



ESCAPE ROLL & WRITE

Napínavá kooperatívna hra od Sebastiana Schwarza pre 2 – 4 hráčov od 8 rokov.

Hráči musia ako tím, pozbierať magické drahokamy a dostať sa k východu z chrámu skôr než hra, po pevne danom počte kôl, skončí.

Každý hráč preskúmava vlastný chrám a získava bonusové akcie a drahokamy pre celý tím. Hráči spolupracujú, aby odomkli špeciálne tajné komnaty, čo si vyžaduje prítomnosť 2 hráčov v určitých komnatách v rovnakom čase. Náročná úloha, avšak za veľkú odmenu!

Kým aktívny hráč objavuje svoj chrám, ostatní môžu skúsiť sledovať ich mapy pokladov, aby odomkli bonusové akcie, prípadne získali aj ďalšie magické drahokamy. Komunikácia je kľúčom k úspešnému zvládnutiu prekážok, ktoré hráčov čakajú!

Komponenty

- 1 blok obojstranných chrámových listov



Strana pre štandardnú hru



Strana pre varianty hry

- 1 blok obojstranných listov dobrodružstiev



Strana pre štandardnú hru



Strana pre varianty hry: zobrazuje 3 možné varianty a dve miesta pre kocky.



- 4 figúrky dobrodruhov (1 každej farby)



- 10 kociek

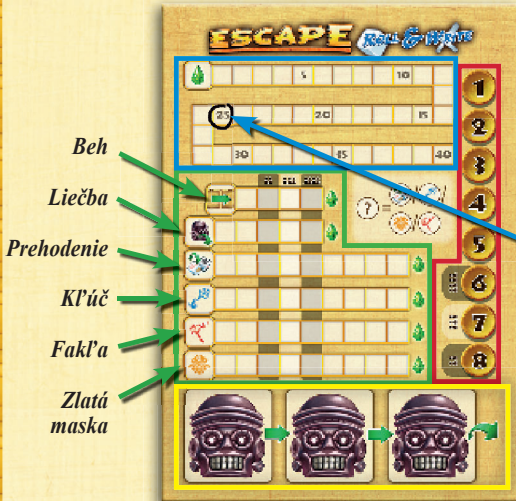


Symbole na kockách:



Príprava hry (Príklad pre 4 hráčov s normálnou náročnosťou)

