


2-6


45min


16+

REGELHEFT



BORDERLINE
EDITIONS


BANMAN
GAMES

INHALT

12 KNACKI-AUFSTELLER



1 DOPPELSEITIGER SPIELPLAN



6 DOPPELSEITIGE KNACKI-TABLEAUX



77 SUCHKARTEN

5 Behälter

6 Spitzen

14 Verbindungen

10 Klingen

20 Messer



18 HINTERGRUND-KARTEN



55 ZIGARETTEN-MARKER



50 x 1 Zigarette

18 Accessoires

6 Raritäten

18 Aktionen



33 WERKZEUGKARTEN

11 Schaufeln

11 Spitzhacken

11 Löffel



6 PRÜGEL-MARKER



1 WÜRFEL



4 Bikers

4 Bratva

4 Cartel

4 Crew

4 Queers

4 Triad



24 GANGKARTEN (6 Gangs mit je 4 Karten)

8 MICHEL(LE)-KARTEN

2 MICHEL(LE)-AUFSTELLER



SPIELVORBEREITUNG

Wenn jeder für sich spielt, nutzt die Seite des Spielplans mit nur einem Zellentrakt (ohne A & B). Spielt ihr in Teams, nutzt die Seite mit den zwei Zellentrakten (A & B). Die Teamvariante wird auf Seite 10 erklärt.

- 1 Sortiert alle Löffel-, Messer-, Spitzhacke- und Schaufelkarten zu je einem Stapel und legt sie offen auf ihren Platz auf dem Spielplan.

Jede abgeworfene Löffel-, Messer-, Spitzhacke- und Schaufelkarte kommt auf ihren ursprünglichen Stapel zurück.

- 2 Sortiert alle Gangkarten zu je einem Stapel, mischt diese und legt jeden Stapel offen auf den entsprechenden Platz des Spielplans.

Jede abgeworfene Gangkarte wird unter ihren ursprünglichen Stapel zurückgelegt.

- 3 Mischt alle Suchkarten zu einem Stapel und legt diesen verdeckt an seinen Platz auf dem Spielplan.

Daneben befindet sich der Ablagestapel, auf den alle abgeworfenen Suchkarten offen abgelegt werden.

Ist der Suchstapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel, um einen neuen Suchstapel zu bilden.

- 4 Legt alle Zigaretten- und Prügel-Marker für alle erreichbar neben den Spielplan.
- 5 Jeder von euch wählt einen Knacki-Aufsteller. Dann legt ihr eurer entsprechendes Knacki-Tableau vor euch aus und stellt den passenden Knacki-Aufsteller in den Zellenblock.
- 6 Jeder von euch zieht eine Hintergrundkarte, die ihr vor den anderen geheim haltet. Eure eigene Hintergrundkarte dürft ihr jederzeit einsehen.
- 7 Zuletzt zieht jeder von euch 3 Suchkarten, um seine anfängliche Kartenhand zu bilden.



SPIELZIEL

Wer zuerst die erforderliche Anzahl an Tunnelpunkten erreicht, beendet das Spiel und gewinnt.

Dieser Knacki kann als einziger fliehen, bevor der Alarm ausgelöst wird. Alle anderen Gefangenen schauen in die Röhre: Der gesamte Zellenblock wird von den Wachen durchsucht und alle unvollendeten Tunnel entdeckt. Ihr Hauptgewinn ist ein Ticket ins Hochsicherheitsgefängnis!

Anzahl der Personen	2-3	4	5-6
Benötigte Tunnelpunkte zum Sieg	12 Punkte	10 Punkte	8 Punkte

SPIELABLAUF

Wer die eindrucksvollste Narbe hat, ist Startspieler.

Beginnend mit dem Startspieler seid ihr so lange reihum am Zug, bis einer von euch die benötigte Anzahl an Tunnelpunkten erreicht und gewinnt.

Wenn du an der Reihe bist, kannst du bis zu **2 Aktionen** ausführen.

Es gibt zwei Arten von Aktionen:

Standardaktionen, die du unabhängig von deinem Aufenthaltsort ausführen kannst,

und **ortsgebundene Aktionen**, für die du bestimmte Orte auf dem Spielplan besuchen musst.

