



ESCAPE ROLL & WRITE

Een spel van
Sebastian Schwarz
voor 2 tot 4 spelers
vanaf 8 jaar.

Als team moeten de spelers magische edelstenen verzamelen en de uitgang van de tempel bereiken voordat het spel, na een vaststaand aantal rondes, eindigt.

Elke speler verkent zijn eigen tempel en ontvangt hierbij bonusacties en edelstenen voor het hele team. De spelers werken samen om geheime kamers te activeren, waarbij twee spelers tegelijkertijd in bepaalde kamers moeten zijn. Een veeleisende en lastige taak, maar wel een die meer dan de moeite waard is!

Terwijl een speler zijn tempel verkent, kunnen de anderen proberen hun schatkaarten te volgen om bonusacties en magische edelstenen te bemachtigen. Duidelijke afspraken en goede communicatie zijn de sleutel om de uitdaging die voor ons ligt het hoofd te kunnen bieden!

Spelmateriaal

- 1 tempelblok (dubbelzijdig)



*zijde voor het
standaardspel*



*zijde voor de
spelvarianten*

- 1 avonturenblok (dubbelzijdig)



*zijde voor het
standaardspel*



*zijde voor de
spelvarianten:
toont de drie spel-
varianten en twee
dobbelsteenvelden*



- 4 avonturiers (1 van elke spelerskleur)



- 10 dobbelstenen

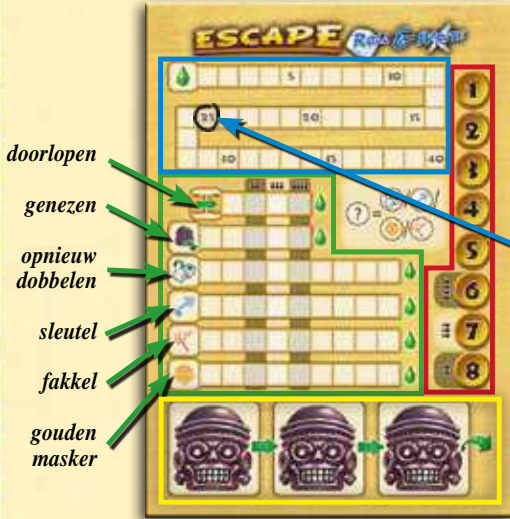


dobbelsteensymbolen:



Spelvoorbereiding (voorbeeld voor 4 spelers, moeilijkheidsgraad: normaal)

1. Eén blad van het avonturenblok wordt met de standaardzijde naar boven in het midden van de tafel gelegd.

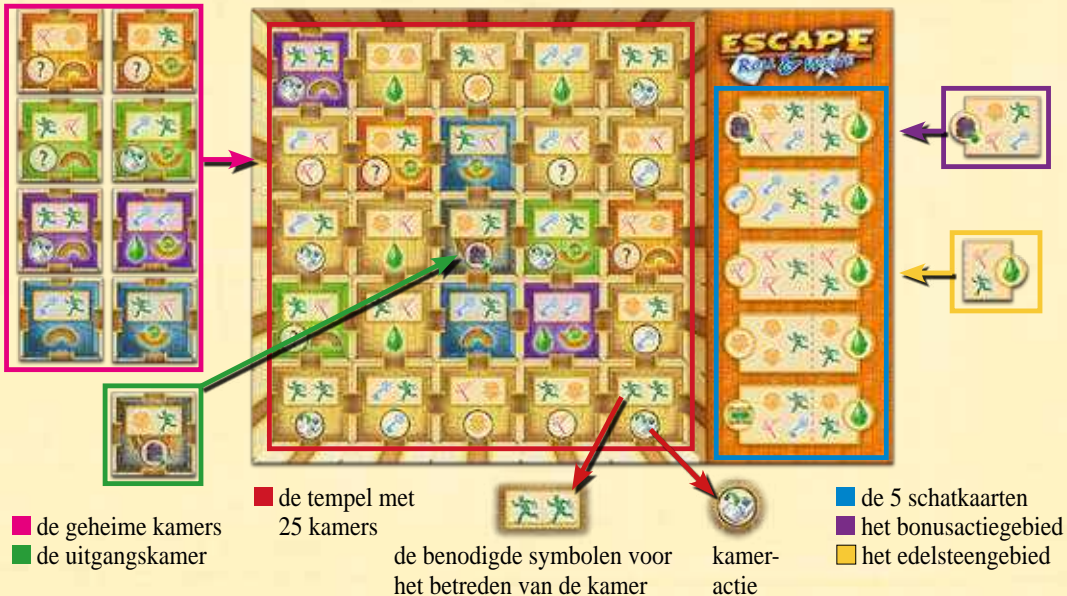


- het rondenspoor
- het edelstenenspoor
- de bonusacties
- het vervloekte-dobbelstenengebied

De spelers beslissen met welke moeilijkheidsgraad ze willen spelen en markeren op het edelstenenspoor het passende vakje met een . Dit is het minimum aantal edelstenen dat de spelers moeten verzamelen om via de uitgang te kunnen ontsnappen.

