



ESCAPE

ROLL & WRITE

Un jeu de coopération palpitant de Sebastian Schwarz pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans.

Vous jouez tous ensemble et c'est en équipe que vous devez collecter des bijoux magiques et atteindre la sortie du temple avant la fin de la partie qui a lieu après un nombre défini de tours.

Chaque joueur explore le temple comme il le souhaite et peut gagner des actions bonus et des bijoux pour toute l'équipe. Vous devrez néanmoins travailler ensemble afin de débloquent les salles spéciales, qui nécessitent que deux joueurs se trouvent au même endroit en même temps. Une tâche compliquée mais qui apporte de nombreux avantages!

Pendant qu'un joueur explore le temple, les autres joueurs peuvent essayer de suivre les indications de leurs cartes aux trésors afin de débloquent des actions bonus et même des bijoux magiques. La communication est la clé qui vous permettra de relever le défi qui vous fait face!

Matériel

• 1 bloc de feuilles Temple (recto-verso)



Côté utilisé pour les parties normales

Côté utilisé pour les variantes



• 1 bloc de feuilles Aventure (recto-verso)



Côté utilisé pour les parties normales



Côté utilisé pour les variantes:

Il représente les trois variantes du jeu ainsi que les deux cases de dés.



• 4 Aventuriers

(1 pour chacune des couleurs de joueur)



• 10 dés



Symboles représentés sur les dés:



Torche



Clé



Aventurier (2x)



Masque noir

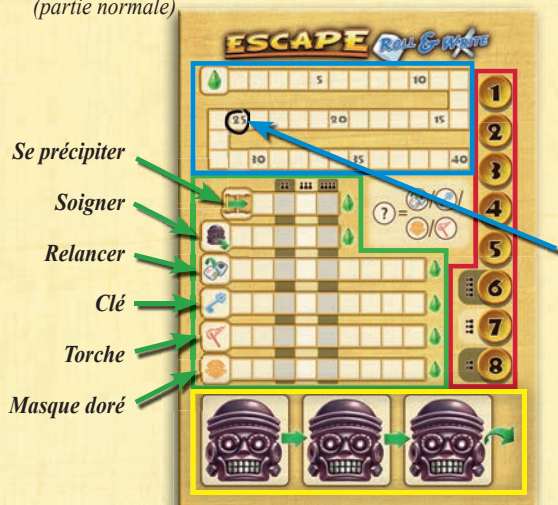


Masque doré



Mise en place (Exemple pour une partie à 4 joueurs - Difficulté: Normale)

1. Placez une feuille Aventure au centre de la zone de jeu, de façon à ce que le côté représenté ci-dessous soit visible (partie normale)