1. Do stredu stola sa položí 1 list z bloku dobrodružstiev.

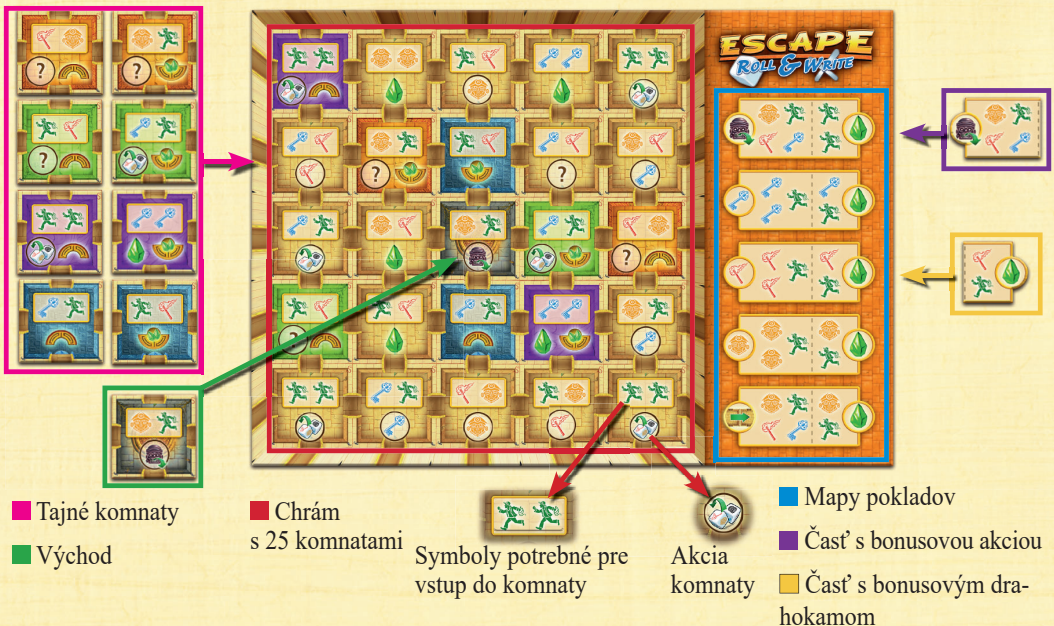


- Počítadlo kôl
- Stupnica drahokamov
- Bonusové akcie
- Odkladisko prekliatych kociek

Hráči sa rozhodnú s akou náročnosťou chcú hrať a označia na stupnici drahokamov dané číslo 0. Toto je minimálny počet drahokamov, ktoré musia nazbierať, aby mohli ujsť z chrámu.

| | Počet hráčov | 2 | 3 | 4 |
|------------|--------------|----|----|----|
| Náročnosť: | Lahká | 14 | 20 | 22 |
| | Normálna | 15 | 23 | 25 |
| | Ťažká | 16 | 25 | 28 |

2. Každý hráč si vezme jeden list z bloku chrámov (stranou pre štandardnú hru), jednu figúrku dobrodruha a pero (nie je súčasťou balenia).



3. Náhodne určíte začínajúceho hráča. Ten si vezme 8 kociek a položí list dobrodružstiev k svojmu chrámu. Začínajúci hráč má počas hry na starosti počítadlo kôl i zapisovanie získaných drahokamov a bonusových akcií. Zvyšné dve kocky sú potrebné len pri hraní variante hry, preto ich odložte naspäť do krabice.

4. Hráči si vyberú jednu stranu chrámu a položia tam svoju figúrku dobrodruha. Každý hráč musí vstúpiť do chrámu z inej strany.

Priebeh hry

Escape Roll & Write tvorí viacero kôl, pričom každé z nich začína začínajúci hráč. Následne pokračujú hráči podľa smeru hodinových ručičiek. Počet kôl priamo závisí od počtu hráčov (pozrite si tabuľku vpravo)

Začínajúci hráč **musí** na začiatku každého kola označiť nové kolo na počítadle kôl.

Aktívny hráč vo svojom ťahu hádže **postupne dvojice kociek**. Po každom hode rozhodne, ktorú kocku/kocky si **ponechá** a ktorú/ktoré umiestni do **spoločnej ponuky**. Každá kocka, na ktorej padne symbol **čiernej masky** je prekliata a musí byť **hneď** umiestnená na prvé ľavé políčko **odkladiska prekliatych kociek** na liste dobrodružstiev.

Po poslednom hode kockami vo svojom ťahu aktívny hráč použije tie, ktoré si **nechal** na pohyb figúrky dobrodruha po komnatách chrámu. Môže vstúpiť vždy len do komnaty, ktorá susedí s figúrkou dobrodruha. **Symboly komnaty** musia byť **zhodné so symbolmi na kockách**. Po vstupe do komnaty hráč **ihneď vykoná akciu** na nej zobrazenú.

Aktívny hráč (a len ten) môže vo svojom ťahu zároveň použiť ľubovoľný počet bonusových akcií, ktoré hráči získali a zaznačili na liste dobrodružstiev. Tie umožňujú napríklad prehodiť už hodenými kockami alebo vstup do komnaty bez použitia symbolu. Presný popis bonusových akcií nájdete na stranách 6 a 7.