Aantal spelers	2	3	4
Moeilijkheidsgraad: gemakkelijk	14	20	22
normaal	15	23	25
moeilijk	16	25	28

2. Elke speler neemt een tempelblad van het tempelblok, een avonturier en een pen (*niet inbegrepen*). Het tempelblad wordt met de standaardzijde naar boven gelegd.



3. Een startspeler wordt willekeurig gekozen. Hij neemt 8 dobbelstenen en legt het avonturenblad voor zijn tempelblad. De startspeler beheert het rondenspoor, noteert de verzamelde edelstenen en behoudt tijdens het spelverloop het overzicht over de bonusacties. De resterende twee dobbelstenen zijn alleen nodig voor de varianten en worden terug in de doos gelegd.

4. Dan kiest elke speler één zijde van zijn tempel en plaatst daar zijn avonturier. Elke speler moet de tempel vanaf een andere zijde betreden.

Spelverloop

Escape Roll & Write wordt gespeeld over verschillende spelrondes, waarbij elke ronde begint met de startspeler en de andere spelers volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee. Het aantal spelrondes is afhankelijk van het aantal spelers (zie tabel rechts).

Elke keer dat de startspeler aan de beurt is, markeert hij het volgende veld op het rondenspoor van het avonturenblad.

De actieve speler moet altijd met twee dobbelstenen tegelijk dobbelen en na elke worp beslissen welke dobbelsteen of dobbelstenen hij wil behouden en welke hij in de gemeenschappelijke voorraad legt. Als een dobbelsteen een zwart masker vertoont, is hij vervloekt en moet hij op het meest linkse veld van het vervloekte-dobbelstenengebied op het avonturenblad worden geplaatst.

Zodra alle dobbelstenen zijn gedobbeld, benut de actieve speler de bewaarde dobbelstenen om tempelkamers binnen te gaan die grenzen aan zijn avonturier en waarvoor hij de juiste symbolen heeft geworpen. Bij het betreden van elke kamer voert de avonturier de afgebeelde kameractie uit.

Vrijgespeelde bonusacties op het avonturenblad kunnen door de actieve speler, en alleen door hem, tijdens zijn speelbeurt worden gebruikt. Met de bonusacties kan je opnieuw dobbelen of ontbrekende symbolen ontvangen om een kamer binnen te gaan. Een gedetailleerde beschrijving van de bonusacties is te vinden op pagina's 6 en 7.

Nadat de actieve speler zijn speelbeurt heeft beëindigd, worden de dobbelstenen uit de gemeenschappelijke voorraad, met de wijzers van de klok mee, verdeeld onder de andere spelers. Indien mogelijk moet elke speler om de beurt minstens één dobbelsteen nemen, maar niet meer dan twee. De spelers kruisen de overeenkomstige symbolen aan op hun schatkaarten om bonusacties en edelstenen te ontvangen.

Het spel eindigt als het vaststaande aantal rondes is gespeeld of wanneer het vereiste aantal edelstenen is verzameld en alle spelers zich tegelijkertijd in de uitgangskamer bevinden.

Aantal spelers:	2	3	4
Aantal rondes:	8	7	6



De actieve speler heeft twee zwarte maskers gedobbeld en moet die op het eerste (meest linkse) veld leggen.



De groene avonturier betreedt de aangrenzende kamer en dat levert de groep een edelsteen op.



De niet-actieve speler kiest het gouden masker en de avonturier en kruist de overeenkomstige symbolen aan op het schatkamergebied op zijn tempelkaart.

Een spelbeurt in detail

Vervloekte dobbelstenen

Aan het begin van de spelbeurt worden de dobbelstenen in het vervloekte-dobbelstenengebied op het avonturenblad telkens één veld naar rechts naar het volgende veld geschoven.

Vanaf **het derde veld** uiterst rechts worden de dobbelstenen terug in de voorraad dobbelstenen gelegd en kunnen ze opnieuw worden gedobbeld.



