bajonetfitting).

Zijn de handboeien vergrendeld, open ze dan met behulp van de noodontgrendeling. De aanwijzing hiervoor vind je op pagina 4. Tenslotte doe je de handboeien om: rechtshandigen aan de linker en linkshandigen aan de rechter pols. Doe de handboei dicht door hem voorzichtig in de beugel te drukken ④, tot hij vergrendelt. Verzeker je ervan dat de afdekkap met het sleutelgat naar je handpalm wijst ⑤. Het beste is, als je met je ellebogen op tafel steunt en de handboeien niet op tafel liggen. Tot slot ketenen jullie je aan elkaar vast, als je dat wilt.

ZO WORDT GESPEELD

RONDE 1:

Als alle spelers klaar zijn, telt de oudste speler achterwaarts: 3, 2, 1 – go!

Alle spelers grijpen tegelijkertijd naar hun loper en doen ze door het sleutelgat in de afdekkap in de handboei. Ieder probeert nu zo snel mogelijk met de loper de weg door het doolhof van het inzetstuk te vinden: rechts, links, naar boven en beneden? Welke weg is de juiste? Wees de eerste die zich van zijn handboei kan bevrijden! Lukt het een speler zich te bevrijden, dan grijpt hij meteen naar de winstfiche met het hoogste getal (Details zie "winstpunten verzamelen!"). Zodra het ook de laatste speler gelukt is zijn handboei te openen, eindigt de ronde.

ERUIT HALEN VAN DE LOPER/ VERWISSELEN VAN HET INZETSTUK

Zodra de ronde afgelopen is, trek je de loper uit die positie naar boven, waarin je de handboei ontgrendeld hebt. Zodra je met de loper tegen de afdekkap stoot, draai je hem met de klok mee een kwart draai en trekt de loper dan uit de handboei. Open nu de afdekkap, waarin je hem tegen de klok in draait. Dan haal je het groene inzetstuk eruit.

RONDE 2 EN 3:

In ronde 2 en 3 gelden dezelfde regels als in ronde 1. Bovendien wordt het nu moeilijker om je van de handboeien te bevrijden. Leg in ronde 2 het gele inzetstuk (middelste moeilijkheidsgraad) en in ronde 3 het rode inzetstuk (hoogste moeilijkheidsgraad) in de handboei. Afhankelijk van de kleur van het inzetstuk draai je de overeenkomstige kleur winstfiches op de getallen.

WINSTPUNTEN VERZAMELEN!

De winnaar van iedere ronde pakt meteen de winstfiche met het hoogste getal en verzekert zich zo van de meeste winstpunten. De tweede pakt het op één na hoogste getal en de derde het op twee na hoogste getal. Voor de laatste van iedere ronde is er helaas alleen nog het fiche met 0 punten. Aangezien het elke ronde moeilijker wordt de handboei te openen, stijgt ook het te winnen puntenaantal:

Groene winstfiches: 3 – 2 – 1 – 0 winstpunten ;

Gele winstfiches: 6 – 4 – 2 – 0 winstpunten ;

Rode winstfiches: 9 – 6 – 3 – 0 winstpunten.

Spelen jullie met minder dan vier spelers, dan gaan de overvloedige fiches (die met de minste winstpunten) uit het spel.

EINDE VAN HET SPEL

Na de derde en laatste ronde telt iedere speler zijn winstpunten bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint dit spel. Bij een gelijke stand is er een beslissingsronde.

Noodontgrendeling

Aan de onderkant van de handboei is een noodontgrendeling, die met de achterkant van de loper te openen is. Om je loper daarvoor vrij te krijgen, open je eerst de afdekkap van je handboei, door hem tegen de klok in open te draaien. Trek dan de afdekkap samen met het inzetstuk en de loper eruit. Steek de achterkant van de loper volgens de afbeelding in de daarvoor voorziene sleuf. De handboei gaat meteen open.

