

MARK SWANSON

FLED



Das Material

Dank der großen Hungersnot in Irland siehst du dich zum Stehlen gezwungen. Doch für die Briten des 19. Jahrhunderts war der Diebstahl eines Halstuchs für deine süße Cailín* keine Kleinigkeit. Und schon findest du dich inmitten des Spike Island Gefängnisses wieder - gefesselt und ohne Schuhe!

Die Pfeife der Wachen schickt dich in den Hof, in den Waschraum und in dein Bett. Aber es gibt nur einen Ort, an dem du sein willst: weg, verschwunden, geflohen und in den Armen deiner Liebsten.

*„Cailín“ bezeichnet im Irisch-Gälischen ein Mädchen, eine junge Frau oder eine Liebste.



57 Rauplättchen



4 Übersichtsplättchen



1 Innenhofplättchen



4 Appellplättchen



4 Insassenplättchen
1 pro Farbe



4 Zellenplättchen
1 pro Farbe



4 Figuren aus Holz
1 pro Farbe



1 Pfeife



1 Direktorplättchen



1 Kaplan-Wache



3 normale Wachen



3 Anleitungen
Deutsch, französisch
& englisch

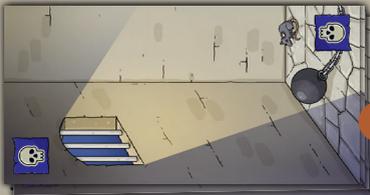


Vorbereitung

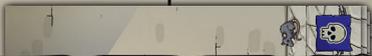
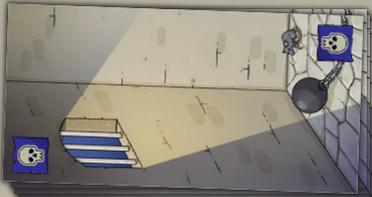
☹️+ Mischt die **Raumplättchen** und legt sie mit dem Totenkopf nach oben in mehreren Stapeln auf die Seite eures Spielbereichs. Entfernt im Spiel zu zweit die 6 Plättchen mit dem ☹️+ Symbol **1**.
 Legt das **Innenhofplättchen** in eure Mitte und stellt 1 normale Wache darauf **2**. Das

Gefängnis kann sich vom Innenhofplättchen aus bis zu 6 Felder in jede Richtung ausbreiten, stellt also sicher, dass ihr dafür ausreichend Platz habt. Ein Feld ist die quadratische Hälfte eines Plättchens. Nehmt euch alle je 1 **Insassenplättchen** und das gleichfarbige Zellenplättchen sowie 1 **Übersichtsplättchen**. Legt das Insassenplättchen rechts neben euer Übersichtsplättchen **3**. Legt die übrigen

Abwurfstapel



1



2



3

Im Oktober 1847 legte ein kleiner Raddampfer an einer Insel südlich von Irland an, deren Burg nun als Gefängnis diente. Auf dem Schiff waren 109 Männer, die für solch schwere Verbrechen wie das Stehlen einer Kartoffel verurteilt worden waren.

Insassen-, Zellen- und Übersichtsplättchen in die Schachtel zurück. Legt das **Direktorplättchen** den Stapeln aus Raumplättchen gegenüber neben den Spielbereich und legt die **Pfeife** 4 darauf. Mischt die 4 **Appellplättchen** und legt sie in einer Reihe links neben dem Direktorplättchen aus. Alle Appellplättchen zeigen die Seite mit dem geschlossenen Fenster, nur das an das Direktorplättchen angrenzende zeigt das geöffnete Fenster 5. Zieht alle je 5 Raumplättchen von den Stapeln und haltet sie vor den Anderen geheim 6.



Wählt zufällig, wer beginnt. Legt eure Zellenplättchen im Uhrzeigersinn so ab, dass der Gang mit mind. 1 Seite an das Innenhofplättchen angrenzt und stellt eure Figur auf die **Zelle** 7. Nun seid ihr bereit, die Partie zu beginnen. Falls ihr wollt, pfeift mit der Pfeife, um allen klar zu machen, dass sie in ihren Zellen sein müssen, wie auf dem Plan des Direktors angegeben!



