



2-6



45min



16+

# REGELHEFT

**BORDERLINE**  
EDITIONS



**BANMAN**  
GAMES



# INHALT

12 KNACKI-AUFSTELLER



1 DOPPELSEITIGER SPIELPLAN



6 DOPPELSEITIGE KNACKI-TABLEAUS



77 SUCHKARTEN

5 Behälter 6 Spitzen 14 Verbindungen



30 WAFFENKARTEN

10 Klingen 20 Messer



18 HINTERGRUND-KARTEN



55 ZIGARETTEN-MARKER

5 x 5 Zigaretten



50 x 1 Zigarette

6 PRÜGEL-MARKER



1 WÜRFEL



18 Accessoires

6 Raritäten

18 Aktionen



11 Schaufeln

11 Spitzhacken

11 Löffel



4 Bikers

4 Bratva

4 Cartel

4 Crew

4 Queers

4 Triad



24 GANG-KARTEN

8 MICHEL(LE)-KARTEN

2 MICHEL(LE)-AUFSTELLER



# SPIELVORBEREITUNG

Wenn jeder Spieler für sich allein spielt, nutzt die Seite des Spielbretts mit nur einem Zellenrakt (ohne A & B). Spielt ihr in Teams, nutzt die Seite mit den zwei Zellentrakten (A & B). Die Teamvariante wird später in den Regeln erklärt.

- 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 wird auf ihren ursprünglichen Stapel zurückgelegt.

- 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.

- 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, mische den Ablage-stapel, um einen neuen Suchstapel zu bilden.

- Legt alle Zigaretten- und Prügel-Marker für jeden erreichbar neben den Spielplan.
- Jeder Spieler wählt einen Knacki-Aufsteller. Jeder legt das entsprechende Knacki-Tableau vor sich aus und stellt seinen Knacki-Aufsteller in den Zellenblock.
- Jeder Spieler zieht eine Hintergrundkarte, die er vor den anderen Spielern geheim hält. Spieler dürfen die eigene Hintergrundkarte jederzeit einsehen.
- Jeder Spieler zieht 3 Suchkarten, um seine Kartenhand zu bilden.





## SPIELZIEL

Sobald ein Spieler die erforderliche Anzahl an Tunnelpunkten erreicht, gewinnt er und das Spiel endet.

*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 zum Hochsicherheitsgefängnis!*

Anzahl der Spieler	<b>2-3</b>	<b>4</b>	<b>5-6</b>
Benötigte Tunnelpunkte zum Sieg	<b>12 pts</b>	<b>10 pts</b>	<b>8 pts</b>

## SPIELABLAUF

Der Spieler mit der eindrucksvollsten Narbe ist der Startspieler.

Beginnend mit dem Startspieler machen die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Spielzüge, bis einer von ihnen gewinnt.

Bist Du an der Reihe, kannst Du bis zu **2 Aktionen** ausführen.

**Es gibt zwei Arten von Aktionen:**

**Standardaktionen**, die unabhängig von Deinem Aufenthaltsort ausgeführt werden können,

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, der Du beigetreten bist.*

## STANDARD-AKTIONEN

### DURCHSUCHEN



**⚡ Diese Aktion kann nur einmal pro Spielzug ausgeführt werden.**

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



*Ist der Such-Stapel aufgebraucht, mische den Ablage-stapel und bilde damit einen neuen Suchstapel.*

**Beispiel:**

Ein Spieler im Zellenblock zieht 1 Suchkarte. Befindet er sich in der Cafeteria, zieht er 2 Suchkarten.

**Ein Spieler darf am Ende seines Zuges nicht mehr als 10 Karten auf der Hand haben.**

Hast Du am Ende Deines Zuges mehr als 10 Hand-karten, 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 dort hin.

Wenn sich Dein Knacki bereits an einem der beiden Orte befindet, kannst Du nicht am selben Ort bleiben, sondern musst zu dem anderen verfügbaren Ort gehen.

**Beispiel:**

Würfelt ein Spieler eine 1, kann er wählen, ob er in den Zellenblock oder in die Cafeteria geht. Wenn er bereits im Zellenblock ist, muss er die Cafeteria wählen.

#### VORSICHTIGE BEWEGUNG

Anstatt zu würfeln kannst Du 2 Aktionen dafür verwenden, um direkt zu dem 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 je nach gewählter Gang eine bestimmte Anzahl **unterschiedlicher Accessoirekarten** auf der Hand haben.