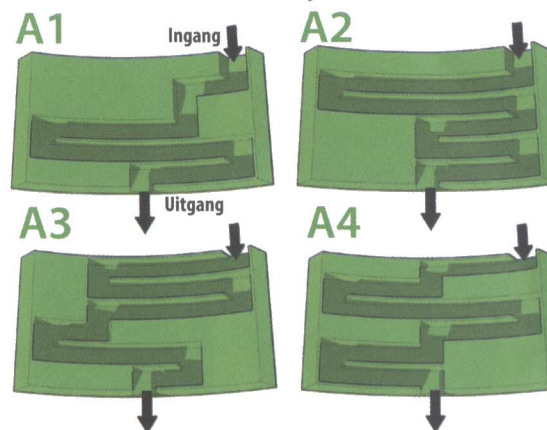
Uithalen van de loper



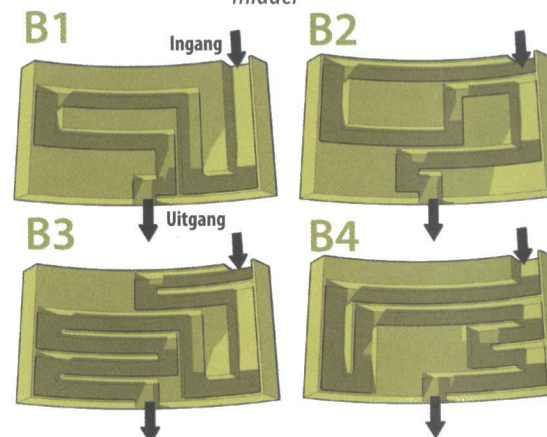
Noodontgrendeling



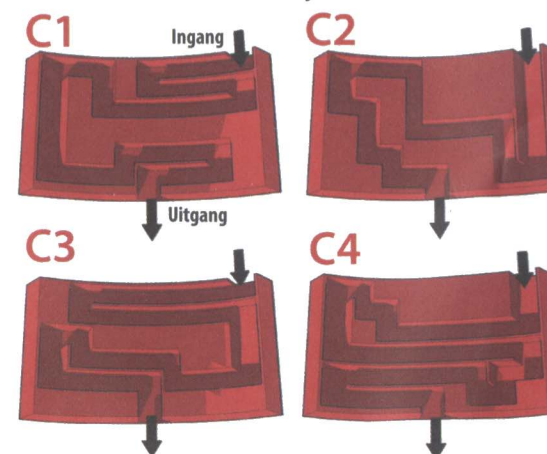
makkelijk



middel



moeilijk



Plattegronden

Om je een beeld te kunnen vormen van hoe de labyrinten van de verschillende inzetstukken verlopen, kun je het beste kijken naar de plattegronden aan de linker kant. Ze kunnen jullie helpen, als jullie een keer niet verder kunnen. De inzetstukken worden gekenmerkt door een getal-lettercombinatie, zodat jullie ze overeenkomstig kunnen rangschikken (zie voorbereiding van het spel).

TIP BIJ ONGELIJKE KANSEN:

Opdat iedereen gelijke kansen heeft, kunnen jullie afspreken dat de spelers die ouder zijn of die al echte Break Free professionals geworden zijn, de handboei steeds aan de hand van z'n voorkeur doet: rechtshandigen dus aan de rechter en linkshandigen aan de linker hand. Het openen van de handboei moet dan met de zwakkere hand en wordt daarmee moeilijker.

NOG MEER SPEELMOGELIJKHEDEN De winstfiches zijn hier niet nodig.

DUBBELE ERGERNIS: 1 TEGEN 1 SPELER

Beide spelers doen twee handboeien om, één aan iedere pols. Wie lukt het, zich het snelst te bevrijden? De eerste die dat lukt, wint.

NAVIGATIE: 2 TEGEN 2 SPELERS

Gespeeld wordt in teams van 2. Een speler draagt de handboei, de andere speler navigeert hem met behulp van de plattegrond door het labyrint van het inzetstuk. Welk team werkt het beste samen en wint de wedstrijd. Plattegronden van de labyrinten om te printen vind je onder www.breakfree.toys. Let hierbij op het getal-letterkenmerk van de verschillende inzetstukken.

BATTLE: 2 TEGEN 2 SPELERS

Er wordt gespeeld in teams van twee. Jullie proberen de handboei van de partner te openen. Welk team lukt dat als eerste?

SPION IN DE NACHT: 2 TOT 4 SPELERS

Maak de ruimte waarin jullie zijn donker. Probeer jullie nu van de handboeien te bevrijden, zonder dat jullie wat zien. De eerste die zijn handboei kan openen en de ruimte verlaat, wint.

ONTSNAPPINGSKONING: 2 TOT 4 SPELERS

Er wordt gespeeld met alle drie de inzetstukken. Jullie beginnen met het groene inzetstuk. Zodra een speler zijn handboei opent, wisselt hij het groene inzetstuk meteen tegen een gele. Lukt hem dat ook, dan ruilt hij het gele tegen het rode inzetstuk. Wie als eerste alle drie de inzetstukken kraakt, wint.

ALLES OF NIETS: 2 TOT 4 SPELERS

Dit spel lijkt het meest op "Ontsnappingskoning", alleen met het verschil dat de speler die het als eerste lukt de handboei te openen, dit laat weten door te roepen. De winnaar van deze ronde pakt voor de volgende ronde het inzetstuk van de volgende moeilijkheidsgraad (dus geel of rood). De andere spelers blijven bij dezelfde moeilijkheidsgraad en gebruiken nog een keer hetzelfde inzetstuk. Om de loper voor de nieuwe ronde uit het inzetstuk te bevrijden, ga je te werk zoals beschreven bij "Noodontgrendeling". Wie het als eerste met alle drie de inzetstukken gelukt is, wint.

LOPERS VERSTOPPEN: 4 TOT 8 SPELERS

Er wordt gespeeld in teams van twee. Ieder team bestaat uit een spion en een detective. Terwijl de spionnen de lopers ergens in de kamer verstoppen, houden de detectives de ogen dicht. Zijn alle lopers verstoppt, dan mag iedere spion een willekeurige andere spion de handboei omdoen en hem in het oor fluisteren, waar zijn loper is. De oudste speler telt achteruit: "3-2-1". Bij "go!" gaan alle detectives op zoek. De spionnen mogen hun detectivecollega's alleen met aanwijzingen zoals "koud", "warm", "heet" of "je verbrandt" enz. helpen. Het team, waarvan de detective als eerste zijn spion-collega van de handboei kan bevrijden, wint.

RUG AAN RUG (ALLEEN VOOR PROFS!): 2 TEGEN 2 SPELERS

Er wordt gespeeld in teams van twee. De spelers staan rug tegen rug en blijven op een kleine afstand van elkaar. Beide spelers doen een handboei om. Spreek samen af aan welke hand: allebei rechts of links. Dan proberen jullie de handboei van je teamgenoot te openen. Het eerste team dat het lukt zich van beide handboeien te ontdoen, wint.



Waarschuwing. Door kleine onderdelen gevaar voor verstikken.
Handleiding a.u.b. bewaren!

Licentie: Break Free™ and © Yulu International Ltd.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
Ravensburger NV/SA · BITM · Atomiumsquare · P.O. box 357 · B-1020 Brussel / Bruxelles
www.ravensburger.com

Ravensburger