

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN:

Am besten weisses Papier verwenden, Papierformat Din A4, Hochformat. Schwarz/weiss oder Farbdruk. Nur die Spielfiguren müssen färbig sein! (eigene Figuren nehmen oder farbig ausdrucken/anmalen). TIP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!

CHECKLISTE "ESCAPE!": (Spielmaterial für 4 Spieler; Seiten bei Papierformat DinA4, Hochformat)

- Checkliste & Spielregeln (3 Seiten)

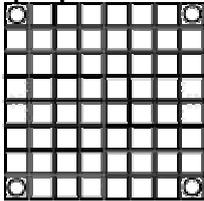
- Spielplan Teil 1 (1 Seite)

- Spielplan Teil 2 (1 Seite)

- Karten und Figuren (1 Seite)

- **Spielplan:** wer ein Schachbrett zu Hause hat, kann auch dieses verwenden!

Spielplan-Teile ausschneiden und zusammensetzen.



- **Karten** ausschneiden. (6 Schlüssel-Karten, 36 Escape-Karten)

- **Spielfiguren und Wächterfiguren:** wenn ihr keine eigenen Spielfiguren bei der Hand habt, gibt es sie auch zum Ausschneiden (farbig ausdrucken oder anmalen).

Als Wächterfiguren könnt ihr 2 Figuren in einer anderen Farbe als die Spielfiguren nehmen.

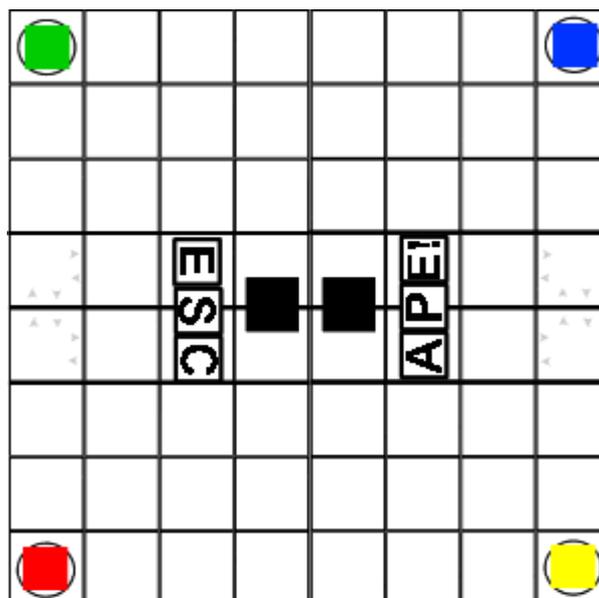
ESCAPE - VORBEREITUNG & SPIELBEGINN:

Jeder Spieler erhält 1 Spielfigur und setzt sie in eine beliebige freie 'Zelle' (Eckfelder mit Kreis).

Alle Escape-Karten kommen aufgedeckt auf den Spieltisch: in Stapeln nach Buchstaben geordnet

Die 2 Wächter und 6 Schlüssel auf den Spielplan legen:

Startposition:



ESCAPE - SPIELVERLAUF & SPIELREGELN (2)

SPIELVERLAUF: Ziel ist es mit der Spielfigur alle Schlüssel - Buchstaben am Spielplan (E S C A P und E!) - zu erreichen. Dabei kann man seine Spielfigur, die Wächter und die Schlüssel bewegen.

Vorsicht: durch Zonen, die von Wächtern beobachtet werden, kann man nicht durch!

Und wird man von einem Wächter erwischt heisst es: zurück in die Zelle!

Auch die Spieler, die sich einen Weg zur Flucht bahnen wollen, können die Konkurrenz in die Zelle zurückschicken... Wer zuerst alle Schlüssel gesammelt hat gewinnt!

SPIELZÜGE: Die Spieler kommen nacheinander im Uhrzeigersinn an die Reihe.
Ein Startspieler (jüngster, ältester,...) wird bestimmt. Dieser beginnt mit seinen Spielzügen.

4 SPIELZÜGE: jeder muss 4 Spielzüge machen. (nicht mehr und nicht weniger!)

Dabei kann man beliebig wählen und kombinieren:

Spielfigur bewegen - **Wächterfigur/en** bewegen - **Schlüssel** bewegen

(z.B.: Spielfigur - 1 Zug, Wächter - 1 Zug, Schlüssel E - 1 Zug, Schlüssel P - 1 Zug....)

Regeln: 1 Spielzug = 1 Feld weiter: Nur waagrecht oder senkrecht ziehen (nie diagonal)

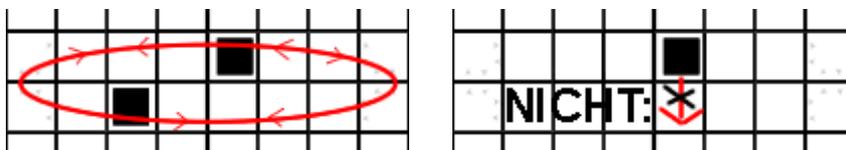
Ist ein Zug beendet (z.B. Spielfigur ist 2 Felder gezogen, dann mit Schlüssel 1 Feld gezogen), darf er nicht gleich wieder fortgesetzt werden (im Beispiel: nicht mehr mit der Spielfigur ziehen!).