■ Piste de tours

■ Piste de joyaux

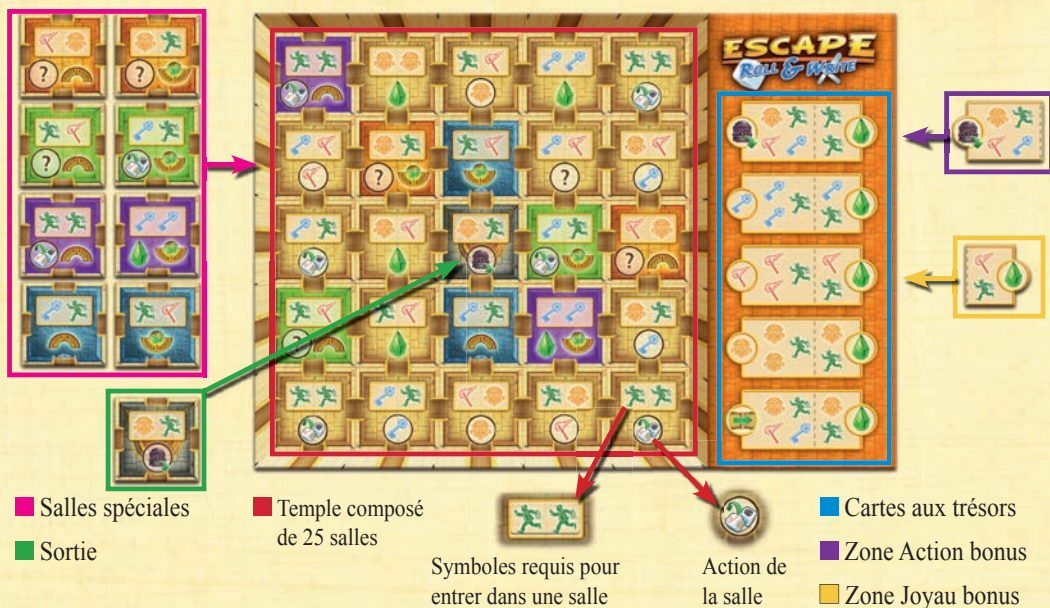
■ Actions bonus

■ Zone pour les dés maudits

Décidez tous ensemble quel niveau de difficulté vous souhaitez utiliser lors de la partie et indiquez-le sur la piste de joyaux avec le symbole . Ce choix détermine le nombre de joyaux que vous devrez récupérer afin de pouvoir vous échapper du temple.

Nombre de joueurs	2	3	4
Difficulté: Facile	14	20	22
Normale	15	23	25
Difficile	16	25	28

2. Prenez chacun une feuille Temple, côté partie normale visible (voir ci-dessous), un Aventurier et un stylo (non fourni).



■ Salles spéciales

■ Sortie

■ Temple composé de 25 salles

Symboles requis pour entrer dans une salle

Action de la salle

■ Cartes aux trésors

■ Zone Action bonus

■ Zone Joyau bonus

3. Déterminez aléatoirement un premier joueur. Ce joueur prend 8 dés et place la feuille Aventure devant sa feuille Temple. Le premier joueur devra noter les tours de jeu effectués, les joyaux magiques récupérés et les actions bonus au cours de la partie. Les deux dés restants ne sont utilisés que lors des variantes et sont remplacés dans la boîte de jeu.

4. Chaque joueur choisit un côté différent du temple (*vous ne pouvez pas choisir deux fois le même côté*) et y place son Aventurier.

Déroulement de la partie

Une partie d'Escape Roll & Write se joue en un nombre de tours définis: chaque tour commence avec le premier joueur et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nombre de tours dépend du nombre de joueurs (*voir le tableau ci-contre*).

Nombre de joueurs	2	3	4
Nombre de tours	8	7	6

Au début de son tour, le premier joueur doit cocher la première case vide de la piste de tours sur la feuille Aventure.

A son tour, le joueur actif lance les dés deux par deux et doit décider après chaque lancer, les dés qu'il conserve et ceux qu'il place dans la réserve commune. Les dés qui représentent un symbole masque noir sont maudits et doivent être placés sur la case la plus à gauche de la zone pour les dés maudits de la feuille Aventure.

Une fois qu'il a lancé tous les dés, le joueur actif utilise les dés qu'il a mis de côté afin d'entrer dans les salles du temple qui sont adjacentes à celle dans laquelle se trouve son Aventurier et pour lesquelles il a réussi à obtenir les symboles requis. A chaque fois qu'il entre dans une salle, le joueur actif doit effectuer l'action qui y est représentée.

Les actions bonus débloquent indiquées sur la feuille Aventure peuvent être utilisées par le joueur actif lors de son tour, et uniquement par lui. Ces actions bonus permettent par exemple de relancer les dés afin d'obtenir les symboles désirés ou encore d'entrer dans une salle sans utiliser aucun symbole. Les actions bonus sont expliquées en détails aux pages 6/7 de ce livret.