Zvyšní hráči si po ukončení ťahu aktívneho hráča v smere hodinových ručičiek **rozoberú kocky zo spoločnej ponuky**. Ak sa v nej nejaké kocky nachádzajú, každý zvyšný hráč si musí vziať minimálne jednu (ak je to možné), avšak nie viac ako dve. Symboly z týchto kociek hráči preškrtnú na **svojich mapách pokladov**, čím môžu získať bonusové akcie a drahokamy.

Hra skončí po uplynutí stanoveného počtu kôl, alebo ak sa všetci hráči súčasne nachádzajú na políčku s východom z chrámu a nazbierali potrebný počet drahokamov.

| | | | |
|---------------|---|---|---|
| Počet hráčov: | 2 | 3 | 4 |
| Počet kôl: | 8 | 7 | 6 |



Aktívny hráč hodil dva symboly čiernej masky, musí ich teda odložiť na ľavé políčko odkladiska prekliatych kociek.



Figúrka zeleného hráča vstupuje do susednej komnaty a získava pre všetkých jeden drahokam.



Hráč si zo spoločnej ponuky kociek vyberá symboly zlatej masky a dobrodruha. Dané symboly následne preškrtnú na svojej mape pokladov.

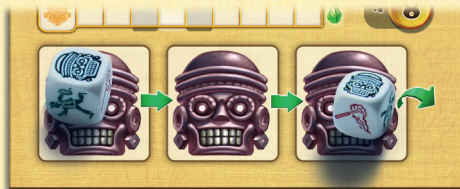


Tah detailne

Prekliate kocky

Na začiatku ťahu každého hráča sa všetky kocky na odkladisku prekliatych kociek posunú o jedno políčko doprava.

Kocky, ktoré boli na poslednom, **treťom** políčku vpravo sa vracajú do hry a hráči nimi môžu opäť hádzať.



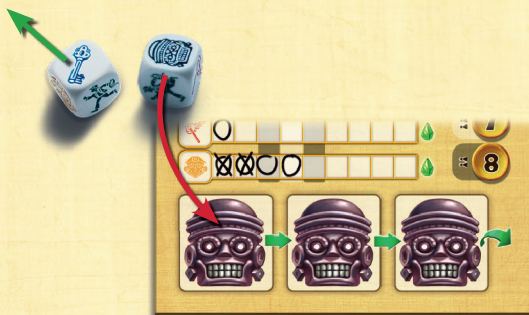
Hod kockami

Aktívny hráč si vezme všetky dostupné kocky (**okrem** kociek odložených na **odkladisku prekliatych kociek**) a hádže **2 kockami** naraz.

Ak na kocke padne symbol **čiernej masky**, je kocka prekliata a musí byť **hneď** umiestnená na prvé ľavé políčko odkladiska prekliatych kociek na liste dobrodružstiev.

Pri každom **inom** symbole hráč **ihneď** rozhodne, či si kocku ponechá pre seba, alebo ju umiestni do spoločnej ponuky vedľa listu dobrodružstiev.

Aktívny hráč takto postupuje vo svojom ťahu d'alšími dvojicami kociek (či poslednou kockou). Po vyhodnutí posledných kociek/kocky použije tie, ktoré si ponechal na prieskum chrámových komnát.



Aktívny hráč musí odložiť kocku s čiernou maskou na prvé políčko odkladiska prekliatych kociek. Kocku so symbolom kľúča si necháva pre seba.

Prieskum chrámu

Aktívny hráč môže vstúpiť do ktorejkoľvek komnaty kolmo susediacej s jeho dobrodruhom, pre ktorú má zároveň potrebné symboly na kockách, ktoré si ponechal.

Na začiatku hry môže dobrodruh vstúpiť do chrámu cez akúkoľvek komnatu, ktorá má z danej strany vchod a pre ktorú má na kockách potrebné symboly.

Na každej komnate sú vyobrazené 2 symboly. Aby do nej mohol hráč presunúť svoju figúrku dobrodruha, musí odovzdať 2 kocky so zhodnými symbolmi. Po vstupe okamžite vykoná **akciu** danej komnaty.


