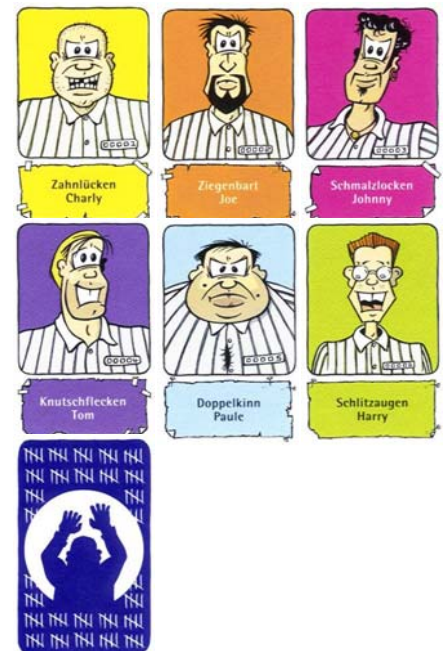


Die Knastbrüder  
Amigo, 2004  
HEEL Jürgen  
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar  
± 30 minuten

# Inhoud

- 60 tralies ;
- 6 geheimkaarten ;
- 1 dobbelsteen ;
- 1 speelbord met 6 celraampjes.



## Spelidee

De oude gabbers zitten weer eens achter de tralies. En omdat vriendschap tussen gewezen bajeskanten boven alles staat, wil u zo snel mogelijk uw kameraden uit de gevangenis halen. Maar ... opgelet : De medespelers kunnen u daarbij danig dwarsbomen en proberen om de ontsnappingspoging te verhinderen.

Bluffen is tijdens het spel altijd aangewezen. Het is ook belangrijk om in geen geval iemand te verraden als u iemand wil bevrijden.

## Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel geplaatst. Charly met het gaatje tussen de tanden, Harry met de spleetogen, Paul met de dubbele kin, Joe met de geitensik, Tom met de blauwe plekken en Johnny met de spuuglok zitten al in hun cel. Nu worden de 60 tralies over de celraampjes verdeeld. Op elk van de 6 celraampjes worden vijf tralies horizontaal en vijf tralies verticaal gelegd (of omgekeerd). Elk van de zes schurken zit dus achter een traliewerk van 10 kruislingse staven.

De zes geheimkaarten worden grondig verdekt gemixt en elke speler krijgt verdekt een kaart toebedeeld. Vanaf nu moet elke speler een pokerface opzetten. In het geheim bekijkt iedere speler zijn toebedeelde geheimkaart. Deze geheimkaart bepaalt welke schurk hij uit de gevangenis moet trachten te bevrijden. Vervolgens wordt de geheimkaart verdekt opzij gelegd.

De overtollige geheimkaarten worden niet verder gebruikt in het spel en worden verdekt opzij gelegd. Het is van het allergrootste belang dat niemand ervaart welke bajeskanten worden opzij gelegd. Dit blijft tot aan het einde van het spel een goed bewaard geheim.



Carl



Anne



Marc

### Voorbeeld van een spelopbouw bij 3 personen

- Anne, Carl en Marc hebben hun geheimkaart bekeken en verdekt voor zich neergelegd.
- De dobbelsteen wacht naast het speelbord tot hij wordt gegooid.
- Drie geheimkaarten (de overtollige kaarten) worden verdekt opzij gelegd.
- Op elk celraampje liggen 10 tralies.

## Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat erin om de schurk van de eigen geheimkaart uit de cel te bevrijden. De speler die er in slaagt om als eerste alle tralies van dit celraampje te verwijderen, wint het spel. Pas op dat moment wordt als bewijs de geheimkaart getoond.

## Spelverloop

Er wordt eerst een startspeler uitgeloot. Er wordt steeds gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen en voert vervolgens uit wat door de dobbelsteen wordt aangegeven. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

- Toont de dobbelsteen de politiepet dan heeft de speler pech gehad aangezien de dienstdoende bewaker er net aankomt. De speler doet niets.
- Toont de dobbelsteen een getal (1 - 5), dan moet de speler :
  - **bij een 1**, precies één tralie van een willekeurig celraampje verwijderen. De tralie gaat uit het spel en wordt niet meer gebruikt.