Une fois que le joueur actif a terminé son tour de jeu, les dés placés dans la réserve commune sont distribués entre les joueurs restants dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur doit recevoir au moins un dé, si possible, et au maximum deux. Ces dés seront utilisés pour remplir les cartes aux trésors en y inscrivant les symboles appropriés, ce qui vous permettra d'obtenir des actions bonus et des joyaux.

La partie s'achève lorsque vous avez joué tous les tours prévus ou si tous les Aventuriers se trouvent sur la sortie en même temps et que vous avez collecté assez de joyaux.



Le joueur actif a obtenu deux masques noirs et doit les placer sur la case la plus à gauche de la feuille Aventure.



Le joueur vert se déplace dans la salle adjacente et gagne un joyau pour le groupe.



Ce joueur non-actif décide d'utiliser les dés avec les symboles masque doré et aventurier et barre les symboles correspondants dans la zone Cartes aux trésors de sa feuille Temple.

Un tour de jeu en détails

Déplacer des dés maudits

Au début du tour de chaque joueur, les dés placés sur les cases de la zone pour les dés maudits sur la feuille Aventure sont déplacés d'une case vers la droite.

Les dés situés sur la **troisième case** – la case la plus à droite – sont replacés dans la défausse et peuvent être lancés de nouveau.



Lancer les dés

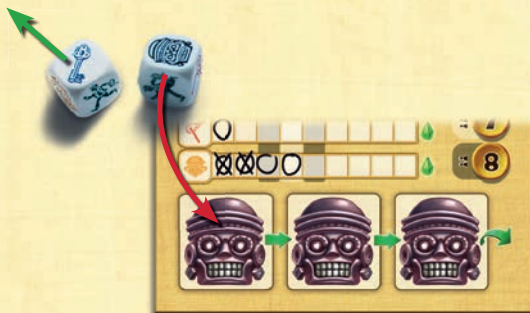
Le joueur actif prend tous les dés qui ne sont pas situés dans la zone pour les dés maudits et les lance **deux par deux**.

Lorsqu'un dé représente un **masque noir**, il le place sur la case la plus à gauche de la zone pour les dés maudits sur la feuille Aventure.

Pour tous **les autres résultats**, le joueur décide s'il souhaite garder le dé pour lui ou s'il préfère le placer dans la réserve commune.

Puis, il lance ensuite les **deux dés suivants** (*s'il ne reste qu'un seul dé, il lance ce dé tout seul*).

Une fois qu'il a lancé tous les dés, le joueur utilise ceux qu'il a gardé pour lui afin d'explorer le temple.



Le joueur actif a obtenu un masque noir -qu'il place sur la première case de la zone pour les dés maudits- et une clé. Il décide de la garder afin de pouvoir explorer le temple.

Explorer le temple

Le joueur actif a le droit d'entrer dans une salle qui est orthogonalement adjacente à celle sur laquelle se trouve son Aventurier sous réserve d'avoir obtenu les symboles requis.

Au début de la partie, lorsque l'Aventurier du joueur ne se trouve pas dans le temple, ce dernier peut entrer dans le temple par n'importe quelle salle située sur le côté sur lequel son Aventurier est placé.

Afin d'entrer dans une salle, le joueur utilise les dés correspondants aux symboles requis et déplace son Aventurier dans la salle en question. Il effectue ensuite **l'action de la nouvelle salle** immédiatement.

Note: Une même salle peut être explorée plusieurs fois pendant la partie mais l'action de cette salle n'est effectuée qu'une seule fois.

Le joueur actif a gardé un dé avec une clé, un dé avec une torche et un dé avec un aventurier pour aller explorer le temple. Il peut entrer dans la salle du milieu ou la salle du bas mais pas dans la salle du haut. Il choisit de pénétrer dans la salle du milieu et effectue l'action représentée.



Les actions des salles

Relancer  / **Soigner**  / **Clé**  /
Torche  / **Masque doré** 

Sur la feuille Aventure, entourez (symbole ) la première case vide de la piste Action bonus correspondante (de gauche à droite).