Ablauf

Euer Ziel ist es, aus dem Gefängnis auszubrechen und gleichzeitig die meisten Siegpunkte (SP) zu sammeln!



Im Lauf der Partie verwaltet ihr eure Hand aus Rauplättchen. Jeden Zug fügt ihr dem Gefängnis 1 Rauplättchen zu und werft anschließend andere ab, um euch zu bewegen und **Schmuggelware** zu sammeln.



Aber Achtung! Seid ihr nicht im richtigen Raum, wenn der Direktor zum Appell pfeift, kann euch eine nahe Wache anketten oder gar in **Einzelhaft** stecken!



In einigen Räumen, wie etwa der Wachstube, dürft ihr Schmuggelware gegen **Werkzeug** eintauschen, um die Außenmauer zu überwinden.



Verliert nicht die Hoffnung! Pater Lyons ist ein einfühlsamer **Kaplan**, der dafür bekannt ist, dass er Insassen nicht nur von ihren Sünden befreit!



Also reißt euch zusammen und brecht aus diesem gottverlassenen Ort aus!

Räume und Schmuggelverstecke

Lichthof



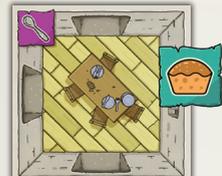
Gang



Zelle



Kantine



Waschraum



Wachstube



Vorhof



Wald

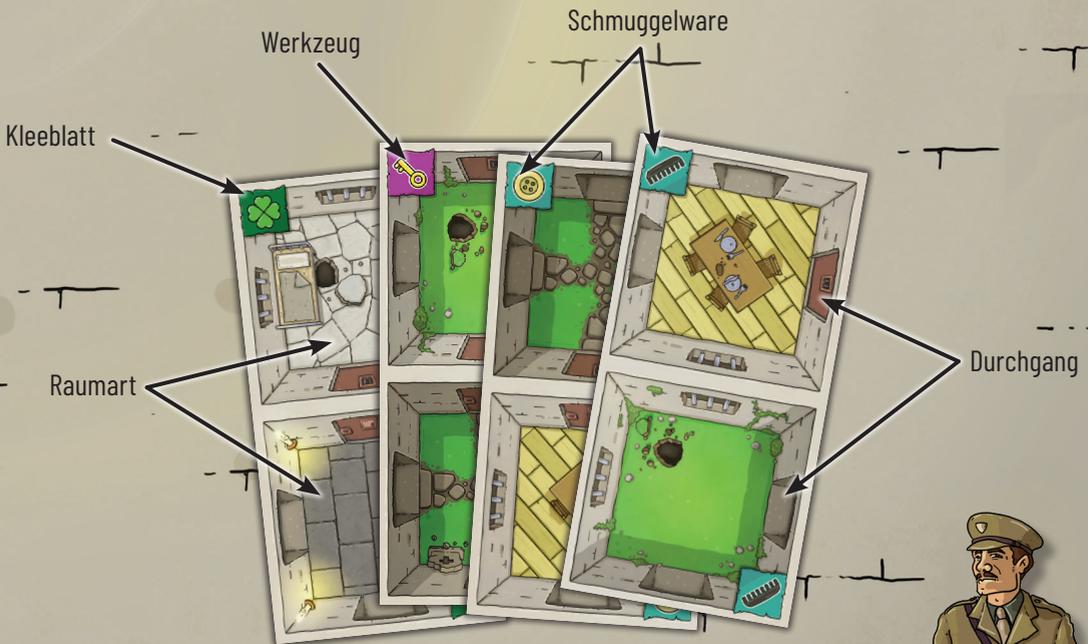
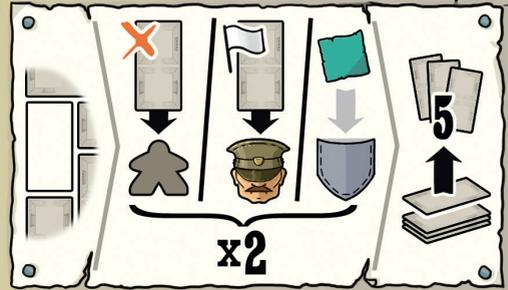
Einen Zug ausführen

Ihr führt eure Züge nacheinander aus, wobei ihr dem Uhrzeigersinn folgt. Jeder Zug besteht aus **3 Schritten**:

Schritt 1: Lege 1 Plättchen an das Gefängnis an

Schritt 2: Spiele 2 weitere Plättchen auf verschiedene Weise

Schritt 3: Ziehe neue Plättchen, bis du 5 hast



Der Leiter des Gefängnisses wurde „Der Direktor“ genannt.