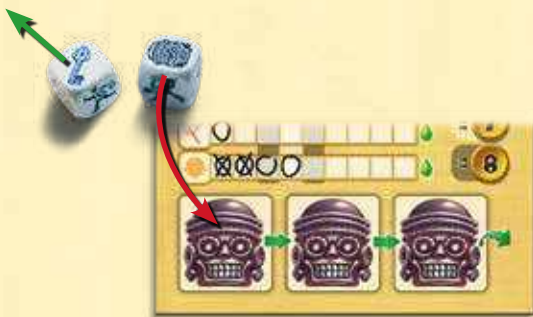
Dobbelen

De actieve speler neemt alle dobbelstenen die momenteel niet zijn vervloekt en dobbelt altijd **2 dobbelstenen** tegelijk.

Als een dobbelsteen een **zwart masker** vertoont, is hij vervloekt en moet hij op het meest linkse veld van het vervloekte-dobbelstenengebied op het avonturenblad worden geplaatst.

Voor elk **ander symbool** beslist de speler of hij de dobbelsteen zelf houdt of deze in de gemeenschappelijke voorraad naast het avonturenblad legt.

Vervolgens dobbelt de speler het volgende paar dobbelstenen of de laatst overgebleven dobbelsteen. Als alle dobbelstenen zijn gedobbeld, benut de actieve speler de dobbelstenen die hij gehouden heeft om zijn tempel te verkennen.



De actieve speler moet het zwarte masker op het eerste veld van het vervloekte dobbelsteengebied leggen. Hij besluit de sleutel voor zichzelf te houden om de tempel te verkennen.

De tempel verkennen

De actieve speler kan elke kamer betreden die met een zijde grenst aan de kamer met zijn avonturier en waarvoor hij de vereiste symbolen op zijn dobbelstenen bezit.

Aan het begin van het spel staat de avonturier aan één zijde buiten de tempel. Hij mag de tempel binnengaan via elke kamer die een ingang aan die zijde heeft.

Elke kamer toont twee symbolen die nodig zijn om de kamer binnen te gaan. De speler moet twee dobbelstenen afgeven die overeenkomen met de symbolen en mag dan de kamer betreden. Hij voert dan ook onmiddellijk de bijpassende **kameractie** uit.

Opmerking: een kamer kan meerdere keren in het spel worden betreden, maar de kameractie kan alleen de eerste keer worden uitgevoerd.


De actieve speler betreedt de tempel voor de eerste keer. Met de dobbelstenen die hij heeft bewaard (sleutel, fakkel en avonturier) kan hij kiezen uit twee kamers. Hij kiest de middelste kamer en voert na het betreden van de kamer de afgebeelde kameractie uit.



De kameracties

Opnieuw dobbelen / **Genezen** /


Sleutel / **Fakkel** / **Gouden masker**

Op het avonturenblad wordt het eerstvolgende vrije veld van links op het passende spoor met een  gemarkeerd.

Joker  =  /  /  / 

Op het avonturenblad wordt het eerstvolgende vrije veld van links op een van de sporen (opnieuw dobbelen / sleutel / gouden masker / fakkel) gemarkeerd.

Edelsteen 

Op het avonturenblad wordt het eerstvolgende vrije veld van links op het edelstenenspoor gemarkeerd met een .

Nadat de speler de kameractie heeft uitgevoerd, kruist de speler de kameractie door op zijn tempelblad. De kameractie kan, tot het einde van het spel, niet meer opnieuw worden uitgevoerd.

Op elk van de bonussporen kunnen spelers een edelsteen ontvangen door een specifiek vakje op het spoor te markeren. Welk vakje dat is, hangt af van het aantal spelers en wordt boven de sporen aangegeven.

De actieve speler mag meerdere kamers betreden als hij telkens de vereiste dobbelstenen kan inleveren. Bij het betreden van elke kamer voert hij de kameractie uit als deze niet is doorgekruist. Na het betreden van een kamer controleren de spelers of ze een geheime kamer hebben geactiveerd.

Geheime kamers

Er bevinden zich vier soorten geheime kamers in de tempel. Elke soort bestaat uit twee kamers van dezelfde kleur, die zich op verschillende posities in de tempel bevinden. In de ene kamer bevindt zich de bovenkant van het geheime symbool en in de andere kamer de onderkant.

Als er op een bepaald moment in beide kamers van dezelfde kleur een avonturier staat, wordt de geheime kamer geactiveerd en ontvangen de spelers onmiddellijk twee edelstenen. Daarna moeten **alle** spelers **beide** geheime symbolen van de bijbehorende geheime kamers doorkruisen. In dit spel kan deze soort geheime kamer niet meer worden geactiveerd.



De actieve speler is de kamer binnengegaan en hij voert de kameractie uit: hij zet een cirkel in één fakkelvakje op het fakkelspoor van zijn avonturenblad. Dan kruist hij het symbool van de fakkel door in de kamer op zijn tempelblad.



