ESCAPE ROLL & WRITE

Ein Spiel von Sebastian Schwarz für 2–4 Spieler ab 8 Jahren.

Als Team müssen die Spieler magische Edelsteine einsammeln und den Ausgang des Tempels erreichen, bevor das Spiel nach einer festgelegten Rundenanzahl endet.

Jeder Spieler erkundet seinen eigenen Tempel und erhält dabei Bonusaktionen und Edelsteine für das gesamte Team. Die Spieler arbeiten zusammen, um Geheimkammern zu aktivieren, wofür zwei Spieler zur gleichen Zeit in bestimmten Kammern sein müssen. Eine sehr anspruchsvolle Aufgabe, die sich aber lohnt!

Während ein Spieler seinen Tempel erkundet, können die anderen versuchen, ihren Schatzkarten zu folgen, um Bonusaktionen und magische Edelsteine freizuschalten. Sprecht euch gut ab, um gemeinsam die Herausforderung zu meistern!

Spielmaterial

- **1 Tempelblock (doppelseitig)**

Seite für das Standard-Spiel

Seite für die Spielvarianten

- **1 Abenteuerblock (doppelseitig)**

Seite für das Standard-Spiel

Seite für die Spielvarianten:
Zeigt die drei Spielvarianten sowie zwei Würfelfelder

- **4 Abenteurerfiguren (1 je Spielerfarbe)**

- **10 Würfel**

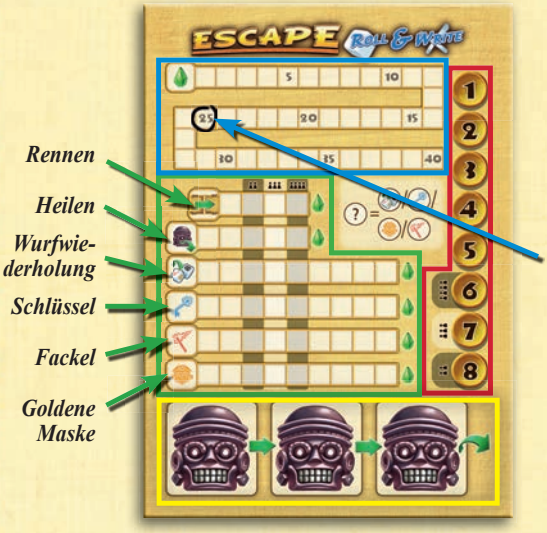
Würfelsymbole:

Fackel *Schlüssel* *Abenteurer(2x)*

Schwarze Maske *Goldene Maske*

Spielaufbau (Beispiel für 4 Spieler, Schwierigkeit: Normal)