Schritt 1: Lege 1 Plättchen an



Zu Beginn deines Zuges musst du **1 Plättchen** aus deiner Hand ans Gefängnis anlegen. Dabei musst du die folgenden Platzierungsregeln beachten:

Platzierungsregeln



Hast du ein Plättchen mit **Goldenem Papier** auf der Hand, musst du es legen, falls möglich **1**! Ansonsten darfst du ein beliebiges Plättchen aus deiner Hand legen.



Du musst das Plättchen so legen, dass du mind. 1 Hälfte des Plättchens an einen Raum derselben Art anlegst (z.B. Lichthof an Lichthof) **2** und du kannst niemals eine **Tür** an ein **Fenster** anlegen.

Torbögen sind vielfältig und du darfst sie an Fenster, Türen oder andere Torbögen anlegen!



Torbogen

Jeder Wald muss am Rand des Gefängnisses liegen, welcher genau 6 Felder vom Innenhof entfernt ist, und niemals näher. Du kannst keine andere Raumart an den Rand legen und auch nicht darüber hinaus **3**.

Kannst du kein Plättchen an das Gefängnis anlegen, lege stattdessen 1 Plättchen aus deiner Hand rechts neben das Direktorplättchen in eine Reihe. Diese Reihe ist das **Inventar des Direktors**.



Wachen, Kaplan & Mond

Legst du ein Plättchen an das Gefängnis an, das eine **Mütze** und einen **Mond** zeigt, musst du zwei Dinge tun! Erstens stellst du 1 neue Wache auf das Plättchen. (Wachen stellen eine Gefahr dar, falls du nicht im richtigen Raum bist.) Zeigt das Plättchen statt einer Mütze ein **Kreuz**, stelle stattdessen den Kaplan auf das Plättchen!



Zweitens drehst du das Appellplättchen mit dem **geöffneten** Fenster auf seine **geschlossene** Seite. Drehe anschließend das Appellplättchen links davon auf die Seite mit dem geöffneten Fenster. Das stellt den Verlauf der Zeit in der Partie dar und zeigt dir auch, wann du einen nächtlichen Ausbruch versuchen darfst! Mehr dazu aber später. **Beachte:** Auch falls du das Appellplättchen umdrehst, verbleibt die Pfeife darauf.



Schritt 2: Spiele 2 weitere Plättchen

Hast du 1 Plättchen angelegt, musst du **2 weitere Plättchen spielen**. Das darfst du auf verschiedene Arten machen (auch dieselbe Art mehrmals):



2a. Wirf 1 Plättchen ab, um dich oder eine Wache zu bewegen

Die Gegenstände auf lila und goldenem Papier sind **Werkzeuge**. Wirfst du ein Werkzeug ab, darfst du dich (oder bei einer Pfeife eine Wache) von Raum zu Raum bewegen (nicht diagonal).

Ein Werkzeug auf **goldenem Papier** hat den doppelten Effekt.

Ein **Kleeblatt** ist ein Glücksbringer und hat besondere Vorteile für dich! Es ist ein „**Joker**“ und zählt somit als ein beliebiges Werkzeug. Außerdem erhöht ein Kleeblatt die **Größe** deines Inventars um 1 Plättchen. Dein Inventar ist später erklärt!



Werkzeug



Mit einem **Schlüssel** darfst du deine Figur durch Türen von einem Raum in den nächsten bewegen. **Beachte:** Einige Räume bestehen aus beiden Feldern auf dem Plättchen. Sie sind trotzdem 1 Raum.



Mit einer **Feile** darfst du deine Figur durch ein Fenster von einem Raum in den nächsten bewegen (nur eine Seite muss ein Fenster sein).



