

# Regler for «Nøkkelen til Frihet»



## Spilleets gang

Spillet er beregnet for inntil fem spillere, men man kan være flere som spiller på lag som én spiller.

Spilleren som sist hadde bursdag starter spillet, deretter følger dere klokken.

Alle spillerne starter i rettssalen og må trekke et hemmelig oppdragskort som er "dommen" man får.

Deretter velger dere om dere skal spille versjon 1, 2, 3 eller 4 av spillet. (Se siste side om "spillevarianter".)

Spilleren som først oppfyller oppdraget på oppdragskortet sitt og kommer seg igjennom hele soningen sin vinner til slutt spillet.

## Oppdragskort:

Disse kortene trekkes aller først og inneholder oversikt over det du trenger å samle for å komme deg videre i spillet. *Dette er kun ditt kort og skal holdes hemmelig for de andre spillerne under hele spillet.* I lukket soning skal man samle objektkort for å veksle inn til nøkkelkort som brukes til å komme seg ut av lukket soning. Hvor mange nøkler du trenger står på oppdragskortet ditt under "lukket soning". På åpen soning skal du samle objektkort som matcher med det som står på oppdragskortet ditt. Hvis du har alt som står på oppdragskortet ditt og kommer deg først tilbake til båten vinner du spillet.

## Bonuskort:

Disse kortene kan du spare på når de trekkes fra objektkortbunken, og kan benyttes når du selv ønsker.

Dette inkluderer: prestekortet, bibliotekarkortet og tystekort. *Kortene forklarer selv hvordan de brukes.*

## Glattcelle:

Underveis i spillet kan man havne på glattcelle. Her kan man havne enten ved å trekke et objektkort som sier det, eller hvis noen tyster på deg. Havner du på glattcelle må du stå over 3 omganger hvis du ikke klarer å kaste en 6er på terningen, du får tre kast hver runde (ikke inkludert den runden du starter i glattcellen.) Når du kommer deg ut av glattcellen starter du på nytt der du startet soningen i lukket eller åpen. I lukket soning starter du ved inngangen til avdelingen og fengselet du har på oppdragskortet ditt, på åpen soning starter du på første rute, ved båten.

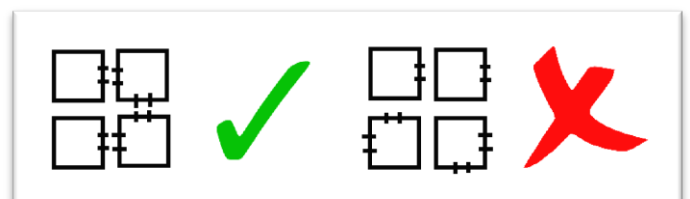
## Lukket soning

Du starter med spillebrikken din i det fengselet og avdelingen som står skrevet øverst på oppdragskortet ditt. Det anbefales å bytte plasser rundt bordet så dere sitter foran fengselet dere havnet i. Flere kan havne i samme fengsel, men alle begynner i forskjellige avdelinger. Herfra bygger du opp fengselet med rombrikker mens du går igjennom det og prøver å samle objektene du trenger for å fullføre oppdraget ditt. Dersom flere enn to spillere trekker oppdragskort i samme fengsel, kan tredjemann velge å trekke nytt oppdragskort.

Finn først en av de *avlange rombrikkene* (det er en til hvert fengsel, men de er helt like) og legg dem på bordet på utsiden av spillebrettet med inngangsdøren mot feltet i spillebrettet hvor ditt fengsel er, altså der det står fengselets navn og svartebørsen og glattcellen befinner seg. Plasser spillfiguren din på bokstaven som representerer din avdeling i fengselet og kast terning når det er din tur. Terningkastet du får er antall skritt du kan gå på brikkene, hvert rom har ni ruter man kan forflytte seg på, og det er ikke lov å gå diagonalt.

## Rombrikker:

Brikker som representerer fengslets rom. Fengslet bygges opp etter hvert som man beveger seg igjennom det. Nye rombrikker som legges til må kobles sammen med en ledig dør sånn som på bildet. Trekk rombrikke, snu den og koble sammen dør mot dør, kast terning og forflytt deg antall steg på terningen gjennom rommet. *Spilleren kan ikke bevege seg diagonalt på rombrikkene.*



Hvis spillefiguren din havner på et *spørsmålstegn* må spilleren til høyre for deg lese opp et *sjansekort* for deg, du velger selv mellom sjansekort verd 1 eller 2 objekter. Sjansekort verd 2 objekter er selvfølgelig litt vanskeligere. Klarer du å svare på sjansekortet får du antall objekter som står på forsiden av sjansekortet. Det er også en barneversjon som er forklart nederst på kortene, hvis man velger denne versjonen kaster du terning i stedet for å svare på spørsmålet og terningkastet avgjør om du klarer det eller ikke.