1. Ein Zettel vom Abenteuerblock wird, mit der Seite für das Standard-Spiel nach oben, in die Tischmitte gelegt.

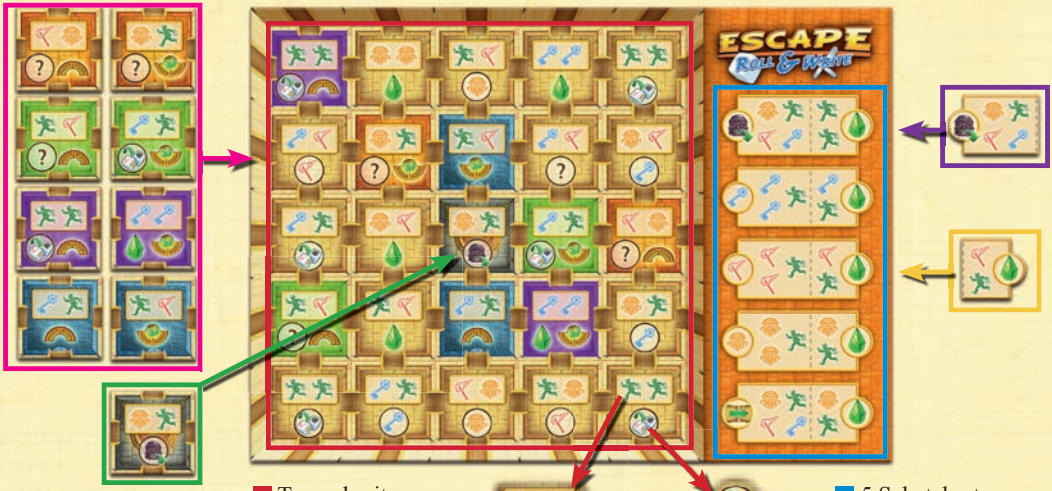


- Rundenleiste
- Edelsteinleiste
- Bonusaktionen
- Verfluchter Würfelbereich

Die Spieler entscheiden, mit welchem Schwierigkeitsgrad sie spielen möchten und markieren auf der Edelsteinleiste das entsprechende Kästchen mit einem ◯. Dies ist die Mindestanzahl an Edelsteinen, die die Spieler sammeln müssen, um durch den Ausgang zu entkommen.

	Spieler-Anzahl	2	3	4
Schwierigkeit:	*Leicht*	14	20	22
	Normal	15	23	25
	Schwierig	16	25	28

2. Jeder Spieler nimmt sich einen Zettel vom Tempelblock, eine Abenteurerfigur und einen Stift (*nicht enthalten*). Der Tempelzettel wird mit der Seite für das Standard-Spiel nach oben gelegt.



- Geheimkammern
- Ausgang
- Tempel mit 25 Kammern
- Benötigte Symbole zum Betreten der Kammer
- Kammeraktion
- 5 Schatzkarten
- Bonusaktionsbereich
- Edelsteinbereich

3. Ein Startspieler wird beliebig bestimmt. Dieser nimmt 8 Würfel und legt den Abenteuerzettel vor seinen Tempel. Der Startspieler verwaltet die Rundenleiste, trägt die gesammelten Edelsteine ein und behält während der Partie die Übersicht über die Bonusaktionen. Die restlichen zwei Würfel werden nur für die Varianten benötigt und wieder in die Schachtel gelegt.

4. Dann wählt jeder Spieler eine Seite seines Tempels und stellt seine Abenteurerfigur dort ab. Jeder Spieler muss den Tempel von einer anderen Seite aus betreten.

Spielablauf

Escape Roll & Write wird über mehrere Spielrunden gespielt, wobei jede Runde beim Startspieler beginnt und die anderen Spieler im Uhrzeigersinn folgen. Die Anzahl an Spielrunden ist abhängig von der Spieleranzahl (*siehe Tabelle rechts)*.

Spieleranzahl:	2	3	4
Rundenanzahl:	8	7	6

Jedes Mal, wenn der Startspieler an der Reihe ist, markiert er das nächste Feld auf der Rundenleiste des Abenteuerzettels.

Aufgabe des aktiven Spielers ist es, immer mit zwei Würfeln gleichzeitig zu würfeln und nach jedem Wurf zu entscheiden, welche/n Würfel er behält oder welche/n Würfel er in den gemeinsamen Vorrat legt. Wenn ein Würfel eine schwarze Maske zeigt, ist er verflucht und wird auf das linke Feld im verfluchten Würfelbereich des Abenteuerzettels gelegt.

Der aktive Spieler hat zwei schwarze Masken gewürfelt und muss sie auf dem ersten Feld platzieren.

Sind alle Würfel gewürfelt, benutzt der aktive Spieler seine behaltenen Würfel, um zu seinem Abenteurer benachbarte Kammern zu erkunden und dort die Kammeraktion auszuführen.

Auf dem Abenteuerzettel freigeschaltete Bonusaktionen können vom aktiven Spieler benutzt werden und zwar nur von ihm. Bonusaktionen ermöglichen unter anderem, Würfel erneut zu würfeln oder fehlende Symbole für das Betreten von Kammern zu erhalten. Eine genaue Beschreibung der Bonusaktionen befindet sich auf S.6/7.