Poznámka: Počas hry je možné do rovnakej komnaty vstúpiť opakovane, akciu komnaty však vykonáte len pri prvom vstupe.

Aktívny hráč si odložil kocku s kľúčom, fackou a dobrodruhom na preskúmanie chrámu. Vďaka nim si môže vybrať, či vstúpi strednou alebo spodnou vrchnou. Rozhodne sa pre strednú komnatu a hneď po vstupe vykoná jej akciu.



Akcie komnát

Prehodenie  / Liečba  / Kľúč  /
Fakľa  / Zlatá maska 


Na liste dobrodružstiev označíte  prvé voľné ľavé políčko danej stupnice.

Žolík  =  /  /  / 

Na liste dobrodružstiev označíte prvé voľné ľavé políčko na jednej vybranej stupnici (Prehodenie, Kľúč, Zlatá maska alebo Fakľa).

Drahokam



Na liste dobrodružstiev označíte  prvé voľné ľavé políčko na stupnici drahokamov.

Po vykonaní akcie komnaty, hráč **preškrtnie** symbol tejto akcie na svojom liste chrámu. Akciu tejto komnaty nemôže zopakovať ani ak by do nej počas hry znova vstúpil.

Na každej stupnici bonusových akcií môžu hráči získať drahokam, ak sa im podarí označiť určité množstvo políčok. Toto množstvo závisí od počtu hráčov a je vyobrazené nad stupnicami.

Ak má na to aktívny hráč potrebné kocky, môže počas svojho ťahu vstúpiť aj do **viacerých komnát**. Po vstupe do každej komnaty vykoná jej akciu (ak ešte nie je preškrtnutá) a preverí, či sa nejedná o tajnú komnatu.

Poznámka: Každú kocku môžete vo svojom ťahu použiť na vstup do komnaty len raz!

Tajné komnaty

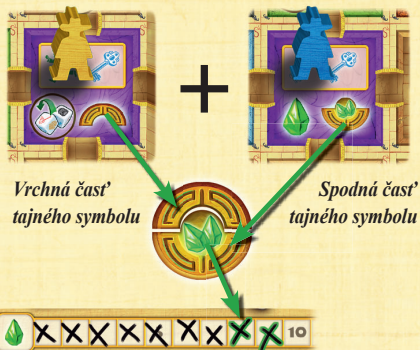
V každom chráme sa nachádzajú štyri druhy tajných komnát. Všetky tvoria dvojice komnát rovnakých farieb a na každej sa nachádza tajomný symbol. Na dvojici Tajných komnát jednej farby sa nachádza tajomný symbol, rozdelený do oboch častí tejto dvojice. Ak majú v ktoromkoľvek momente hráči naraz svoje figúrky dobrodruhov vo dvojici komnát jednej farby, odomknú túto komnatu a okamžite získajú dva drahokamy. Následne si **všetci** hráči preškrtnú tajný symbol v **oboch** komnatách danej farby. V tejto hre už nemožno získať bonus za Tajnú komnatu tejto farby.



Aktívny hráč vstúpil do komnaty s akciou fakle. To zaznačí na bonusovej stupnici fakiel' na liste dobrodružstiev. Symbol fakle následne na svojom liste chrámu preškrtnie.



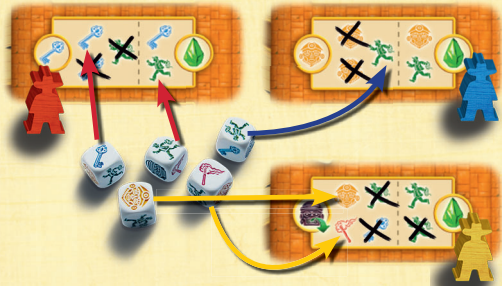
Tento príklad ukazuje, ktoré políčka musia byť v hre 4 hráčov označené krúžkom, pre zisk bonusového drahokamu.