Zusätzlich zu diesen 2 Aktionen pro Spielzug darfst du deine Hintergrundkarte aufdecken und – sofort oder später – die Fähigkeit verwenden, die dir von der Gang gewährt wird, die du beigetreten bist.



STANDARD-AKTIONEN

DURCHSUCHEN



! Diese Aktion kann nur ein Mal pro Spielzug ausgeführt werden.

Ziehe die Anzahl an Suchkarten, die an deinem Standort angegeben ist.



Ist der Suchstapel aufgebraucht, mischt den Ablagestapel und bildet damit einen neuen Suchstapel.

Beispiel:

Max ist im Zellenblock und zieht 1 Suchkarte. Befände er sich in der Cafeteria, würde er 2 Suchkarten ziehen.

Niemand darf am Ende des eigenen Zuges mehr als 10 Karten auf der Hand haben.

Hast du am Ende deines Zuges mehr als 10 Handkarten, musst du so viele Karten auswählen und ablegen, bis das Limit von 10 Karten erreicht ist.

BEWEGEN



Du kannst dich auf 2 Arten bewegen:
Normale Bewegung oder **Vorsichtige Bewegung**.

NORMALE BEWEGUNG



Wirf den Würfel, um festzustellen, wohin du dich bewegen darfst.

Jedes Würfelergebnis lässt dir die Wahl zwischen 2 verschiedenen Orten auf dem Spielplan.

Wähle einen dieser 2 Orte und bewege deinen Knacki dorthin.

Falls sich dein Knacki bereits an einem der beiden Orte befindet, darfst du nicht am selben Ort bleiben, sondern musst zu dem anderen möglichen Ort gehen.

Beispiel:

Max würfelt eine 1. Er kann nun wählen, ob er in den Zellenblock oder in die Cafeteria geht. Falls er bereits im Zellenblock ist, muss er die Cafeteria wählen.

VORSICHTIGE BEWEGUNG

Anstatt zu würfeln, kannst du 2 Aktionen dafür verwenden, um direkt zu einem Ort deiner Wahl zu gelangen.



EINER GANG BEITRETEN



Wähle eine auf dem Spielplan verfügbare Gang aus, der du beitreten möchtest.

Um einer Gang beizutreten, **musst** du allerdings eine bestimmte Anzahl **unterschiedlicher Accessoirekarten** auf der Hand haben – je nach gewählter Gang

Du **kannst nicht** mehrere Karten desselben Accessoires verwenden, um einer Gang beizutreten.

Wirf die benötigten Accessoirekarten ab und nimm die oberste Gangkarte vom entsprechenden Gangstapel. Lege diese Karte offen neben dein Knacki-Tableau.

Auf jeder Gangkarte ist angegeben, wann ihre Fähigkeit aktiviert werden kann.

Sofern nicht anders angegeben, gelten die Fähigkeiten der Gangkarten nicht als Aktionen und sind unbegrenzt verwendbar.

Du darfst zu keiner Zeit mehr als eine Gangkarte besitzen.

Sobald du einer Gang beitretest (einer neuen oder derselben), musst du zuerst deine vorherige Gangkarte abwerfen (sofern du eine besitzt).

Eine abgeworfene Gangkarte wird unter den Kartenstapel ihrer Gang gelegt.

Gang	Accessoires	Anzahl
CREW		2≠
Cartel		2≠
BIKERS		2≠
БЯДТВД		2≠
TRIAD	 	3≠
QUEERS	 	3≠

EINE AKTIONSKARTE AUSSPIELEN



Spiele eine **Aktionskarte** aus deiner Hand aus. Wende sofort ihre Effekte an und wirf sie anschließend ab.



ERPRESSUNG



Diese Aktion kann nur ein Mal pro Spielzug ausgeführt werden.

Um jemanden zu erpressen, **musst** du mindestens 1 **Waffenkarte** auf der Hand haben. Wähle einen Mitspieler, dessen Knacki sich am selben Ort wie deiner befindet.

EINSCHÜCHTERUNG

Benenne das Werkzeug, das du von deinem Opfer forderst – einen Löffel, eine Spitzhacke oder eine Schaufel – und spiele eine Waffenkarte aus deiner Hand vor deinem gewählten Gegner aus.