Der grüne Abenteurer betritt die angrenzende Kammer und bringt somit der Gruppe einen Edelstein ein.

Nachdem der aktive Spieler seinen Spielzug beendet hat, werden die Würfel aus dem gemeinsamen Vorrat im Uhrzeigersinn an die anderen Spieler verteilt. Falls möglich, muss jeder Spieler mindestens einen Würfel, maximal jedoch zwei Würfel nehmen. Die Spieler streichen die entsprechenden Symbole auf ihren Schatzkarten durch, um Bonusaktionen und Edelsteine zu erhalten.

Der Spieler wählt die goldene Maske sowie den Abenteurer und streicht die entsprechenden Symbole auf seiner Schatzkarte durch.

Das Spiel endet, wenn die festgelegte Rundenanzahl gespielt wurde oder wenn die erforderliche Menge Edelsteine gesammelt wurde und alle Spieler gleichzeitig in der Ausgangskammer sind.

Ein Spielzug im Detail

Verfluchte Würfel

Zu Beginn werden die Würfel im verfluchten Würfelbereich des Abenteuerzettels jeweils ein Feld nach rechts auf das nächste Feld geschoben.

Vom **dritten Feld** ganz rechts werden die Würfel in den Würfelvorrat zurückgelegt und können erneut gewürfelt werden.

Würfeln

Der aktive Spieler nimmt alle derzeit nicht verfluchten Würfel und würfelt immer **2 Würfel** gleichzeitig.

Wenn ein Würfel eine **schwarze Maske** zeigt, ist er verflucht und wird auf das linke Feld im verfluchten Würfelbereich des Abenteuerzettels gelegt.

Für jedes **andere Symbol** entscheidet der Spieler, ob er den Würfel selbst behält oder in den gemeinsamen Vorrat neben dem Abenteuerzettel legt.

Dann würfelt der Spieler das nächste Würfelpaar oder den letzten verbliebenen Würfel. Sind alle Würfel gewürfelt, benutzt der aktive Spieler die behaltenen Würfel, um seinen Tempel zu erkunden.

Der aktive Spieler muss die schwarze Maske auf das erste Feld des verfluchten Würfelbereichs legen. Den Schlüssel behält er für sich.

Den Tempel erkunden

Der aktive Spieler kann jede Kammer betreten, die zu der Kammer mit seinem Abenteurer benachbart ist und für die er die erforderlichen Symbole auf seinen Würfeln besitzt.

Zu Spielbeginn steht der Abenteurer auf einer Seite außerhalb des Tempels. Er darf den Tempel durch jede Kammer betreten, die einen Eingang zur entsprechenden Seite besitzt.

Jede Kammer zeigt zwei Symbole, die benötigt werden, um die Kammer zu betreten. Der Spieler muss zwei, den Symbolen entsprechende Würfel abgeben und darf dann die Kammer betreten. Anschließend führt er sofort die entsprechende **Kammeraktion** aus.

Anmerkung: Eine Kammer darf mehrfach im Spiel betreten werden. Beim erneuten Betreten wird die Kammeraktion aber nicht erneut ausgeführt.

Der aktive Spieler betritt zum ersten Mal den Tempel. Durch seine Würfelauswahl kann er aus zwei Kammern wählen. Er wählt die mittlere Kammer und führt nach dem Betreten die Kammeraktion aus.

Die Kammeraktionen

Wurfwiederholung / **Heilen** / **Schlüssel** / **Fackel** / **Goldene Maske**
Auf dem Abenteuerzettel wird das nächste freie Feld von links auf der entsprechenden Leiste mit einem ○ markiert.

Joker ? = / / / /
Auf dem Abenteuerzettel wird das nächste freie Feld von links auf der Leiste Wurfwiederholung, Schlüssel, Goldene Maske oder Fackel markiert.

Edelstein
Auf dem Abenteuerzettel wird das nächste freie Feld von links auf der Edelsteinleiste mit einem X markiert.