Ak aktívny hráč využil všetky svoje kocky, alebo ich už využiť nevie, jeho ťah končí. Ostatní hráči si následne rozoberú kocky zo spoločnej ponuky.

Spoločná ponuka

V smere hodinových ručičiek naľavo od aktívneho hráča si musí každý hráč (okrem aktívneho) vybrať jednu až dve kocky zo spoločnej ponuky kým v nej nezostane žiadna kocka, alebo kým si kocku nevybrali už všetci hráči. Hráči si následne vyškrtnú symboly kociek, ktoré si vybrali, na ich mapách pokladov na listoch chrámu.

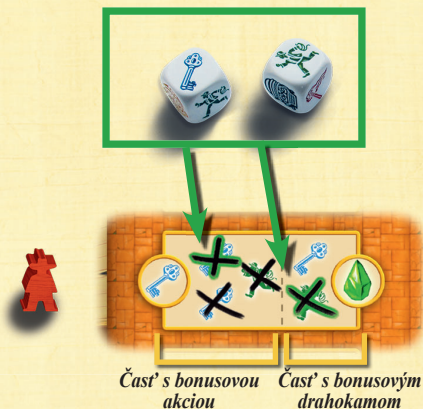


Mapy pokladov

Neaktívni hráči vyškrtnú na jednej **Pubovoľnej** mape pokladov jeden symbol za každú kocku, ktorú si vybrali.

Ak sú vyškrtnuté symboly len v časti s bonusovou akciou, môže sa hráč rozhodnúť vzdať sa bonusového drahokamu a získať len bonusovú akciu. V takom prípade si zaznačí získanú bonusovú akciu **O** na danej stupnici na liste dobrodružstiev. Mapu však musí preškrtnúť a nemôže sa k nej neskôr vrátiť, aby získal i drahokam.

Dôležité: Nie je povolené z mapy získať iba bonusový drahokam!



Keď všetci neaktívni hráči vyškrtnú vybrané symboly na svojich mapách pokladov, ťah končí a aktívnym hráčom sa stáva ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

Bonusové akcie

Aktívny hráč smie počas svojho ťahu tiež využiť bonusové akcie. Bonusová akcia, ktorú chce využiť musí byť k dispozícii (teda označená **O** na jej stupnici). Ak hráč akciu využije, preškrtnie **O**. Preškrtnutú akciu nie je možné použiť znova. Hráč môže počas svojho ťahu použiť viacero bonusových akcií vrátane akcií získaných v tomto ťahu.

V závislosti od počtu hráčov, získajú bonusový drahokam ak označia dostatočný počet políček **O** na stupnici. Hneď ako sa požadované políčko označí, preškrtnú hráči symbol drahokamu na konci danej stupnice a zaznačia ho do stupnice drahokamov. Na danej stupnici môžu hráči získavať bonusové akcie aj naďalej, ak má táto ešte neoznačené políčka. Všetky nepreškrtnuté **O** môžu kedykoľvek v ťahu aktívneho hráča použiť naďalej.

Beh

Hráč môže presunúť svoju figúrku dobrodruha do ktorejkoľvek susediacej komnaty a nepotrebuje mať jej symboly. Napriek tomu však vyhodnotí akciu danej komnaty, ak táto ešte nebola preškrtnutá.



Liečba



Ešte pred hodom kociek si môže hráč vziať všetky kocky z jedného políčka odkladiska prekliatych kociek a vrátiť ich medzi aktívne kocky, teda ich pridať ku kockám, ktorými bude hádzať.



Prehodenie



Po hode kockami sa môže hráč rozhodnúť **obe** kocky prehodiť, pričom je platný výsledok nového hodu.



Poznámka: Prehodenie môžete využiť na to, aby ste znovu hodili kockami, ak vám padol symbol čiernej masky!

Kľúč  / Fakľa  / Zlatá maska 

Hráč získa “dočasnú” kocku s daným symbolom. Tú môže vo svojom ťahu využiť ako bežnú kocku.