Het voorbeeld laat zien welke velden, in een spel met 4 spelers, met een cirkel moeten worden gemarkeerd om een edelsteen te ontvangen.



Let op: Geen enkele dobbelsteen kan meer dan één keer worden benut om een kamer binnen te gaan!

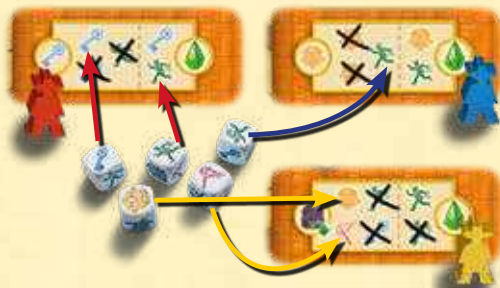


Nadat de actieve speler al zijn dobbelstenen heeft benut of ze niet meer kan benutten, worden de dobbelstenen uit de gemeenschappelijke voorraad naast het avonturenblad verdeeld onder de andere spelers.

Gemeenschappelijke voorraad

Met de wijzers van de klok mee, beginnend bij de speler links van de actieve speler, moet elke speler één dobbelsteen nemen uit de gemeenschappelijke voorraad totdat er geen enkele dobbelsteen meer over is of tot alle spelers, behalve de actieve speler, één dobbelsteen heeft genomen. De speler die aan de beurt is, kan ook twee dobbelstenen nemen in plaats van één, maar dit resulteert in minder opties voor de volgende spelers.

Met de genomen dobbelstenen zetten de spelers nu kruisen op hun schatkaarten.

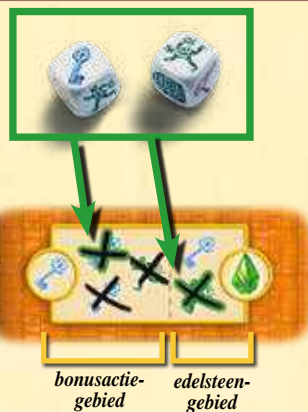


Schatkaarten

Voor elke dobbelsteen kruisen de spelers één overeenkomstig symbool door op één van hun schatkaarten.

Als een schatkaart een volledig doorgekruist bonusactie- en edelsteengebied heeft, is de schatkaart compleet en ontvangen de spelers een edelsteen en markeren het eerstvolgende vrije veld met een ○ op het bijbehorende bonusactiespoor. Vervolgens wordt de hele schatkaart doorgestreept.

Als alleen het bonusactiegebied compleet is, kan de speler ervoor kiezen om af te zien van de edelsteen en enkel een ○ toe te voegen op het bijbehorende bonusspoor. Hij kan de edelsteen later niet meer ontvangen, hij streept de hele schatkaart door.



Belangrijk: het is niet mogelijk om alleen maar de edelsteen van een schatkaart te verwerven!

Nadat de schatkaarten zijn afgehandeld en mogelijke bonussen zijn ontvangen, eindigt de speelbeurt. De volgende speler, met de wijzers van de klok mee, wordt de actieve speler.

Bonusacties

De bonusacties kunnen door de actieve speler tijdens zijn speelbeurt worden benut om een voordeel te behalen. Om een bonusactie te benutten, moet een veld op het bijbehorende spoor gemarkeerd zijn met een ○. Dan kruist de speler die ○ door en voert de bijbehorende bonusactie uit. Een doorgekruiste bonusactie kan niet opnieuw worden benut. De speler kan tijdens zijn speelbeurt meerdere bonusacties benutten, inclusief degene die hij tijdens deze speelbeurt heeft ontvangen.

Afhankelijk van het aantal spelers ontvangen de spelers een edelsteen als ze voldoende velden op een spoor met een ○ hebben gemarkeerd. Zodra het vereiste veld is gemarkeerd, wordt de edelsteen aan het einde van het spoor doorgekruist en op het edelsteenspoor toegevoegd. De spelers kunnen volgende velden blijven markeren, totdat het einde van het betreffende spoor is bereikt. Alle ○ die nog niet zijn doorgekruist, kunnen nog steeds worden benut.

Doorlopen



De speler kan zijn avonturier in een aangrenzende kamer naar keuze plaatsen zonder hiervoor de vereiste symbolen te bezitten. De avonturier voert de kameractie normaal uit, indien mogelijk.



Genezen



Voordat de speler de dobbelstenen dobbelt, mag hij alle dobbelstenen van één veld van het vervloekte-dobbelstenengebied nemen en deze toevoegen aan zijn dobbelsteenvoorraad.