Nachdem er die Kammeraktion ausgeführt hat, kreuzt der Spieler die Kammeraktion auf seinem Tempelzettel durch. Die Kammeraktion kann bis zum Ende des Spiels nicht erneut ausgeführt werden.

Auf jeder der Bonusaktionsleisten können die Spieler einen Edelstein erhalten, wenn sie ein bestimmtes Kästchen auf der Leiste markieren. Welches Kästchen es ist, hängt von der Anzahl der Spieler ab und wird über den Leisten angezeigt.

Der aktive Spieler kann **mehrere Kammern** betreten, solange er die benötigten Würfel abgeben kann. Nach dem Betreten einer Kammer prüfen die Spieler, ob sie eine Geheimkammer aktiviert haben.

Der aktive Spieler hat die Kammer mit der Fackel-Kammeraktion betreten und markiert dementsprechend ein Kästchen im Bonusaktionsbereich. Dann streicht er das Symbol der Kammeraktion auf seinem Tempelzettel durch.

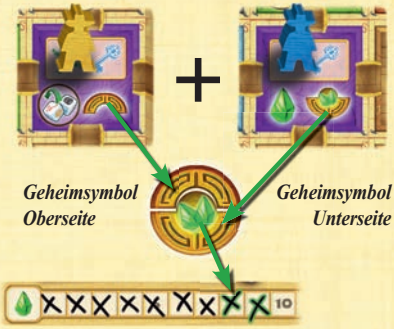
Das Beispiel zeigt, welche Felder in einem Spiel mit 4 Spielern mit einem Kreis markiert werden müssen, um einen Edelstein zu erhalten.

Achtung: Kein Würfel kann mehr als einmal für das Betreten einer Kammer benutzt werden!

Geheimkammern

Es gibt vier Arten von Geheimkammern im Tempel. Jede besteht aus zwei gleichfarbigen Kammern, die sich an unterschiedlichen Positionen im Tempel befinden. In einer Kammer befindet sich die Oberseite des Geheimsymbols und in der anderen die Unterseite.

Steht zu einem beliebigen Zeitpunkt in beiden gleichfarbigen Kammern jeweils ein Abenteurer, so ist die Geheimkammer aktiviert und die Spieler erhalten sofort zwei Edelsteine. Danach muss **jeder** Spieler **beide** Geheimsymbole der entsprechenden Geheimkammer durchstreichen. In dieser Partie kann die Geheimkammer nicht mehr aktiviert werden.

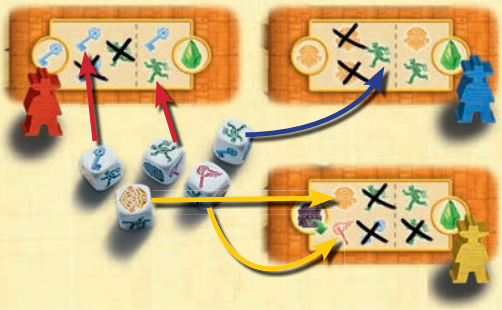


Nachdem der aktive Spieler alle seine Würfel benutzt hat oder nicht mehr benutzen kann, werden die Würfel aus dem gemeinsamen Vorrat am Abenteuerzettel an die anderen Spieler verteilt.

Gemeinsamer Vorrat

Reihum im Uhrzeigersinn, beginnend beim Spieler links vom aktiven Spieler, muss jeder Spieler einen Würfel aus dem gemeinsamen Vorrat nehmen, bis kein Würfel mehr übrig ist oder alle Spieler, außer dem aktiven Spieler, einen Würfel genommen haben. Der Spieler an der Reihe kann auch zwei, anstatt einem Würfel nehmen, was aber weniger Optionen für die nachfolgenden Spieler zu Folge hat.

Mit den genommenen Würfeln streichen die Spieler nun ihre Schatzkarten ab.