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.**

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

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

**Du kannst 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 abgelegt.*

Gang	Accessoires	Anzahl
<b>CREW</b>		<b>2≠</b>
<b>Cartel</b>		<b>2≠</b>
<b>BIKERS</b>		<b>2≠</b>
<b>БЯДТВА</b>		<b>2≠</b>
<b>TRIAD</b>		<b>3≠</b>
<b>QUEERS</b>		<b>3≠</b>

## EINE AKTIONSKARTE AUSSPIELEN



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



## ERPRESSUNG



**Diese Aktion kann nur einmal pro Spielzug ausgeführt werden.**

Um jemanden zu erpressen, **musst** Du mindestens eine **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 dem Opfer aus.

- Wenn der gewählte Spieler 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.
- Wenn der Gegner die geforderte Karte nicht hat oder nicht kooperieren möchte, kommt es sofort zum Kampf. **Du bist der Angreifer und Dein Gegner ist der Verteidiger.**

### KAMPF

Beginnend mit dem Verteidiger spielen beide Spieler nacheinander Waffenkarten aus ihrer Hand.

Sobald ein Spieler keine weitere Waffenkarte mehr spielen kann oder will, verliert er 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:

Spielerin A will Spieler B erpressen. Sie spielt eine Waffenkarte aus ihrer Hand vor Spieler B aus und sagt (mit drohender Stimme):

« **Gib mir eine Spitzhacke!** »

Spieler B, der eine Spitzhackekarte auf der Hand hat, könnte nun kooperieren.

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

Er lässt sich jedoch nicht einschüchtern und ein Kampf beginnt.

Als Verteidiger muss Spieler B die erste Waffenkarte spielen, was er sofort tut. Spielerin A spielt nun eine Waffenkarte aus ihrer Hand. Spieler B kontert mit einer weiteren. Spielerin A hat nur noch eine Waffenkarte auf der Hand und spielt sie ohne zu zögern.

Spieler B hat keine Waffenkarte mehr auf der Hand und verliert.

Da er die von Spielerin A geforderte Karte tatsächlich hat, muss Spieler B 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 Gewinner eine zufällige Karte aus der Hand des besiegten Spielers ziehen (sofern er noch eine Karte besitzt).

### WAFFENKARTEN:





## HERSTELLEN



Diese Aktion kann nicht im Zellenblock oder in den Duschen ausgeführt werden.



Die Aktion kann auch dann nicht ausgeführt werden, wenn der Spieler schon 1x oder 2x Prügel erhalten hat.

Pro Aktion kann nur 1 Spitzhacke/Schaufel bzw. 2 Messer hergestellt werden.

Wirf die benötigten Karten aus Deiner Hand ab und ziehe den hergestellten Gegenstand vom ent-sprechenden Stapel.

Wird der Messer-, Spitzhacken- oder Schaufelstapel leer, kann niemand diesen Gegenstand kaufen.

Benötigte Karten | Hergestellte Karte(n)



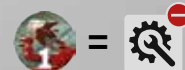
## PRÜGEL

Ein Spieler kann bis zu 2x Prügel erhalten.



Unabhängig von der Anzahl der verlorenen Kämpfe kann ein Spieler nie mehr als 2x Prügel bekommen.

Eine Seite zeigt an, dass der Spieler 1 x Prügel, die andere Seite zeigt an, dass er 2x Prügel erhalten hat.



Ein Spieler mit 1x Prügel kann die Aktion "Herstellen" nicht ausführen.



Ein Spieler mit 2x Prügel kann weder die Aktion "Herstellen" noch die Aktion "Graben" ausführen.

## HINTERGRÜNDE

Jeder Spieler hält seine Hintergrundkarte geheim, bis er sie aufdeckt.



Jede Hintergrundkarte gibt an, wann sie aufgedeckt werden kann.

Das Aufdecken der Hintergrundkarte zählt nie als Aktion. Die auf jeder Hintergrundkarte angegebenen Effekte werden wirksam, sobald die Karte aufgedeckt wird.

Ein Spieler kann seine Hintergrundkarte nur einmal pro Spiel aufdecken.

Wenn die Hintergrundkarte aufgedeckt wird und der Spieler zu diesem Zeitpunkt Mitglied der auf der Karte angegebenen Gang ist, darf er zusätzlich zum ersten auch den zweiten angegebenen Spezialeffekt nutzen.