Opnieuw dobbelen



Na een dobbelsteenworp dobbelt de speler met deze actie **beide** dobbelstenen opnieuw.



Opmerking: De bonusactie 'opnieuw dobbelen' kan worden benut om zwarte maskers die net zijn gedubbeld opnieuw te dobbelen.

Sleutel / Fakkelt / Gouden masker



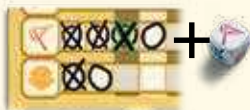
/



/



De speler krijgt een virtuele dobbelsteen met dit symbool. Hij kan deze dobbelsteen in zijn beurt benutten net zoals een normale dobbelsteen.



Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de laatste ronde is gespeeld of zodra alle avonturiers tegelijkertijd in de uitgangskamer staan en het vereiste aantal edelstenen is bereikt.

Als alle avonturiers in de uitgangskamer staan en het vereiste aantal edelstenen op het edelstenenspoor is bereikt, hebben alle spelers **samen gewonnen!**

Als het vereiste aantal edelstenen niet is bereikt of als niet alle avonturiers in de uitgangskamer staan, hebben alle spelers **samen verloren!**



de uitgangskamer

Spelvarianten

Om één van de drie spelvarianten te spelen, gebruiken alle spelers de achterzijde van het tempel- en avonturenblad (*d.w.z. de zijde met het rode Roll & Write-logo*). Er worden twee dobbelstenen op de twee dobbelsteenvelden op het avonturenblad gelegd. De drie spelvarianten worden als symbool weergegeven op het avonturenblad. De spelers beslissen met welke spelvariant ze willen spelen en strepen de andere twee door.

 = *afgesloten doorgangen*

Wijzigingen in het spelverloop

Voordat de actieve speler de dobbelstenen dobbelt, dobbelt hij eerst één voor één de twee dobbelstenen van het avonturenblad en legt ze dan terug op dezelfde velden.

Nu moeten de actieve speler en zijn linkerbuurman telkens één doorgang van een kamer sluiten waarvan deingangssymbolen overeenstemmen met de twee gedobbelde dobbelstenen. Er moet hierbij rekening worden gehouden met de volgorde van de symbolen.


De twee spelers kiezen elk een doorgang die ze met de pen doorstrepen. De huidige spelers kunnen deze doorgang voor de rest van het spel niet langer meer gebruiken. Doorgangen die uit de tempel leiden, kunnen niet worden afgesloten, de speler moet een andere doorgang kiezen. Als alle doorgangen van de geschikte kamers al gesloten zijn, hoeft de speler voor deze ronde geen andere doorgang te sluiten.

Als één of beide gedobbelde dobbelstenen een zwart masker toont, moet geen van beide spelers een doorgang sluiten. Maar voor elk zwart masker moet een dobbelsteen van de voorraad op het eerste veld van het vervloekte dobbelsteengebied worden gelegd.




De speler sluit de bovenste doorgang.




 = *jokerloterij*


Wijzigingen in het spelverloop

Elke keer dat de startspeler aan de beurt is, dobbelt hij de twee dobbelstenen van het avonturenblad en legt ze vervolgens terug op het avonturenblad. De beide dobbelstenen mogen hetzelfde resultaat tonen.


De dobbelstenen geven voor de hele ronde aan welke kameractie kan worden uitgevoerd als een avonturier een kamer met een jokersymbool  betreedt. De speler kan één van beide dobbelstenen kiezen en de overeenkomstige actie uitvoeren:

Steutel  / **Fakkelt**  / **Gouden masker** 

De speler markeert op het avonturenblad bij de bonusacties het eerstvolgende vrije veld van links op het passende spoor met een .

Avonturier 

Er wordt geen actie uitgevoerd.

Zwart masker 

Alle dobbelstenen in het vervloekte dobbelsteengebied worden één veld verder naar rechts verplaatst. Dobbelstenen die op deze manier terug in de algemene voorraad worden gelegd, kunnen pas vanaf de volgende speelbeurt worden benut.



De speler mag een bonusactie van het gouden masker of de fakkelt markeren.



 = *dobelsteenkamers*

Wijzigingen in het spelverloop

Elke keer dat de spelers een geheime kamer activeren, beslissen ze, of ze twee edelstenen ontvangen of in plaats daarvan een dobbelsteen van het avonturenblad aan hun algemene voorraad toevoegen. Deze dobbelsteen kan vanaf de volgende speelbeurt, samen met de andere dobbelstenen, tot het einde van het spel worden benut. Als de beide dobbelstenen al van het avonturenblad zijn genomen, ontvangen de spelers twee edelstenen bij het activeren van een geheime kamer.



est. 1989



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