Koniec hry

Hra skončí po uplynutí pevne daného počtu kôl, alebo ak hráči nazbierali potrebný počet drahokamov a všetci sa nachádzajú na políčku východu z chrámu.

Ak sú všetky figúrky dobrodruhov v komnate s východom a na stupnici drahokamov dosiahli požadovaný počet drahokamov, **všetci vyhrávajú!**

Ak sa však hráčom nepodarilo vyzbierať potrebný počet drahokamov, alebo nie sú všetky figúrky dobrodruhov v komnate s východom, **všetci prehrávajú!!**



Komnata východu

Varianty hry

Pre hru jedného z troch variantov použijú všetci hráči druhú stranu listov chrámu a dobrodružstva (roznáte ju podľa červeného loga Roll & Write). Na dve políčka kociek na liste dobrodružstiev sa položia 2 kocky. Všetky 3 varianty majú na liste dobrodružstiev svoj symbol. Symboly 2 neaktívnych (nepoužitých) verzií hry preškrtnite.



= **Uzatvorené prechody**

Zmeny v priebehu hry

Ešte pred hodom kockami, si vezme aktívny hráč z listu dobrodružstiev dve kocky. Postupne nimi hodí a položí ich späť na políčka na liste dobrodružstiev v poradí v akom ich hádzal.

Aktívny hráč a hráč po jeho ľavici musia každý na svojom liste chrámu uzatvoriť jeden vstup do komnaty, ktorej symboly sa v správnom poradí zhodujú so symbolmi na hodených kockách.

Obaja hráči si vyberú jeden priechod a preškrtnú ho. Tento priechod nebude možné do konca hry použiť. Prechody von z chrámu nemôžu byť uzatvorené a hráč si musí vybrať prechod na inom mieste. Ak sú všetky prechody s danými symbolmi uzatvorené, hráč v tomto ťahu nemusí uzatvoriť žiadny.

V prípade, že na jednej, alebo oboch hodených kockách padne symbol čiernej masky nemusí uzatvoriť prechod ani jeden hráč. Avšak za každú kocku so symbolom čiernej masky sa musí na prvé ľavé odkladacie políčko prekliatych kociek položiť jedna kocka.



Hráč uzatvára horný priechod.


= **Žolíková lotéria**


Zmeny v priebehu hry

Vždy keď je na ťahu začínajúci hráč, hodí oboma kockami z listu dobrodružstiev a položí ich späť na ich miesto. Na oboch kockách môže byť rovnaký symbol.


Tieto kocky počas celého kola určujú, akú akciu si hráči označia, ak vstúpia do komnaty so symbolom žolíka (?). Hráč si v takom prípade vyberie jednu z kociek a vykoná akciu podľa symbolu na kocke:

Kľúč  / **Fakľa**  / **Zlatá maska** 

Hráč označí na liste dobrodružstiev prvé voľné políčko bonusovej stupnice danej akcie .

Dobrodruh 

Nevykoná sa žiadna akcia.

Čierna maska 

Všetky kocky na odkladisku prekliatych kociek sa posunú o jedno políčko doprava. Kocky, ktoré sa takto dostanú späť do ponuky je však možné použiť až v ďalšom ťahu.



Hráč môže na liste dobrodružstiev označiť bonusovú akciu buď na stupnici Fakle alebo Zlatej masky.

= **Kockové komnaty**

Zmeny v priebehu hry

Vždy pri aktivovaní Tajnej komnaty, sa môžu hráči rozhodnúť, či si vezmú a označia na stupnici dva drahokamy, alebo pridajú jednu z kociek na liste dobrodružstiev k svojim kockám. Túto kocku môžu používať spolu s ostatnými od ďalšieho ťahu až do konca hry. Ak si už hráči vzali obe kocky z listu dobrodružstiev, získajú pri aktivovaní tajnej komnaty dva drahokamy.





est. 1989



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