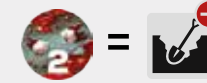
## ORTSGEBUNDENE AKTIONEN

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



### GRABEN

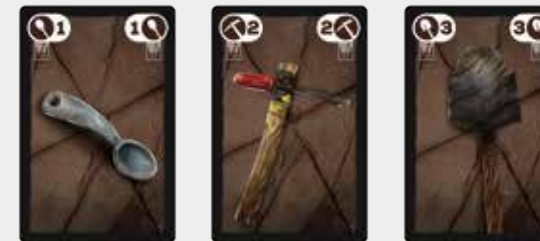
Ort : Zellenblock



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

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

Erhalte 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, wenn der Löffelstapel leer ist.

### HEILEN

Ort : Krankenstation



Entferne 1x Prügel.

### 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 Messerstapel zu nehmen.

- Zahle 5 Zigaretten-Marker, um 2 Messer zu bekommen.

- Zahle 6 Zigaretten-Marker, um 1 Spitzhacke zu bekommen.

- Zahle 8 Zigaretten-Marker, um 1 Schaufel zu bekommen

Wird der Messer-, Spitzhacken- oder Schaufelstapel leer, kann niemand diesen 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 sich die Spieler darauf einigen, 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, und der Spieler, der 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 durchgeführt hat.*

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

Wenn Michel(le) einen Spieler erpresst, zieht dieser Spieler eine Michel(le)-Karte und deckt sie auf.

- **Zeigt die Karte kein Messer**, konnte eine Konfrontation vermieden werden, und die Erpressung endet sofort.

- **Zeigt die Karte ein Messer**, kann der Spieler kooperieren und eines der abgebildeten Werkzeuge aus seiner Hand abwerfen (sofern er eines hat). Hat der Spieler keines der abgebildeten Werkzeuge oder möchte er es nicht abwerfen, kommt es zum Kampf.

Der Spieler muss eine Waffenkarte aus seiner Hand ausspielen und anschließend eine neue Michel(le)-Karte ziehen und aufdecken.

Zeigt die Karte kein Messer, endet der Kampf und der Spieler gewinnt.

Andernfalls muss der Spieler eine weitere Waffenkarte ausspielen, eine neue Michel(le)-Karte ziehen usw.

Wenn der Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt keine Waffenkarte spielen kann oder will, verliert er den Kampf und erhält eine Tracht Prügel. Zusätzlich muss er, wenn möglich, eins der auf der ursprünglichen Michel(le)-Karte abgebildeten Werkzeuge abwerfen. Andernfalls wirft der Spieler eine zufällige Handkarte ab.

Hat der Spieler gewonnen, darf er sofort **1 Suchkarte** ziehen.

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

## TEAMVARIANTE

Die Teamvariante kann nur mit einer geraden Spieleranzahl gespielt werden.

Die Spieler teilen sich gleichmäßig in Team A und Team B auf.

Für die Teamvariante wird die Rückseite des Spielplans verwendet, auf der zwei unterschiedliche Zellenblöcke (Zellenblock A und Zellenblock B) abgebildet sind.

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 und nicht für einzelne Spieler.

Anzahl der Spieler	4	6
Benötigte Tunnelpunkte zum Sieg	16 pts	20 pts

### NORMALE BEWEGUNG :

Ein Würfelwurf von 1, 2 oder 3 ermöglicht es den Spielern, sich sowohl zu Block A als auch zu Block B zu bewegen.

### ERPRESSUNG :

In einem Kampf kann jeder Spieler einen Teamkameraden (Angreifer oder Verteidiger) am selben Ort unterstützen, indem er eine Waffenkarte an dessen Stelle ausspielt.

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

### HERSTELLEN :

Die Spieler dürfen im gegnerischen Zellenblock etwas herstellen, aber nicht in ihrem eigenen.

### GRABEN :

Die Spieler dürfen nur in ihrem eigenen Zellenblock graben, nicht im gegnerischen.

### AUSTAUSCHEN: NEUE STANDARDAKTION

Ein Spieler kann am selben Ort mit einem Teamkameraden eine beliebige Anzahl Karten aus seiner Hand abgeben und von diesem eine beliebige Anzahl Karten erhalten.

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

### GANGS :

Anstatt für seine Bewegung zu Würfeln, darf ein Spieler sich zum selben Ort bewegen wie ein Teamkamerad, der derselben Gang angehört wie er.







Copyright 2021 © Borderline SAS 1 rue des frères Flamencourt 45130 Meung-sur-Loire FRANCE  
[www.borderlineeditions.com](http://www.borderlineeditions.com) [contact@borderlineeditions.com](mailto:contact@borderlineeditions.com)