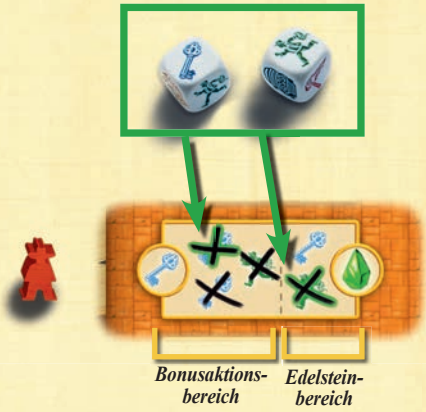


Schatzkarten

Für jeden Würfel streichen die Spieler **ein** entsprechendes Symbol auf einer ihrer Schatzkarten durch.

Wenn eine Schatzkarte einen vollständig durchgestrichenen Bonusaktionsbereich und Edelsteinbereich hat, ist die Schatzkarte komplett und die Spieler erhalten einen Edelstein und markieren das nächste freie Feld der entsprechenden Bonusaktionsleiste mit einem ◯. Dann wird die gesamte Schatzkarte durchgestrichen.

Ist nur der Bonusaktionsbereich vollständig, kann der Spieler entscheiden, den Edelstein aufzugeben und nur einen ◯ auf der entsprechenden Bonusaktionsleiste hinzuzufügen. Er kann den Edelstein später **nicht** mehr erhalten, er streicht die gesamte Schatzkarte durch.



Wichtig: Es ist nicht möglich, nur den Edelstein einer Schatzkarte zu erhalten!

Nach dem Abhandeln der Schatzkarten endet der Zug. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird aktiver Spieler.

Bonusaktionen

Die Bonusaktionen können vom aktiven Spieler während seines Spielzugs genutzt werden, um einen Vorteil zu erhalten. Um eine Bonusaktion zu nutzen, muss ein Feld auf der entsprechenden Leiste mit einem ◯ markiert sein. Dann streicht der Spieler das ◯ durch und führt die entsprechende Bonusaktion aus. Eine durchgestrichene Bonusaktion kann nicht mehr genutzt werden. Der Spieler kann mehrere Bonusaktionen während seines Spielzugs nutzen, auch jene, die er in diesem Zug erhalten hat.

Je nach Spieleranzahl erhalten die Spieler einen Edelstein, wenn sie genügend Felder auf einer Leiste mit einem ◯ markieren. Sobald das erforderliche Feld markiert ist, wird der Edelstein am Ende der Leiste durchgestrichen und auf der Edelsteinleiste hinzugefügt. Die Spieler können weitere Kästchen markieren, bis das jeweilige Leistenende erreicht ist. Alle noch nicht durchgestrichenen ◯ können noch benutzt werden.

Rennen

Der Spieler kann seinen Abenteurer in eine beliebige benachbarte Kammer stellen, ohne die dafür erforderlichen Symbole zu haben. Er führt trotzdem die Kammeraktion aus, falls möglich.

Heilen

Vor dem Würfeln kann der Spieler von einem Feld aus dem verfluchten Würfelbereich alle Würfel nehmen und sie dem Würfelvorrat hinzufügen.

Wurfwiederholung

Nach einem Wurf wirft der Spieler mit dieser Aktion **beide** Würfel erneut.

Anmerkung: Die Wurfwiederholung kann dazu benutzt werden, um gerade gewürfelte schwarze Masken erneut zu würfeln.

Schlüssel / Fackel / Goldene Maske

Der Spieler erhält einen virtuellen Würfel mit diesem Symbol. Er kann diesen Würfel in seinem Spielzug wie einen ganz normalen Würfel benutzen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die letzte Runde gespielt wurde oder wenn alle Abenteurer gleichzeitig in der Ausgangskammer sind und die erforderliche Anzahl Edelsteine erreicht wurde.

Falls alle Abenteurer in der Ausgangskammer sind und die erforderliche Anzahl Edelsteine auf der Edelsteinleiste erreicht ist, haben alle Spieler **gemeinsam gewonnen**!