- Falls dein Gegner die geforderte Werkzeugkarte auf der Hand hält, kann er **kooperieren** und sie dir sofort geben. In diesem Fall gibt es keinen Kampf und die Erpressung endet hier.
- Falls dein Gegner die geforderte Karte nicht hat oder nicht kooperieren möchte, kommt es sofort zum Kampf. **Du bist der Angreifer, dein Gegner ist der Verteidiger.**

KAMPF

Beginnend mit dem Verteidiger spielt ihr nacheinander Waffenkarten aus der Hand aus.

Wer zuerst keine weitere Waffenkarte mehr ausspielen kann oder will, verliert den Kampf und erhält eine Tracht **Prügel**.

Der Sieger erhält eine Karte aus der Hand des Verlierers: als Angreifer das geforderte Werkzeug, sofern der Verteidiger dieses besitzt; in jedem anderen Fall zieht der Sieger eine zufällige Handkarte des Verlierers.

Alle während einer Erpressung ausgespielten Waffenkarten werden abgelegt.

Messerkarten kommen zurück auf den Messerstapel. Alle anderen Waffenkarten kommen auf den Ablagestapel für Suchkarten.

BEISPIEL:

Lisa will Max erpressen. Sie spielt eine Waffenkarte aus ihrer Hand vor Max aus und sagt (mit drohender Stimme):

„Gib mir eine Spitzhacke!“

Max, der eine Spitzhackekarte auf der Hand hat, könnte nun kooperieren.

In diesem Fall müsste er seine Spitzhacke an Lisa geben und die Erpressung wäre beendet.

Er lässt sich jedoch nicht einschüchtern, sodass ein Kampf beginnt.

Als Verteidiger muss Max die erste Waffenkarte ausspielen, was er sofort tut. Lisa spielt nun eine Waffenkarte aus ihrer Hand aus. Max kontert mit einer weiteren. Lisa hat nur noch eine einzige Waffenkarte auf der Hand und spielt sie ohne zu zögern aus.

Max hat keine Waffenkarte mehr auf der Hand und verliert daher den Kampf.

Da er die von Lisa geforderte Karte tatsächlich hat, muss Max seine Spitzhacke an sie abgeben und erhält zusätzlich eine Tracht Prügel.

Hätte er die angeforderte Karte nicht auf der Hand oder hätte der Angreifer verloren, dürfte der Sieger eine zufällige Karte aus der Hand des Verlierers ziehen (sofern er noch eine Karte besitzt).

WAFFENKARTEN:



HERSTELLEN



Diese Aktion kannst du nicht im Zellenblock oder in den Duschen ausführen.



Du kannst diese Aktion auch nicht ausführen, falls du schon 1x oder 2x Prügel erhalten hast.

Pro Aktion kannst du nur ein Mal herstellen (also maximal 1 Spitzhacke/Schaufel bzw. 2 Messer pro Aktion). Du kannst aber mehrere Aktionen aufwenden, falls du mehrfach herstellen möchtest.

Wirf die benötigten Karten aus deiner Hand ab und ziehe den bzw. die hergestellten Gegenstände vom entsprechenden Stapel (siehe Tabelle rechts).

Sollte der Messer-, Spitzhacken- oder Schaufelstapel leer sein, kann der entsprechende Gegenstand nicht hergestellt werden.

benötigte Karten

hergestellte Karte(n)



HINTERGRÜNDE

Jeder hat vor Spielbeginn eine Hintergrundkarte erhalten. Sie sind so lange vor den anderen geheim, bis man sie aufdeckt.



Jede Hintergrundkarte gibt (in Orange) an, wann sie aufgedeckt werden kann. Das Aufdecken zählt nie als Aktion. Die auf einer Hintergrundkarte angegebenen Effekte werden wirksam, sobald die Karte aufgedeckt wird.

Jeder kann seine Hintergrundkarte nur ein Mal pro Spiel aufdecken.

Wenn du deine Hintergrundkarte aufdeckst und du zu diesem Zeitpunkt Mitglied der auf ihr angegebenen Gang bist, darfst du den zweiten Effekt ebenfalls nutzen (zusätzlich zum ersten).

PRÜGEL

Jeder kann bis zu 2x Prügel erhalten.