Mit einem **Schuh** darfst du deine Figur durch Torbögen von einem Raum in den nächsten bewegen. Die Verbindung muss aus 2 Torbögen bestehen, nicht aus Türen oder Fenstern, dafür wäre ein Schlüssel oder eine Feile nötig.



Mit einem **Löffel** darfst du deine Figur von einem Raum mit Tunnel zu einem anderen, max. 3 Räume (6 Räume, falls verdoppelt) entfernten Raum mit Tunnel bewegen (nicht diagonal).



Mit einer **Pfeife** darfst du 1 Wache 0-3 Räume bewegen und 1 Insassen darin erwischen lassen. Wachen dürfen sich durch Türen und Torbögen bewegen, nicht jedoch durch Tunnel oder Fenster!

Wichtig: Rücke die Pfeife **anschließend** an ihre Effekte links neben das nächste Appellplättchen (oder zurück auf das Direktorplättchen). Du darfst pfeifen, um alle daran zu erinnern, in welchen Räumen sie sich befinden sollten.

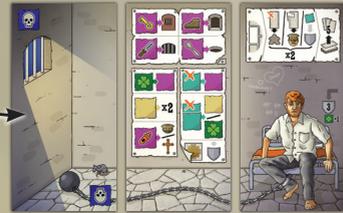


Die Wachen

Spielst du eine Pfeife, um eine **Wache** (nicht den Kaplan) zu aktivieren, darfst du 1 Insassen im selben Raum wählen und anketten, solange der Raum nicht einem der **Raumpläne** über der Pfeife entspricht.



Ziehe zufällig 1 Plättchen aus der Hand des erwischten Insassen und lege es verdeckt links neben sein Übersichtsplättchen. Der Insasse ist mit einem „-1SP“-Plättchen **angekettet**.



Ist der erwischte Insasse bereits angekettet, ziehe **kein** Plättchen aus seiner Hand. Stelle den Insassen stattdessen zurück auf seine Zelle und lege sein „-1SP“-Plättchen offen ins Inventar des Direktors.

Einzelhaft

Ist der erwischte Insasse bereits angekettet und das Gefängnis verfügt über die Einzelzelle, stelle den Insassen nicht in seine Zelle, sondern auf das Loch der Einzelzelle. In seinem nächsten Zug muss der Insasse sich in seine eigene Zelle stellen (und verliert dadurch seinen Zug) und sein „-1“-Plättchen offen ins Inventar des Direktors legen.



Beachte: Bewegt ihr euch auf normale Weise in die Einzelzelle, steht ihr auf den Seiten des Lochs.

Der Kaplan

Spielst du eine Pfeife, um den **Kaplan** zu aktivieren, darfst du 1 Insassen im selben Raum wählen (meist dich selbst), der von seiner Kette befreit wird. (Der Insasse legt das „-1 SP“-Plättchen offen ins Inventar des Direktors.) Zusätzlich darfst du mit dem Kaplan Schmuggelware in Werkzeug und Kleeblätter umtauschen, mehr dazu aber später.



Die Flucht!

Stehst du auf einem Raum, an den ein Wald angrenzt, und hast du die 2 auf der rechten Seite des **gefalteten Papiers** abgebildeten Werkzeuge in deinem Inventar, darfst du sie abwerfen, um zu fliehen! Das ist eine *kostenlose Aktion*, die du zu jedem Zeitpunkt in dein



dem Zug ausführen darfst. Bewegst du dich in den Wald, endet dein Zug sofort. Ist es allerdings



Nacht (die Pfeife liegt auf dem Appellplättchen, dessen geöffnetes Fenster den Mond



zeigt), benötigst du nur das 1 Werkzeug auf der rechten Seite. Beachte, dass ein Werkzeug auf goldenem Papier doppelt zählt und ein Kleeblatt für ein beliebiges Werkzeug.



In den 1850ern war Pater Timothy F. Lyons ein Verbündeter und Helfer für die Insassen, der sich um ihre „geistliche und körperliche Gesundheit“ kümmerte.