### Voorbeeld

Carl gooit een 1. Hij verwijdert één tralie van het celraampje van Joe met de geitensik en legt de tralie in de doos.

- **bij een getal groter dan 1**, precies één tralie van een willekeurig celraampje verwijderen (uit het spel nemen) en het overige aantal tralies willekeurig over de celraampjes herverdelen.



### Voorbeeld

Anne gooit een 4. Zij verwijdert één tralie van het celraampje van Tom met de blauwe plekken en legt de tralie in de doos. De tweede tralie neemt zij weg van het celraampje van Paul met de dubbele kin en legt die op het celraampje van Johnny met de spuuglok. De derde tralie neemt zij weer weg van het celraampje van Paul en legt die op het celraampje van Charly met het gaatje tussen de tanden. De vierde tralie neemt zij weg van Harry met de spleetogen en legt die eveneens op het celraampje van Charly.

### Nog een voorbeeld

Marc dobbelt een 2. Hij neemt één tralie weg van het celraampje van Charly en legt de tralie in de doos. De tweede tralie neemt hij weg van het celraampje van Johnny en legt die tralie op het celraampje van Tom.

Bij het herverdelen van de tralies kan de speler volledig vrij beslissen welke schurken hij het voordeel biedt. Bij het herverdelen van tralies mogen ook meerdere tralies van hetzelfde celraampje worden weggenomen, meerdere tralies op eenzelfde celraampje worden gelegd en mogen tralies heen en weer worden bewogen. Op een celraampje mogen ook meer dan 10 tralies worden gelegd.

### Opmerking

Bij het herverdelen van de tralies is het belangrijk om wat te bluffen en de andere spelers op een verkeerd spoor te zetten. Iemand die verdacht veel tralies van een celraampje wegneemt, verradt zichzelf misschien en moet tot zijn schade ervaren dat de andere spelers dit celraampje van de nodige tralies zullen voorzien. Of was het misschien toch een zeer goede bluf ?

Van zodra van een celraampje de bovenste laag tralies is verwijderd (er liggen dus nog 5 of minder tralies voor het raampje), wordt het echt oppassen geblazen. Want al met de volgende worp kan de speler een bajesklant bevrijden en het spel winnen. Voor de andere spelers het sein om het aantal tralies te verhogen en de ontsnappingspoging te verijdelen.

## Einde van het spel

Van zodra een speler de laatste tralie van zijn celraampje kan verwijderen (en daarmee zijn celbroeder uit de nor haalt), mag hij zich de grote winnaar noemen en feest vieren. Als bewijs van zijn overwinning toont hij de geheimkaart.

### Opmerking

Bij de laatste beurt van de overwinnaar worden alle tralies uit het spel genomen en niet herverdeeld. Overtollige dobbelpunten vervallen. De overige spelers spelen normaal verder om de volgende plaatsen te bepalen. Hun geheimkaarten blijven dus uiteraard top secret.

Een speler kan ook de overwinning behalen als een medespeler zijn celraampje vrijmaakt. Vóór de volgende speler aan de beurt komt, toont hij zijn geheimkaart en zegt: 'sliep, sliep !'

## Het spel voor 2 spelers

In het spel voor twee spelers brengt het spel de meeste spelvreugde als iedere speler twee verdeckte geheimkaarten trekt en dus twee celbroeders uit de nor moet halen.

De overwinnaar is pas gekend van het moment dat de tralies van de beide celraampjes zijn verwijderd en de speler de beide geheimkaarten tegelijkertijd toont.

Op een celraampje dat volledig is vrijgemaakt, kunnen nieuwe tralies worden gelegd.

## Tips en trucs

Valse sporen leggen, veel bluffen, gemene valstrikken spannen en de medespelers nauwlettend in het oog houden zijn de ingrediënten om aan het einde van het spel de overwinning te kunnen behalen. Ononderbroken kletsen, af en toe ontzet kijken of juist geamuseerd toekijken, ... alle trucs zijn belangrijk en denk er aan : Op tijd en stond goed bluffen is half gewonnen !