Sobald du das erste Mal Prügel erhältst, nimmst du dir einen entsprechenden Marker mit der 1 nach oben. Diese Seite zeigt an, dass du 1x Prügel erhalten hast. Erhältst du noch mal Prügel, drehst du den Marker auf die Seite mit der 2.

Unabhängig von der Anzahl der verlorenen Kämpfe kannst du nie mehr als 2x Prügel erhalten.



Falls du 1x Prügel erhalten hast, kannst du die Aktion „Herstellen“ nicht ausführen.



Falls du 2x Prügel erhalten hast, kannst du weder die Aktion „Herstellen“ noch „Graben“ ausführen.

ORTSGEBUNDENE AKTIONEN

Jede dieser Aktionen kann nur von Knackis ausgeführt werden, die sich an dem jeweiligen Ort befinden.

GRABEN

Ort: **Zellenblock**



Du kannst diese Aktion nicht ausführen, falls du schon 2x Prügel bezogen hast.

Lege genau 1 Werkzeugkarte (Löffel, Spitzhacke oder Schaufel) aus deiner Hand offen neben dein Knacki-Tableau.

Du erhältst sofort die auf dem Werkzeug angegebene Anzahl an **Tunnelpunkten**.



EINEN LÖFFEL KLAUEN

Ort: **Cafeteria**



Nimm eine  Löffelkarte vom Spielplan.

Diese Aktion kann nicht ausgeführt werden, falls der Löffelstapel leer ist.

HEILEN

Ort: **Krankenstation**



Entferne **1x Prügel** (drehe einen 2er-Marker auf die 1 bzw. lege einen 1er-Marker zurück).

VERKAUFEN

Ort: **Aufenthaltsraum**



Wirf beliebig viele Karten von deiner Hand ab.

Erhalte so viele **Zigaretten-Marker** wie Zigaretten auf allen verkauften Karten abgebildet sind.

KAUFEN

Ort: **Aufenthaltsraum**



Führe eine der folgenden Transaktionen durch:

- Zahle 2 Zigaretten-Marker, um 1  **Messer** vom Stapel zu nehmen.
- Zahle 5 Zigaretten-Marker, um 2  **Messer** vom Stapel zu nehmen.
- Zahle 6 Zigaretten-Marker, um 1  **Spitzhacke** vom Stapel zu nehmen.
- Zahle 8 Zigaretten-Marker, um 1  **Schaufel** vom Stapel zu nehmen.

Sollte der Messer-, Spitzhacken- oder Schaufelstapel leer sein, kann niemand den entsprechenden Gegenstand kaufen.



MICHEL UND MICHELLE

Michel und Michelle sind eine optionale Erweiterung, die besonders für das Spiel zu zweit geeignet ist, da sie die Interaktion und Erpressung vervielfacht.

Mit mehr Insassen wird es im Knast außerordentlich gefährlich!

Entscheidet euch zu Beginn des Spiels, ob ihr lieber mit Michelle oder Michel spielen möchtet; es kann nur mit einem von beiden gespielt werden, der/die andere sitzt im Hochsicherheitstrakt ein. Dieser Knacki steht nicht unter der Kontrolle eines bestimmten Spielers.

Wenn ihr euch darauf einigt, mit dieser Erweiterung zu spielen, wird der gewählte Knacki-Aufsteller bei Spielbeginn in die Duschen gestellt. Die Michel(le)-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in der Nähe der Duschen neben den Spielplan gelegt.

Abgeworfene Michel(le)-Karten werden immer offen daneben gelegt. Wird der Michel(le)-Stapel leer, werden die abgelegten Michel(le)-Karten gemischt und bilden einen neuen verdeckten Michel(le)-Stapel.

BEWEGEN

Am Ende seines Zuges hat jeder Spieler zusätzlich zu seinen normalen Aktionen die Möglichkeit, Michel(le) zu bewegen, indem er den Würfel wirft.

Diese Bewegung ist eine Standardbewegung. Wer den Würfel geworfen hat, wählt den Ort, zu dem sich Michel(le) bewegt, sofern es zwei Möglichkeiten gibt.

ERPRESSUNG

Jedes Mal, wenn Michel(le) eine Bewegung beendet, erpresst er/sie automatisch alle Spieler, die sich am selben Ort befinden.

Sind mehrere Spieler an diesem Ort, erpresst Michel(le) sie nacheinander im Uhrzeigersinn, ausgehend von dem Spieler, der die Bewegung ausgeführt hat.