Joker  =  /  /  / 

Sur la feuille Aventure, entourez (symbole ) la première case vide (de gauche à droite) de la piste Action bonus de votre choix parmi les pistes suivantes: Relancer, Soigner, Clé, Torche et Masque doré.

Joyau 

Sur la feuille Aventure, cochez (symbole ) la première case vide de la piste de joyaux.

Après avoir effectué l'action d'une salle, vous devez barrer cette action dans la salle en question sur votre feuille Temple. Vous ne pouvez plus utiliser cette action pendant le reste de la partie.

Pour chaque piste d'action bonus, vous gagnez un joyau lorsque vous atteignez une case spécifique de la piste. Cette case est déterminée par le nombre de joueurs et est indiquée au-dessus des pistes.

Le joueur actif peut entrer dans plusieurs salles différentes au cours de son tour sous réserve d'avoir tous les symboles nécessaires. Pour chaque salle dans laquelle il entre, il effectue l'action correspondante -si elle n'est pas barrée- et vérifie ensuite s'il a débloqué une salle spéciale.

Note: Vous ne pouvez pas utiliser un même dé pour entrer dans plusieurs salles.

Les salles spéciales

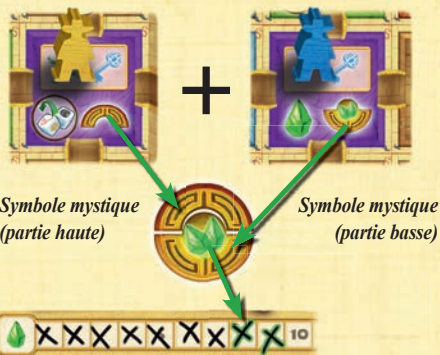
Il y a quatre types de salles spéciales dans le temple. Chaque type possède deux salles de la même couleur contenant chacune une moitié de symbole mystique. Ces deux salles sont liées l'une à l'autre: Si à un moment de la partie, deux aventuriers se trouvent dans deux salles de la même couleur avec une moitié de symbole différente, ils débloquent ces salles et gagnent immédiatement 2 joyaux. Puis tous les joueurs barrent le symbole mystique en question dans les deux salles de leur feuille Temple afin d'indiquer que les salles spéciales de cette couleur ne peuvent plus être débloquentées par d'autres joueurs.



Après avoir utilisé le symbole torche pour entrer dans la salle, le joueur effectue l'action de la salle en question. Il entoure la première case vide de la piste de torche sur la feuille Aventure. Il barre ensuite la torche représentée dans la salle dans laquelle il vient de pénétrer afin d'indiquer que l'action a été effectuée.



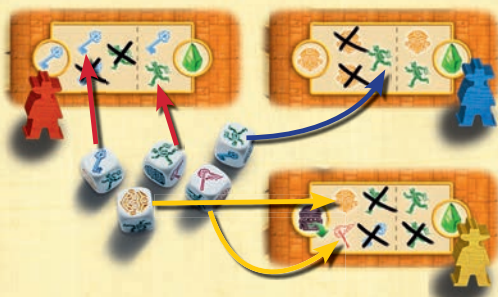
Cet exemple montre les cases qui doivent être entourées dans une partie à quatre joueurs afin de gagner un joyau.



Une fois que le joueur actif a utilisé tous les dés qu'il a mis de côté ou qu'il ne peut plus en utiliser d'autres, les dés placés dans la réserve commune sont distribués entre les autres joueurs.

