

BREAK IN™

ALCATRAZ



1 bis 6 Spieler
Ab 12 Jahren

LIES ERST WEITER, WENN
DIE GRUPPE VOLLSTÄNDIG
ANWESEND IST.

WICHTIG! ÖFFNE DIE SCHACHEL NICHT,
BEVOR DU DAZU AUFGEFORDERT WIRST.

Willkommen zu Break In: Alcatraz! Du stehst kurz vor dem Beginn eines herausfordernden Abenteuers.

In der Nacht des 11. Juni 1962 kam es zum einzigen erfolgreichen Ausbruch aus Alcatraz. Jeder andere Fluchtversuch aus dem weltweit sichersten Gefängnis scheiterte oder endete sogar mit dem Tod der Männer, die den Fluchtversuch wagten. Bis heute ist es ein Rätsel, wie es diesen Männern gelang, von der Insel zu entkommen. Dahinter steckt ein Geheimnis: Sie hatten Hilfe von außen.

Es ist der Tag des großen Ausbruchs. Die Jungs im Innern brauchen deine Hilfe, wenn sie erfolgreich sein wollen. Doch damit ihr Plan funktioniert, musst du die unglaublichste und waghalsigste Aufgabe von allen bewältigen:

Du musst in das Gefängnis einbrechen, aus dem es kein Entkommen gibt, bekannt unter dem Namen „The Rock“. Du weißt, es ist völliger Irrsinn. Du wirst in eine Festung aus Gitterstäben laufen, in der es von bewaffneten Wächtern wimmelt und du wirst umgeben sein von unberechenbaren Gewässern, die eine Flucht bisher unmöglich machten.

Wer wäre so verrückt, ausgerechnet in das Gefängnis einzubrechen, aus dem bisher niemand entkommen konnte?

Inhalt

Ausfaltbares 3D-Spielbrett

54 Karten

7 Lösungstreifen

Umschlag mit einem vierteiligen

Floß-Puzzle

Kugel & Kette (in zwei Teilen im Innern
der Box versteckt)



Funkgerät mit Decoder



Aufbau

Um das Spiel vorzubereiten, lege den **Kartenstapel** mit der Symbolseite nach oben bereit. Die Vorderseiten der Karten dürft ihr noch nicht anschauen. Während des Abenteuers wirst du auf diese Symbole stoßen. Wenn du eins findest, suche die passende Karte im Stapel und lies sie allen Mitspielern laut vor.

Lege die **sieben Lösungstreifen** bereit.

Du beginnst das Spiel mit deinem **Funkgerät**, den **Werkzeugen**  und einem **Brief** . Diese Karten befinden sich im oberen Teil des Kartenstapels. Suche sie heraus und decke sie auf.

Tipps und Tricks

Bei diesen Karten   müssen
müssen vor Beginn des Spiels die
Ausstanzungen entfernt werden.



Spielverlauf

Im Verlauf dieses Abenteuers musst du viele Herausforderungen meistern und Rätsel lösen, wenn du erfolgreich einbrechen und deinen Freunden bei der Flucht helfen möchtest. Du wirst mit den anderen Spielern kooperativ als Gruppe zusammenarbeiten. Teile alle Informationen, die du entdeckst, mit deinen Mitspielern.

Du wirst im Verlauf des Spiels auf zwei unterschiedliche Symboltypen stoßen: **Kartensymbole** und **Lösungssymbole**.

→ **Kartensymbole** sind nie in einem Kasten dargestellt. Du findest Kartensymbole auf den Schachteln, anderen Karten und als Lösung eines Rätsels. Wenn du ein Kartensymbol entdeckst, suche die passende Karte aus dem Stapel und lies sie den Mitspielern laut vor.



→ **Lösungssymbole** sind immer von einem Kasten eingerahmt. Sie stehen in Zusammenhang mit einem Objekt oder einem Ort, die du jeweils als Antwort auf ein Rätsel nutzen musst. Lösungssymbole verraten dir, mit welchem Lösungstreifen du deine Antwort prüfen kannst.



Lösungen überprüfen

Einige Rätsel führen zu einem Kartensymbol, das zu den Karten im Stapel passt. Du hast das Rätsel gelöst, wenn du das Symbol herausgefunden hast. Suche die passende Karte im Stapel und lies sie.

Andere Rätsel erfordern drei Teile, um sie zu lösen:

ein Lösungssymbol, eine Farbe und eine Nummer.

Beispielsweise könntest du drei Dinge brauchen, um ein Rätsel zu lösen. Eines verrät dir das Lösungssymbol, ein anderes die Farbe und das dritte die Nummer.

Sobald du alle drei Teile der Lösung hast, kannst du die Lösung überprüfen. Nimm den Lösungstreifen mit dem Lösungssymbol, das du verwenden willst. Stecke den Streifen in den Schlitz mit der Nummer, die du als Lösung vermutest. Schiebe den Lösungstreifen in den Schlitz, bis du die Linie in der Farbe, die du verwenden willst, erreichst. Nun schaue in das kleine „Fenster“ unterhalb des Schlitzes. Wenn du ein Symbol siehst, suche die passende Karte aus dem Stapel und lies sie den Mitspielern laut vor. Wenn dich das Symbol, das du siehst, zu einer Hinweiskarte statt zu einem weiteren Rätsel führt, ist die Antwort falsch. Versuche es erneut.