Ebenso wird ein Spieler, der seine Bewegung am selben Ort wie Michel(le) beendet, automatisch durch ihn/sie erpresst.

Wenn du von Michel(le) erpresst wirst, ziehst du eine Michel(le)-Karte und deckst sie auf.

- **Zeigt die Karte kein Messer**, wurde die Konfrontation vermieden, und die Erpressung endet sofort.
- **Zeigt die Karte ein Messer**, kannst du kooperieren, indem du eines der abgebildeten Werkzeuge aus deiner Hand abwirfst (sofern du eines hast). Hast du keines der abgebildeten Werkzeuge oder möchtest du es nicht abwerfen, kommt es zum Kampf.

Sobald es zum Kampf kommt, musst du eine Waffenkarte aus deiner Hand ausspielen und anschließend eine neue Michel(le)-Karte ziehen und aufdecken.

Zeigt die Karte kein Messer, endet der Kampf und du gewinnst: Ziehe als Belohnung sofort **1 Suchkarte**. Andernfalls musst du eine weitere Waffenkarte ausspielen, dann eine neue Michel(le)-Karte ziehen usw.

Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt keine Waffenkarte ausspielen **kannst** oder **willst**, verlierst du den Kampf und erhältst eine Tracht **Prügel**. Zusätzlich musst du, sofern möglich, eines der auf der ursprünglichen Michel(le)-Karte abgebildeten Werkzeuge abwerfen. Andernfalls wirfst du eine zufällige deiner Handkarten ab.

Alle während der Erpressung aufgedeckten Michel(le)-Karten werden abgeworfen.



TEAMVARIANTE

Die Teamvariante kann nur mit einer geraden Anzahl an Personen gespielt werden.

Teilt euch gleichmäßig in Team A und Team B auf.

Verwendet für die Teamvariante die Rückseite des Spielplans. Auf ihr sind zwei unterschiedliche Zellenblöcke (A & B) abgebildet. Jeder Zellenblock stellt in Bezug auf die Regeln einen eigenen Ort dar, aber Spieleffekte für den „Zellenblock“ gelten für beide Orte.

Es gelten die normalen Regeln mit folgenden Ausnahmen:

SPIELZIEL:

Die Tunnelpunkte und der Spielsieg werden für das Team errungen, nicht für sich einzeln.

Anzahl der Personen	4	6
Benötigte Tunnelpunkte zum Sieg	16 Punkte	20 Punkte

NORMALE BEWEGUNG:

Wenn du eine 1, 2 oder 3 würfelst, hast du die Wahl, ob du dich zu Block A oder Block B bewegst (zusätzlich zu der anderen Option).

ERPRESSUNG:

Wenn du mit einem Teammitglied am selben Ort bist, kannst du es im Kampf unterstützen (egal ob es der Angreifer oder Verteidiger ist). Dazu spielst du einfach eine Waffenkarte an seiner Stelle aus.

Aber: Am Ende des Kampfes erhalten alle, die dem Verlierer geholfen haben, ebenfalls eine Tracht Prügel. Und der Gewinner, der die Erpressung ursprünglich initiiert oder erlitten hat, darf auch je eine zufällige Karte aus ihrer Hand nehmen.

HERSTELLEN:

Ihr dürft nur im gegnerischen Zellenblock etwas herstellen, nicht aber in eurem eigenen.

GRABEN:

Ihr dürft nur im eigenen Zellenblock graben, nicht aber im gegnerischen Zellenblock.

AUSTAUSCHEN: NEUE STANDARDAKTION

Wenn du mit einem Teammitglied am selben Ort bist, kannst du ihm eine beliebige Anzahl Karten aus deiner Hand abgeben und von diesem eine beliebige Anzahl Karten erhalten.

Auf die selbe Weise dürfen auch Zigaretten zwischen Teammitgliedern getauscht werden.

GANGS:

Anstatt für deine Bewegung zu würfeln, kannst du dich zum Ort eines Teammitglieds bewegen, falls es derselben Gang angehört wie du.





Copyright 2021 © Borderline SAS 1 rue des frères Flamencourt 45130 Meung-sur-Loire FRANCE
www.borderlineeditions.com contact@borderlineeditions.com