FIGUREN DIE BEI DER STARTPOSITION AUF DER MITTELLINIE LIEGEN: 2 Wächter, S und P

Hier zählt der Zug von der Mittellinie auf das Feld als 1 Zug. (Gilt nur am Beginn, um von der Linie wegzukommen! Im Spielverlauf wird dann immer nur von Feld zu Feld gezogen!)

WÄCHTER: Wächter ziehen nur in den 2 Mittelreihen, im und gegen den Uhrzeigersinn.

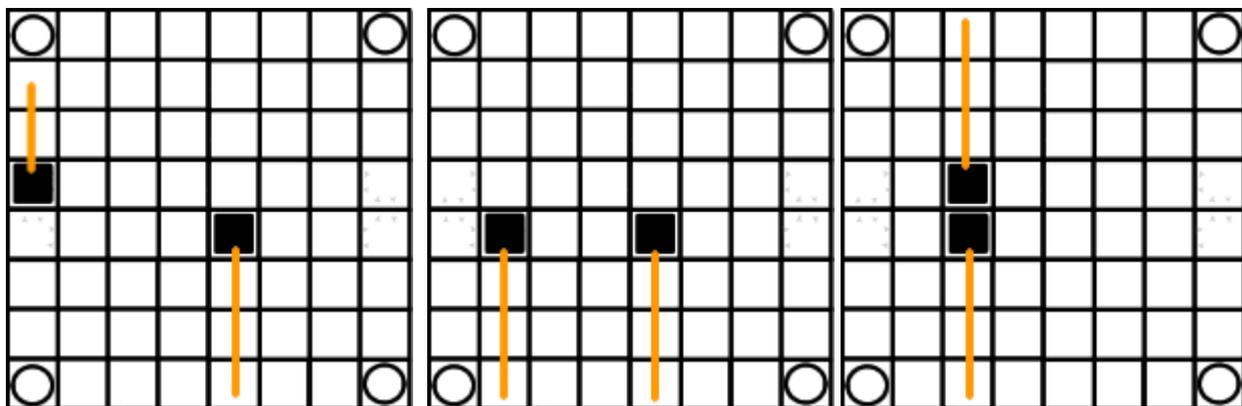
Sie können die Reihe nur bei den Aussenfeldern (Felder mit Pfeilen) wechseln, ziehen also theoretisch 'im Kreis' :



Wächterzüge kann man im oder gegen den Uhrzeigersinn beginnen.

Es dürfen auch beide Wächter in einer Reihe stehen.

BEWACHTE ZONEN: Bewacht ist das Feld auf dem der Wächter steht UND die 3 Felder die vom Wächter zum näheren gegenüberliegenden Spielplan-Rand gehen! Beispiele: (orange = bewachte Felder)



Eine Spielfigur darf nicht in oder durch bewachte Zonen ziehen!

(Wenn man durch will, kann man ja vorher mit dem Wächter wegziehen).

ESCAPE - SPIELVERLAUF & SPIELREGELN (3)

ZURÜCK IN DIE ZELLE:

- Wächter & bewachte Zone: Zieht ein Wächter direkt auf eine Spielfigur oder in der bewachten Zone steht eine Spielfigur - muss diese zurück in ihre Zelle! (falls günstig, könnte man so auch die eigene Spielfigur zurück in die Zelle schicken)
- Spielfiguren: Zieht eine Spielfigur direkt auf eine andere, ist diese geschlagen und muss zurück in ihre Zelle!

SCHLÜSSEL ERREICHEN:

Zieht die Spielfigur auf einen Schlüssel - ist dieser erreicht. Der Spieler nimmt sich den jeweiligen Buchstaben von den Escape-Karten am Spieltisch und legt ihn umgedreht zu sich.
Der Schlüssel bleibt am Spielplan.
(mit der Spielfigur kann man jetzt nicht gleich weiterziehen! - siehe Seite 2: Regeln)
Zieht man auf einen Schlüssel den man bereits hat, erhält man keine weitere Karte dafür!

ZIEHEN, ÜBERSPRINGEN:

SPIELFIGUREN:

- nicht mehrere Spielfiguren auf einem Feld
- nicht auf und über Wächter ziehen
- dürfen andere Spielfiguren und Schlüssel überspringen

WÄCHTER:

- nicht beide Wächter auf einem Feld
- Wächter darf anderen Wächter überspringen

SCHLÜSSEL:

- nicht mehrere Schlüssel auf einem Feld
- nicht auf ein Feld ziehen, wo ein Wächter steht

ZELLE:

Nur die eigene Figur darf in die eigene Zelle, sonst dürfen keine Figuren/Schlüssel in eine Zelle.