2b. Gib 1 Plättchen in das Inventar des Direktors ab



Kannst du kein Plättchen spielen und/oder hoffst darauf, bessere zu ziehen, gib 1 Plättchen dem Direktor, indem du es offen rechts in die Reihe des Inventars des Direktors legst. *Tipp: Plättchen im Inventar des Direktors können zwar von den anderen Insassen gezogen werden, allerdings auch wieder von dir selbst!*

2c. Füge deinem Inventar 1 Plättchen hinzu



Dein **Inventar** mit Schmuggelware, Werkzeug und Kleeblättern zu füllen ist der Weg zum Sieg! Plättchen in deinem Inventar sind die SP wert, die der Innenhof angibt und du darfst sie tauschen oder für die Flucht nutzen!

Dein Inventar befindet sich rechts von deinem Insassenplättchen und kann max. 3 Plättchen beinhalten (max. 4, falls du mind. 1 Kleeblatt in deinem Inventar hast). So fügst du Plättchen hinzu:



Schmuggelware dem Inventar hinzufügen



Gegenstände auf türkischem Papier sind **Schmuggelware**. Stehst du in einem Raum, der mit einem der **Raumpläne** des Appellplättchens übereinstimmt, auf dem die Pfeife liegt, darfst du 1 Plättchen mit übereinstimmender Schmuggelware aus deiner Hand kostenlos in dein Inventar legen. *Thematisch findest du die Schmuggelware in diesem Raum.*



Die Schmuggelware



Briefmarken in den Zellen



Kämme im Waschraum



Knöpfe im Lichthof



Pflaumenkuchen in der Kantine

Beispiel: Die Pfeife liegt auf dem Appellplättchen, das eine Zelle und eine Briefmarke zeigt. Orange steht in einer Zelle, also darf Orange im eigenen Zug ein Plättchen mit Briefmarke aus der Hand kostenlos ins eigene Inventar legen.



Werkzeug/Kleeblatt dem Inventar hinzufügen

Stehst du in einer **Wachstube** oder im selben Raum wie der **Kaplan**, darfst du ein Werkzeug oder Kleeblatt aus deiner Hand in dein Inventar legen, indem du die Kosten mit der Schmuggelware in deinem Inventar bezahlst.



Wie auf deinem **Übersichtsplättchen** angegeben, kostet ein Werkzeug auf lila Papier 1 Schmuggelware und ein Werkzeug/Kleeblatt auf goldenem Papier kostet 2 Schmuggelwaren. Wirf die Schmuggelware(n) neben die Zugstapel ab. *Thematisch tauschst du heimlich Schmuggelware gegen Fluchtwerkzeug oder Glücksbringer!*



Schritt 3: Fülle deine Hand auf

Fülle deine Hand auf 5 Plättchen auf. Ziehe dazu Plättchen von den Zugstapeln und/oder nimm bis zu 1 Plättchen aus dem Inventar des Direktors.



Sind die Zugstapel leer, mischt den Abwurfstapel, um neue Zugstapel zu bilden.



Ende der Partie

Ihr löst das Ende der Partie auf eine von zwei Arten aus.

1. Zwangsarbeit

Sobald ein Insasse seine Hand **nicht mehr auffüllen kann** (weder durch Ziehen von den Zugstapeln noch das Inventar des Direktors), endet die Partie sofort und der Direktor verdonnert alle zu Zwangsarbeit im Steinbruch! In diesem Szenario flieht niemand, ihr erhaltet aber trotzdem Siegpunkte für euer Inventar und verliert Siegpunkte für Ketten.



2. Flucht!

Fliehst du (siehe S. 11), drehst du dein Insassenplättchen auf die Seite mit dem **Fluchtsymbol** (5 SP wert) und dein Zug endet sofort. Alle anderen machen anschließend in Zugreihenfolge 1 letzten Zug (auch, falls dabei nicht mehr auf 5 Plättchen aufgefüllt werden kann).



BEACHTET: Wachen folgen euch niemals in den Wald.

Fliehende Insassen mussten sich trotzdem noch zum Rand der Insel und anschließend zu Cork Harbour durchschlagen - ein waghalsiges Unterfangen, das 1921 drei Insassen gelang.