La réserve commune

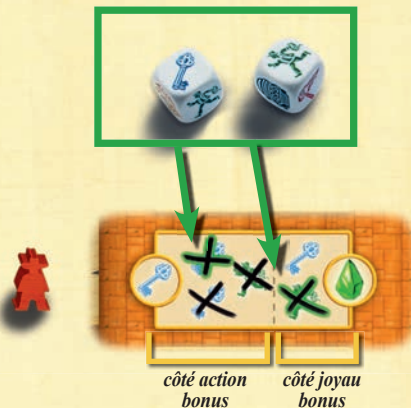
En suivant l'ordre des aiguilles d'une montre et en commençant par le joueur situé à la gauche du joueur actif, chaque joueur à l'exception de ce dernier doit prendre un ou deux dés de la réserve commune. Tous les joueurs doivent recevoir au moins un dé, si possible. Lorsque tous les joueurs ont pris un ou deux dés ou lorsqu'il n'y a plus de dés disponibles, les joueurs utilisent ces dés pour remplir leurs cartes aux trésors.



Cartes aux trésors

Les joueurs inactifs barrent les symboles représentés sur le ou les dés qu'ils ont reçus sur la carte aux trésors de leur choix sur leur feuille Temple.

Une carte aux trésors est considérée comme complétée, une fois que tous les symboles situés du côté action bonus (gauche) ont été barrés. Les joueurs peuvent utiliser leurs cartes aux trésors complétées à n'importe quel moment en barrant le symbole situé à gauche de la carte en question. Lorsqu'ils le font, ils entourent  la première case vide de la piste d'action bonus correspondante. S'ils ont également réussi à terminer le côté joyau bonus (côté droit), ils cochent également la première case vide de la piste de joyaux. Si un joueur utilise une carte sans avoir fini la section joyau, il ne peut plus le faire plus tard.



Important: Vous ne pouvez pas juste récupérer le joyau bonus sans finir le côté action bonus.

Après avoir rempli les cartes aux trésors et récupéré les éventuels bonus, le tour de jeu s'achève. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le joueur actif.

Les actions bonus

Le joueur actif a le droit d'utiliser une action bonus lors de son tour afin d'obtenir un avantage. Pour utiliser une action bonus, une des cases de la piste correspondante à l'action désirée doit être entourée (symbole ). Le joueur actif peut barrer un des cercles  et effectuer l'action bonus correspondante. Une action bonus qui a été utilisée (*barrée*) ne peut plus servir durant la partie. Il est possible d'utiliser plusieurs actions bonus au cours d'un même tour, même celles qui viennent juste d'être obtenues.

En fonction du nombre de joueurs, si vous réussissez à entourer assez de cases  sur les différentes pistes, vous gagnez un joyau (un pour chaque piste). Dès que la case en question est entourée, barrez le symbole joyau associé et ajoutez un joyau sur la piste de joyaux. Vous pouvez accumuler des actions bonus jusqu'à ce que vous ayez atteint la fin des pistes. Chaque symbole  non utilisé est toujours disponible.

Se précipiter



Vous pouvez déplacer votre Aventurier vers n'importe quelle salle adjacente à celle sur laquelle il se trouve sans avoir besoin des symboles requis. Vous effectuez tout de même l'action de la salle, si possible. Vous ne pouvez obtenir cette action bonus que grâce à vos cartes aux trésors.



Soigner



Avant de lancer les dés, vous pouvez prendre tous les dés situés sur une des cases de la zone pour les dés maudits sur la feuille Aventure et les ajouter aux autres dés.



Relancer



Après avoir lancer deux dés, vous pouvez utiliser cette action spéciale pour les lancer de nouveau.



Note: Vous pouvez utiliser cette action pour vous débarrasser des maques noirs que vous venez d'obtenir.

Clé / Torche / Masque doré



Vous créez un dé temporaire représentant le symbole concerné. Vous pouvez utiliser ce dé temporaire comme n'importe quel autre dé pendant votre tour.



Fin de partie

La partie s'achève après le dernier tour de jeu ou lorsque tous les aventuriers se trouvent en même temps sur la sortie et que vous avez réussi à collecter le nombre de joyaux requis.

