

# Breakout



## SCHMIDT-SPIELINFO

Spieltyp: Taktikspiel

Spielerzahl: 2 Personen

Altersempfehlung: 6 - 88

Spieldauer: 15 - 30 Minuten

Taktik ● ○ ○ ○ ○ Glück

**A**usbrecher-Ede und seine Leute haben die Nase endgültig voll vom "Sitzen". In einer Nacht-und-Nebel-Aktion wollen sie mit zusammengeknотeten Seilstücken die hohe Gefängnismauer überwinden. Das wäre eigentlich gar nicht so schwierig..., wären da nicht "Poker-Kurt" und Freunde, die ihnen bei gleichem Vorhaben unentwegt in die Quere kämen. Welche Ganovenbande schafft es wohl als erster, sich den Weg über die Mauer in die Freiheit zu knüpfen?

## SPIELMATERIAL

1 Wand

2 Wandständer

2 x 3 Spielfiguren

2 x 13 Seilknoten

1 Anleitung

## SPIELZIEL

Der erste Spieler, der für seine 3 Ausbrecher jeweils ein durchgehendes Seil von unten nach oben zum Mauerrand knüpfen konnte - in 3 Durchgängen -, ist Sieger.

# **S**PIELVORBEREITUNG

Die rote Wand wird senkrecht - in die Höhe rasend - an beiden Seiten in die Wandständer gesteckt. Jeder Spieler nimmt die 3 Spielfiguren und 13 Seilknoten einer Farbe und legt sie vor sich. Die Spieler beginnen abwechselnd das Spiel. Der Spieler mit den gelben Seilknoten fängt an. Dann eröffnet der "blaue" Spieler den nächsten Durchgang usw.

# **S**PIELABLAUF

Der Spieler, der an der Reihe ist, steckt einen seiner Seilknoten von rechts oder links in eine der 5 Wandspalten auf das erste Feld. Dabei kann er bereits in der Wand befindliche eigene oder gegnerische Seile in dieser Wandspalte um ein Feld verschieben.

Wird ein Seilknoten im Spielverlauf über den Rand hinausgeschoben, fällt er in den Wandständer. Dieser Seilknoten wird seinem Besitzer zurückgegeben.

Hat ein Spieler einmal keine Seilknoten mehr, muß er so lange aussetzen, bis wieder ein Seil seiner Farbe von der Wand geschoben wird.

Ist die Wand bzw. eine Wandspalte vollständig mit Seilknoten bedeckt, darf der Zug eines Gegners nicht postwendend rückgängig gemacht werden, d. h.: Wenn Spieler A seinen letzten Seilknoten links in Spalte 3 eingeschoben hat, darf Spieler B sein herausgeschobenes Seil nicht unmittelbar von rechts in dieselbe Reihe schieben, sondern muß es anderweitig einschieben.

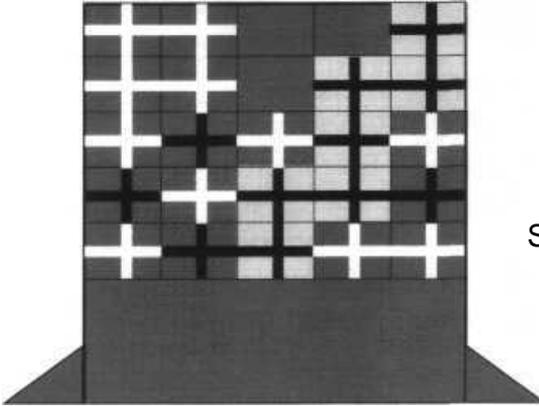


Abbildung: Der "blaue" Spieler (dunkle Seilknoten) hat als erster seine Seilverbindung geknüpft. Die gelben (hellen) Seilknoten bilden keine durchgehende Verbindung,

**E**ine Seilverbindung muß nicht geradlinig nach oben verlaufen; diagonal liegende Knoten gelten jedoch nicht als Verbindung.

Der Spieler, der als erster eine eigene Seilverbindung von unten nach oben an der Wand schaffen konnte, darf seine erste Spielfigur auf die obere Kante der Mauer setzen. (Andere Ausbrecher können später ihr Seil zum selben Abschnitt der Mauerkante knüpfen. Der dort befindliche Ausbrecher geht dann einfach zur Seite.) Danach werden alle Seilverbindungen von der Mauer entfernt und ihren Besitzern zurückgegeben. Der nächste Ausbruch kann beginnen.

Sofern 5 Runden nachdem die Wand mit Seilknoten bedeckt wurde noch kein Spieler eine durchgehende Seilverbindung für sich schaffen konnte, endet das Spiel unentschieden - kein Ausbrecher hat den Weg nach oben geschafft. Die Ganoven versuchen ihr Glück erneut.

## **S**IELENDE

Der Spieler, der seine 3 Ausbrecher als erster in die Freiheit befördern konnte, ist Sieger.