Man kan gå på samme spørsmålstegn flere ganger, men man må ha gått ut av rommet og kommet inn igjen først. Det hjelper derfor ikke å ta en runde i rommet og så havne på samme felt. Hvis man kommer inn i et rom uten flere dører kan man enten gå tilbake og finne en annen dør som er uåpnet, eller bevege seg over i en annen avdeling i fengselet. Man kan bevege seg fritt mellom avdelinger når spillet er i gang, men man må ha beveget seg inn i avdelingen man har fått tildelt, før man kan gå ut og over i en annen avdeling.

Vær obs på at det kan dukke opp to rom med spesielle handlinger når du snur rombrikker:

**Razziarom** – Hvis du ender turen din i dette rommet, og du ikke står på et spørsmålstegn (dette er friplasser) så blir det razzia. Du må da gi fra deg 3 valgfrie objektkort. Rommet har ni ruter og hvis man stopper spillebrikken på en av rutene uten spørsmålstegn og ikke har flere skritt igjen og gå, så blir det razzia. Disse rommene har en liten, hvit firkant nederst i høyre hjørne som forklarer hva rommet er.

**Objektrom** – Dette rommet har tre store O-er nederst på kortet. I dette rommet kan du velge å bli stående og prøve å få tak i alle 3 objektkortene uten å svare på spørsmål. For å få objektkortene må du kaste 6er på terningen, og rommet fjernes når noen har klart det. Flere kan stå i rommet og prøve samtidig, hvis rommet blir tømt, havner alle spillere tilbake i rommet dere kom fra og rombrikken blir stokket inn igjen i rombrikkebunken. Det er lov å kaste terningen én gang når det er din tur, og du bruker da opp turen din på dette og kan ikke flytte videre etterpå. Det er samme hvor du står på objektrombrikken for å prøve å kaste terning, så lenge du har gått inn i rommet.

#### **Nøkkelkort:**

Disse kortene må spilleren samle opp i lukket soning for å komme seg videre ut og derfra til åpen soning. Antall nøkler som trengs står på oppdragskortet. Nøkklene samles inn ved å lete etter objekter i fengselet og veksle dem inn i Svartebørsen. *Hvor mange nøkler objektkortene du samler er verd står lengre ned i "verdi av objektkort".*

#### **Svartebørsen:**

Dette er en "bank" hvor man kan bytte til seg nøkkelkort. Disse får deg videre til delen av spillet som foregår i åpen soning. Du kan velge å veksle inn noen nøkler, eller alle på en gang. Forskjellen på dette er at nøklene kan ingen ta fra deg, men objektkortene du samler kan du miste underveis i spillet. Et tips er å gå ofte innom svartebørsen og veksle til seg nøkler så du ikke mister objekter verd mye. Man kan også prøve å lure folk til å bruke opp *tystekortene* ved å late som du går til svartebørsen for å veksle, men egentlig ikke har noe av verdi på hånden.

#### **Sjanseskort – Lukket soning:**

Realfagsspørsmål som må besvares for å opparbeide seg objektkort som trengs for å fullføre oppdragskortene. Det er to vanskelighetsgrader på sjanseskortene, og du kan selv velge om du vil prøve å vinne ett eller to objektkort. Klarer du å svare på spørsmålet kan du trekke antall objektkort som står på forsiden av sjanseskortet. Disse kortene har også en enklere variant for yngre spillere, som kan kaste terning og slippe å svare på vanskelige spørsmål. Spilleren til høyre for den som kaster terningen leser sjanseskortene.

**Objektkort – Lukket soning:** Disse kortene samles opp for å veksles inn i nøkkelkort som tar deg videre til åpen soning. Oppdragskortet ditt sier hvor mange nøkler du må ha for å komme videre og objektkortene forklarer hvor mange nøkler de er verd når du veksler de inn i *Svartebørsen*. Det kan også komme *hendelseskort* her som gjør at noe skjer. Disse kortene kan ikke spares på og må leses høyt når man får dem.

#### **Verdi av objektkort - lukket soning:**

Tepose, konfekt, kalkulator og sure sokker = 0 nøkler

Flatfil, hammer og skiftenøkkel = 1 nøkkel

Kokkekniv og sirkelsag = 2 nøkler

## Åpen soning

Man starter alltid soningen uten kort (de du evt. opparbeidet deg i lukket soning må du nå gi fra deg). I åpen soning starter spilleren på fergekaia og må jobbe seg hele veien rundt Bastøy. På veien kan du støte på forskjellige sjansefelt, fengselsbetjenten og tilfeldige hendelser som utspiller seg på Bastøy. Spilleren må samle opp objektkortene på oppdragskortet som gjør det mulig å komme seg ombord på ferga og på den måten vinne spillet.