Si tous les Aventuriers se trouvent en même temps sur la sortie et que vous avez réussi à obtenir le nombre de joyaux requis, **vous gagnez la partie tous ensemble!**

Si vous n'avez pas récupéré assez de joyaux ou si tous les Aventuriers ne se trouvent pas sur la sortie avant la fin du dernier tour, **vous perdez la partie tous ensemble!**



Sortie

Variantes

Pour pouvoir jouer avec n'importe laquelle des trois variantes suivantes, vous devez utiliser l'autre côté (celui avec le logo coloré en rouge) des feuilles Temple et Aventure. Placez deux dés sur les deux cases prévues à cet effet de la feuille Aventure. Ces dés seront utilisés lors des différentes variantes. Chaque variante est représentée par un symbole différent sur la feuille Aventure (au-dessus des cases pour les deux dés). Vous devez décider au début de la partie quelle variante vous souhaitez utiliser et barrer les symboles des deux autres variantes.





= **Routes barrées**

Changements pendant la partie

Au début du tour de chaque joueur, avant de lancer les dés, le joueur actif doit lancer les deux dés placés sur la feuille Aventure et les reposer ensuite au même endroit.

Le joueur actif et le joueur situé à sa gauche doivent maintenant fermer une entrée dans une salle de leur temple dont les symboles requis pour y entrer sont les mêmes que ceux des deux dés placés sur la feuille Aventure et dans le même ordre.

Les deux joueurs choisissent chacun une entrée dans la salle en question et la ferment en la barrant sur leur feuille Temple. Les joueurs ne peuvent plus utiliser cette entrée jusqu'à la fin de la partie. Les entrées qui mènent à l'extérieur du temple ne peuvent pas être fermées, les joueurs doivent choisir une autre entrée. Si toutes les entrées dans les salles correspondant aux symboles des dés sont déjà fermées, les joueurs n'ont pas besoin de fermer d'entrée lors de ce tour de jeu.

Si un ou les deux dés de la feuille Aventure représentent un masque noir, aucun joueur ne doit fermer d'entrée mais pour chaque masque noir, un dé de la défausse commune doit être placé sur la case la plus à gauche de la zone pour les dés maudits.



Le joueur a bloqué l'entrée du haut de la salle.



= **Salles de dés**

Changements pendant la partie

A chaque fois que les joueurs débloquent une salle spéciale, ils décident s'ils souhaitent gagner les 2 joyaux ou s'ils préfèrent prendre un des deux dés placés sur la feuille Aventure et l'ajouter à la réserve commune. Ce dé peut être utilisé normalement avec les autres dés à partir du tour suivant et jusqu'à la fin de la partie. Une fois que les deux dés posés sur la feuille Aventure ont été ajoutés aux autres dés, les joueurs doivent obligatoirement choisir de gagner 2 joyaux lorsqu'ils débloquent une salle spéciale.



= **Salle joker aléatoire**

Changements pendant la partie

A chaque début de tour du premier joueur, ce dernier lance les deux dés posés sur la feuille Aventure puis les replace, même s'ils indiquent les mêmes symboles qu'auparavant.

Pour tout le tour de jeu, les symboles représentés sur les dés indiquent quelles actions sont effectuées lorsqu'un joueur entre dans une salle joker (?). Le joueur peut choisir le symbole d'un des deux dé au choix. En fonction du symbole les actions sont les suivantes:

Clé  / **Torche**  / **Masque doré** 

Le joueur entoure la première case vide de la piste correspondante sur la feuille Aventure (symbole ).

Aventurier 

Aucune action n'est effectuée.

Masque noir 

Tous les dés placés dans la zone pour les dés maudits sont déplacés d'une case vers la droite. Les dés qui sont ainsi replacés dans la réserve commune ne peuvent être utilisés qu'à partir du tour suivant.



Le joueur peut entourer une case sur la piste Masque doré ou sur la piste Torche de la feuille Aventure.



est. 1989



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