Falls die erforderliche Anzahl Edelsteine nicht erreicht wurde oder nicht alle Abenteurer in der Ausgangskammer sind, haben alle Spieler **gemeinsam verloren**!

Ausgang

Spielvarianten

Zum Spielen einer der drei Varianten benutzen alle Spieler die Rückseiten der Tempel- und Abenteuerzettel (d.h. die Seite mit dem roten *Roll & Write*-Logo). Zwei Würfel werden auf die zwei Würfelfelder des Abenteuerzettels gelegt. Die drei Varianten sind als Symbole auf dem Abenteuerzettel dargestellt. Die Spieler entscheiden, mit welcher Variante sie spielen möchten und streichen die anderen beiden mit dem Stift durch.

= *Verschlossene Durchgänge*

Änderungen während des Spielablaufs
Bevor der aktive Spieler würfelt, wirft er die zwei Würfel vom Abenteuerzettel nacheinander und legt sie jeweils auf das entsprechende Würfelfeld zurück. Jetzt müssen der aktive Spieler und sein linker Nachbar jeweils einen Durchgang einer Kammer verschließen, dessen Betretensymbole den zwei gewürfelten Würfeln entsprechen. Dabei muss die Reihenfolge der Symbole berücksichtigt werden.

Die zwei Spieler wählen jeweils einen Durchgang, den sie mit dem Stift durchstreichen. Diesen Durchgang können die jeweiligen Spieler für den Rest des Spiels nicht mehr benutzen. Durchgänge, die aus dem Tempel herausführen, können nicht verschlossen werden; der Spieler muss einen anderen Durchgang wählen. Sind bereits alle Durchgänge in passenden Kammern verschlossen, muss der Spieler diese Runde keinen weiteren Durchgang verschließen.

Sollte einer oder beide der gewürfelten Würfel eine schwarze Maske zeigen, muss kein Spieler einen Durchgang verschließen. Aber für jede schwarze Maske muss ein Würfel auf das erste Feld des verfluchten Würfelbereichs gelegt werden.

Der Spieler verschließt den oberen Durchgang.

= *Die Joker Lotterie*

Änderungen während des Spielablaufs
Jedes Mal, wenn der Startspieler am Zug ist, würfelt er die zwei Würfel vom Abenteuerzettel und legt sie danach wieder auf den Abenteuerzettel zurück. Beide Würfel dürfen das gleiche Ergebnis zeigen.

Für die gesamte Runde geben die Würfel vor, welche Kammeraktion ausgeführt werden kann, wenn ein Abenteurer eine Kammer mit Joker-Symbol betritt. Der Spieler kann einen der beiden Würfel wählen und die entsprechende Aktion ausführen:

Schlüssel / Fackel / Goldene Maske
Der Spieler markiert auf dem Abenteuerzettel bei den Bonusaktionen das nächste freie Feld von links auf der entsprechenden Leiste mit einem O.

Abenteurer
Keine Aktion wird ausgeführt.

Schwarze Maske
Alle Würfel im verfluchten Würfelbereich werden ein Feld weiter nach rechts bewegt. Würfel, die dabei zurück in den allgemeinen Vorrat kommen, können erst ab dem nächsten Zug verwendet werden.

Der Spieler darf eine Goldene Masken- oder Fackel-Bonusaktion markieren.

= *Würfelkammern*

Änderungen während des Spielablaufs
Jedes Mal, wenn die Spieler eine Geheimkammer aktivieren, entscheiden sie, ob sie zwei Edelsteine erhalten **oder** stattdessen einen Würfel vom Abenteuerzettel zu ihrem allgemeinen Vorrat dazubekommen. Dieser Würfel kann ab dem nächsten Zug, zusammen mit den anderen Würfeln, bis zum Ende des Spiels benutzt werden. Wenn bereits beide Würfel vom Abenteuerzettel genommen wurden, erhalten Spieler beim Aktiveren einer Geheimkammer zwei Edelsteine.

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2020
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.