Dersom man blir sendt tilbake til lukket soning fra Bastøy, må spilleren starte på nytt i den lukkede anstalten du startet i. Man kan starte med å trekke 6 objektkort når man blir sendt tilbake til lukket soning for å fortære komme tilbake til åpen soning.

**Objektkort – Åpen soning:** Disse kortene må spilleren samle opp, og de representerer objekter fra avdelingene på Bastøy som man trenger for å vinne spillet. Hva som trengs å samles står på *oppdragskortet*, og når du har samlet alt du trenger må du komme deg til båten for å avslutte spillet. Det kan også komme *hendelseskort* her som gjør at noe skjer, disse kortene må leses høyt når man får dem.

### Sjanseskort – Åpen soning:

Realfagsspørsmål som må besvares. Disse kortene har også en enklere variant for yngre spillere, som kan kaste terning og slippe å svare på vanskelige spørsmål. Havner man på en rute med spørsmålstegn, trekker spilleren til høyre for deg et sjanseskort og leser det høyt. Klarer du å svare riktig på spørsmålet, eller kaster riktig på terningen (versjon for barn, står forklart nederst på alle sjanseskortene), kan man trekke et objektkort.

### Fengselsbetjenten:

Denne brikken flytter 3 skritt hver spillrunde. Hvis noen spillere havner på samme felt som betjenten mister man alt man har samlet og må starte på nytt igjen. Brikken styres av den første som startet å spille på åpen soning, og får fengselsbetjentbrikken foran seg for å huske å flytte. Fengselsbetjenten flytter alltid først, før spilleren flytter sin egen brikke, og starter alltid med å gå med klokken. Hvis *tellekortet* dukker opp, må fengselsbetjenten snu og gå motsatt vei. Blir du tatt kan du gi *konfekt* (hvis du har det objektkortet) for å slippe unna straff, eller hive *bestikkelses-terningen* og kanskje havne på glattcelle, men slippe å miste objektkortene dine.

Et tips er å følge godt med på fengselsbetjenten og kanskje bruke noen snarveier for å slippe å bli tatt.

Hovedrunden må spillerne bevege seg med klokken, men snarveiene kan man gå begge veier på.

Fengselsbetjenten følger kun hovedrunden og kan ikke benytte seg av snarveiene.

*Spillet kan også spilles uten denne brikken.*

### Bestikklser:

Bestikklser kan benyttes, men dette har en høy risiko for ikke å fungere. Dersom det fungerer vil dette være en meget rask løsning på situasjonen du befinner deg i. Kast den spesielle ja/nei-terningen, og hvis du er heldig å få "ja" kan du slippe unna straff. Bestikkelsesterning kan brukes på alle kort eller felt for å slippe unna å gjøre noe, men hvis du får nei på terningen havner du rett på glattcella.

### Snarveier:

Snarveiene er en alternativ rute som spilleren kan velge å ta. Disse rutene har tettere sjansefelt og mange rever som er vanskeligere å komme seg igjennom, og kan raskt få konsekvenser for spilleren.

*Disse kan være lure å benytte seg av dersom fengselsbetjent-brikken er i nærheten av spilleren.*

*Man kan som spiller gå begge veier på snarveiene.*

### Reven og hesten:

På brettet er det flere steder bilde av en rev eller en hest.

Hvis du havner på et felt med *reven*, må du stå over en omgang. Eneste unntak er hvis du har et *egg* for hånden, da kan du velge å bruke dette til å mate reven og dermed gå videre som vanlig neste runde.

Havner du på feltet med *hesten* kan du kaste terningen en gang til og kommer deg derfor fortære fram.

## Spillevarianter

Det er hele fire måter å spille på:

### Versjon 1:

Spill begge delene. Dere starter da i rettssalen der dere får utdelt dommen deres. Først må spillerne komme seg fra lukket til åpen soning, og deretter fra åpen soning og ut i friheten. Hvis dere velger denne versjonen skal dere fullføre begge oppdragene på oppdragskortet.

### Versjon 2:

Spill kun i lukket soning og fullfør kun første delen av oppdragskortet. Vinneren er den som kommer seg først ut av lukket fengsel.

### Versjon 3:

Spill kun i åpen soning (Bastøy) og fullfør kun den andre delen av oppdragskortet. Denne delen passer for yngre barn eller som et familiespill.

### Versjon 4:

Hvis man ønsker å spille alene, kan man gjøre det. Da går det f. eks an å ta tiden på seg selv og prøve å komme fortere til enden av spillet en annen gang man spiller. Eneste utfordring er at man ikke har noen til å lese sjansekortene for deg, man kan da holde over nederst på kortet når du snur dem.

## Presentasjon av spillet



## «Mennesker i bur»



## Bastøy fengsel