Sieg



Berechnet eure **Siegpunkte** anhand der Farben der Papiere auf den Plättchen eures Inventars sowie eures Fluchtsymbols. Das Innenhofplättchen gibt an den Siegpunktwert jeder Papierfarbe an. Seid ihr angekettet, zieht ihr 1 Siegpunkt ab. Plättchen auf eurer Hand sind nichts wert. Wer die meisten Siegpunkte erreicht, gewinnt die Partie, auch ohne zu fliehen.

Bei Gleichstand gewinnt, wer zusätzlich das Papier hat, das die meisten Siegpunkte wert ist. Besteht weiterhin Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Ein paar Tipps

- Achtet zu Beginn darauf, in den richtigen Räumen zu sein, um Schmuggelware zu finden.
- Haltet das Inventar des Direktors im Auge. Nutzt es, um auf eurer Hand Platz für neue Plättchen zu schaffen. Abgelegte Plättchen dürft ihr später wieder ziehen, falls sie noch im Inventar des Direktors liegen.
- Eurem Inventar im letzten Zug noch Werkzeug und Kleeblätter hinzuzufügen kann euch die Partie gewinnen, auch, falls ihr nicht flieht!



Während der Hungersnot war Irland kein Land der vielen Ressourcen!. Also nahm **Edmond Power** sein Schicksal selbst in die Hand. Zuerst schnappte er eine Packung Milch von einem Lieferwagen. Später wollte er eine ganze Kuh stehlen, wurde dann jedoch vom lokalen Wachtmeister auf einen Raddampfer nach Spike Island verfrachtet.



Ein Rind zu stehlen ist so eine Sache, aber wer kann Taschendieb **Thomas O'Neill** den Diebstahl eines Halstuchs aus einer Schiffsfracht wirklich vorwerfen? Der Kapitän des Schiffs natürlich! „Es war für meine Liebste!“, bat er, aber in Wirklichkeit hatte er es längst auf dem Schwarzmarkt gegen eine Nase Tabak getauscht.



Für **Pater Lyons** waren manche Regeln da, um gebrochen zu werden. Besonders, falls sie „die Gesundheit der Seele gefährden“! Vielleicht war das der Grund, warum dieser Kaplan im Geheimen mit Schmuggelware handelte, während er in der Kapelle die Messe las.

Mitwirkende

Ich danke meinen ersten **Testspielerinnen**, Melanie und Elizabeth Swansons, sowie den weiteren Testspielern Joe Wiggins, Jonathan Sessions, Adam Boisclair und Kyle Huebotter. Für die **Entwicklung** stehe ich in tiefster Schuld von Seth Jaffee. Ich danke den Adleryugen von Philip Shearrer und Jonathan Cox für das **Lektorat**. Tausend Dank geht an Klemens Franz für seine **Illustrationen**. Danke, Stephen Noce, für deine **Animationen**, die mich in der Seele berühren. Schlussendlich danke ich meiner lieben Frau und meinen wunderbaren Kindern dafür, dass sie mein Leben mit Freude füllen.



Die Neuigkeit von Thomas' Verhaftung brach seiner **Cailin** das Herz. Um ihm Hoffnung zu machen, schickte sie ihm ein Paket mit einer Taschenuhr mit ihrem Bild darin. „Vielleicht stellst du es dir durch Pünktlichkeit beim Appell gut mit dem Direktor“, schlug sie vor.



Kein Insasse war jedoch so verliebt wie **James Cleary**. Er änderte sogar seinen Namen um heimlich mit zwei Frauen zugleich verheiratet zu sein! Keine der beiden Ehefrauen war davon besonders begeistert und der Richter am wenigsten, der ihn der Doppelhehe schuldig sprach.



Den einzigen Wunsch, den Einbrecher **Denis Hourigan** hatte, war die Flucht! Mit viel Feingefühl tauschte er in dunklen Ecken der Wachstube Briefmarken und Knöpfe gegen Löffel und Feilen auf der Suche nach Gegenständen, die ihn aus diesem Verlies befreien könnten. Als ihm seine Tante zu Weihnachten einen Kuchen schickte, tauschte er ihn schweren Herzens gegen einen Dietrich.



Autor: Mark Swanson
Illustrator: Klemens Franz
www.oddbirdgames.com
© 2024 Odd Bird Games

Deutsche Übersetzung: Paul Wilhelm,
unterstützt von Tabea Mayerhofer.