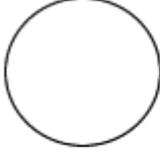
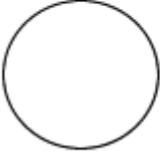
Ansonst können Schlüssel und Spielfiguren über den ganzen Spielplan ziehen. (auch über die Mittelreihen)

- Die anderen Spieler sollen nicht sehen, welche oder wieviele Buchstaben man schon hat!
Deshalb die erreichten Karten am besten in einem Stapel aufeinanderlegen!
- So weiss niemand welche und wieviele Buchstaben die Gegner schon haben (ausser man hat aufgepasst).
Auch wenn ein Spieler weiss, was ein anderer noch braucht - darf er **NICHTS SAGEN!!!!!!**
Nicht mitschreiben!!!

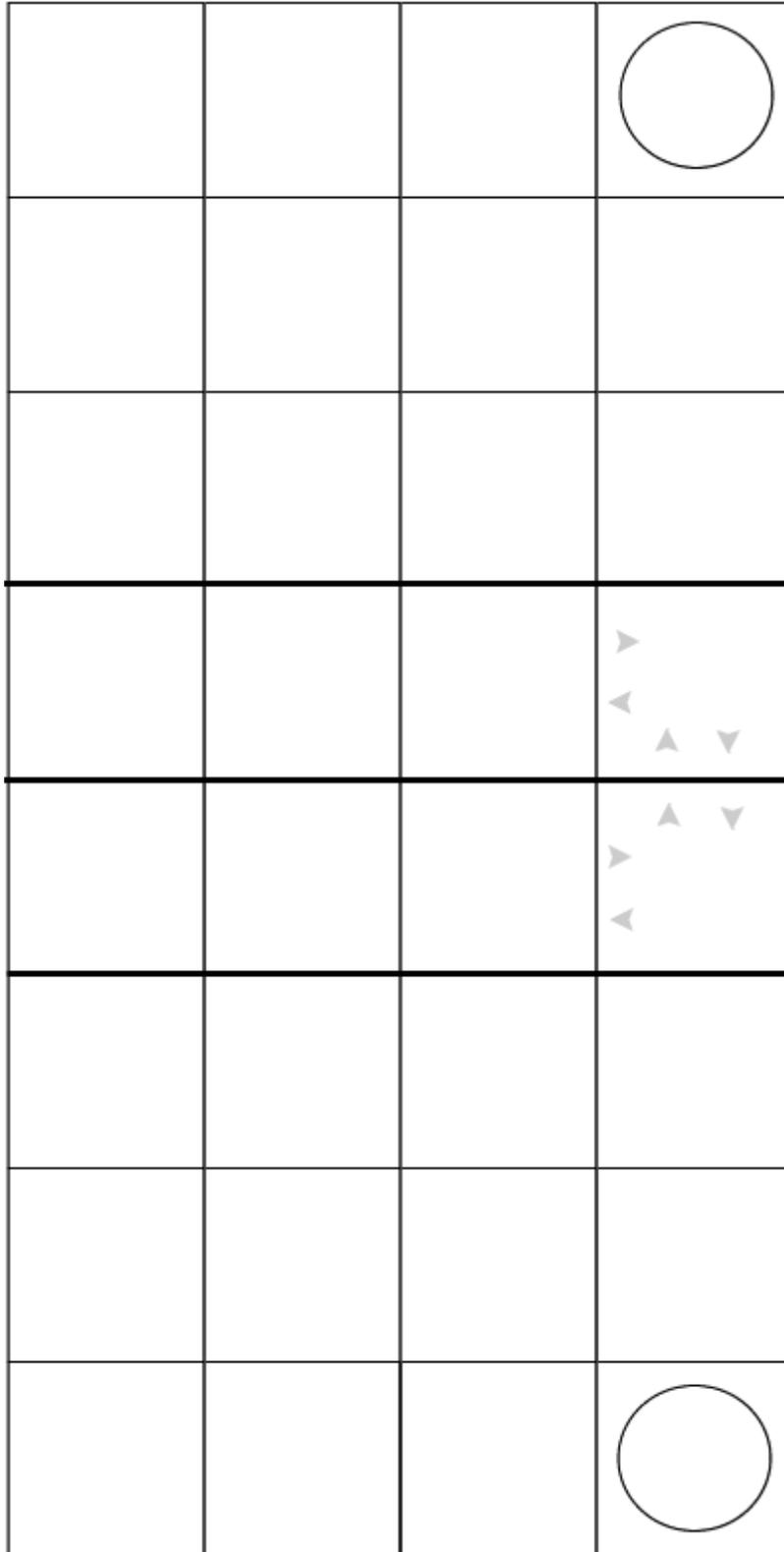
Wer zuerst alle Schlüssel erreicht hat gewinnt! (E und E!, nicht 2x E oder 2x E!)

Spieldauer: 20-50 min.

Spielplan Teil 1

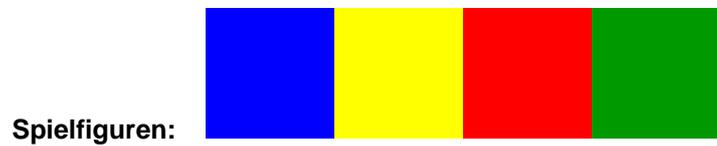
Spielplan Teil 2



"SCHLÜSSEL" Karten und "WÄCHTER" Figuren:



Escape Karten:



Ersatzfiguren:



FERTIG!!! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!