Hinweise

Wann immer du etwas Hilfe wünschst, greife zu einer der **Hinweiskarten**, die im Zusammenhang mit dem aktuellen Rätsel stehen. **Benutze den roten Filter (Decoder)** am Funkgerät um Hinweise zu enthüllen. Der finale Hinweis wird dir die Lösung des Rätsels geben oder dir eine Karte nennen, die du als nächstes lesen sollst.



Tipps und Tricks

Du willst dir ein Rätsel ansehen, während es ein anderer Spieler gerade hat? Mach ein Foto mit deinem Mobiltelefon.

Bereit zum Spielen?

Fang damit an, deine Umgebung zu erkunden. **Suche auf allen Seiten und der Oberseite der Schachtel nach Hinweisen.** Wenn du ein **Kartensymbol** auf der Schachtel findest, wird es **durch einen Kreis hervorgehoben** sein. Suche im Stapel nach der Karte mit dem passenden Symbol und lies sie den Mitspielern laut vor. Suche gründlich und finde immer alle Symbole, wenn du in einen neuen Bereich kommst. Öffne oder entfalte die Schachtel und Ebenen nicht, bevor du auf einer Karte dazu aufgefordert wirst.

Falls dies dein erstes Break-In-Spiel ist oder du dir mehr Unterstützung wünschst, lies die Karte #1. Beende Schritt 1, bevor du Schritt 2 liest und so weiter. Vergiss nicht: Öffne die Schachteln und Ebenen auf keinen Fall, bevor du während des Spielverlaufs dazu aufgefordert wirst.

Lies den Text laut vor und starte dein Abenteuer!

Schon an dem Tag, an dem Frank Morris nach Alcatraz gebracht wurde, plante er seine Flucht. Seitdem hast du Briefe mit versteckten Nachrichten von ihm erhalten. Du weißt, dass er und drei weitere Männer – Allen West und die Anglin-Brüder John und Clarence – am 11. Juni aus Alcatraz ausbrechen wollen, während der Gefängnisdirektor auf einem Angelausflug ist.

Du weißt außerdem, dass sie das auf keinen Fall schaffen können. Das Wasser rund um Alcatraz ist eiskalt. Die Strömung ist stark. Und es gibt dort Haie.

Du schuldest Frank einen großen Gefallen. Also wirst du ihm helfen, indem du ein Boot organisierst, das sie aufnimmt, bevor sie im Wasser erfrieren. Aber das ist noch nicht genug. Du wirst sie in der Dunkelheit niemals finden. Sie brauchen ein Funkgerät, um dich wissen zu lassen, wo sie sind. Daher hast du jetzt einen genauso waghalsigen Plan wie Frank.

Du wirst mit einem Funkgerät in Alcatraz einbrechen und zusammen mit Frank und den anderen fliehen, damit das Boot euch finden kann. Du weißt, es ist verrückt. Aber ist es das wirklich?

Die Wachen werden niemals vermuten, dass sich jemand hineinschleichen will, also werden sie auch nicht nach dir suchen.

Das könnte tatsächlich funktionieren.

Bist du bereit, anzufangen? Am besten hältst du nach Symbolen Ausschau, die den Standort genauer beschreiben. Schau zum Beispiel auf der Schachtelseite nahe einer schwimmenden Flasche und auf der Schachteloberseite in der Mitte des Ozeans nach. Finde die passenden Karten im Stapel und lies sie den Mitspielern laut vor.



Autor: David Yakos, Streamline Design LLC.
Rätsel- und Geschichten: Nicholas Cravotta und
Rebecca Bleau, BlueMatter Games™.
Illustration: Stephen Downer.

Tipps und Tricks

Wenn du das Spielmaterial sowie die Karten nicht beschädigst und nur mit einem abwischbaren Stift darauf schreibst, kann das Spiel noch mal gespielt werden.

David Yakos ist ein Erfinder, Künstler und Ingenieur. Er ist Mitgründer der Produktdesignfirma Salient Technologies und des Entwicklungsstudios Streamline Design und entwickelt diverse Produkte, von Spielen bis hin zu Ventilen für die NASA.

Nicholas Cravotta und **Rebecca Bleau** sind das preisgekrönte Team hinter BlueMatter Games™. Wohnhaft in Grass Valley, Kalifornien, verbinden sie das Leben und die Arbeit auf spielerische Weise, um Spiele zu erschaffen, die die Welt durchs Spielen verändern.

Steve Downer ist preisgekrönter Künstler in den Bereichen Film, Spiel und DC Comics. Er lebt in Montana und wirkte an Titeln wie Superman, Wonder Women oder seinem neuen Favoriten, den Break-in-Spielen, mit.

Zusätzlich zu der großartigen Tour über die Insel Alcatraz waren vor allem folgende Bücher eine große Hilfe bei der Erstellung dieses Spiels: Alcatraz Escape Files from the Golden Gate National Parks Conservancy, A History of Alcatraz Island 1853–2008 von Gregory L. Wellman, und Escaping Alcatraz von Michael Esslinger und David Widner.

Es gibt noch mehr Break In Abenteuer zu erleben!



Copyright © 2020 PlayMonster LLC,
Beloit, WI 53511 USA.

All rights reserved.

To Escape, You Must First, Break In
is a trademark of PlayMonster LLC.
www.playmonster.com



Übersetzung:
Kanut Kirches
Redaktion:
Matthias Karl

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

