



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

ESCAPE PLAN (1-5 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS


Die Spieler haben einst gemeinsam erfolgreich einen Coup durchgeführt. Das so ergruente Geld wurde in der Stadt gewaschen und in Unternehmen investiert. Nun ist die Gruppe doch noch aufgefliegen und es bleiben 3 Tage, um so viel Geld wie möglich aus der Stadt zusammenzuraffen und am Ende des 3. Tages aus der Stadt zu fliehen. Dabei ist ihnen die Polizei stets auf den Fersen. Der Spieler, der mit der größten Beute entkommt, gewinnt das Spiel.


SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ Bekanntheit:

Sobald Du Bekanntheit erlangst oder verlierst, bewege einen schwarzen Bekanntheitswürfel auf deinem Spielertableau in den jeweiligen Bereich (+/-). Die Bekanntheitsleiste wird am Ende der Tagesphase angepasst.

★ **Bekanntheit erhalten:** Karte mit rotem Stern nutzen, Karte/Plättchen ersetzen, Krankenhaus besuchen, Besetzten Ort besuchen.

★ **Bekanntheit verlieren:** Ein Versteck besuchen, Ein Bandenmitglied nutzen, einen Informanten nutzen (Kontaktkarte), eine Gruppe Gebäude besuchen, Die Kirche besuchen (zahle ).

 **Einkommen:** Erhalte den **kleinsten sichtbaren Betrag auf der Einkommensleiste**. Mit dem Verlauf des Spiels wird das Einkommen sinken, da Spieler ihre Investitionen aus Unternehmen ziehen.

 Erhalte **sofort** /  bezahle **sofort**

 Erhalte **bei Spielende** /  bezahle **bei Spielende**

 **Vorteilsplättchen** freischalten

 **Zusatzaktion** erhalten

→ Escape Plan-Karten:

Die Karten geben jedem Spieler an, welche Beute in welchem **Geschäft** oder **Versteck** für ihn... *versteckt* ist.

→ Geländetypen:

Es gibt 4 Geländetypen: **Industriegebiete** (schwarz), **Gewerbegebiete** (grau), **Wohngebiete** (grün) & **Wasser** (blau). 1 **Geländetyp** kann sich **über mehrere Stadtplättchen** reichen!

→ Handschellenkarten:

Lege sie soweit wie möglich rechts auf dein Spielertableau. **Vorteilsplättchen** auf diesen Slots **gehen verloren**. **Kontaktkarten** bleiben unter den Handschellenkarten liegen.

→ Kontaktkarten, Helfer- & Ausrüstungsplättchen:

Kleine Icons rechts oben zeigen, in welcher Aktion sie genutzt werden können. Erhältst Du Karten oder Plättchen, kannst Du...


a) ...sie aus dem Spiel entfernen

b) ...soweit wie möglich links auf deinem Spielertableau ablegen

c) ...eine Karte/Plättchen auf deinem Spielertableau ersetzen und +1 **Bekanntheit** erhalten.

Nutzt Du Kontaktkarten, Helfer- oder Ausrüstungsplättchen, musst Du sie **erschöpfen**, indem Du sie umdrehst.

→ Orte:

 Orte sind **runde** oder **sechseckige Felder** auf den Stadtplättchen. Z. B. Geschäfte oder Verstecke. Du kannst dich nur **von Ort zu Ort** bewegen.

→ Schlüssel:

Schlüssel erhältst Du in Verstecken. Du brauchst sie für **geschlossene Geschäfte** oder **Schließfächer in Läden**.

→ Stadtplättchen:

Stadtplättchen sind die **physischen Plättchen**, aus denen der Stadtplan besteht. 1 Geländetyp kann sich über mehrere Stadtplättchen hinaus erstrecken.

→ Vorteilsplättchen:

Sie blockieren Slots für Kontaktkarten, Helfer- und Ausrüstungsplättchen. Erst wenn Du die Vorteilsplättchen freischaltest, machst Du diese Slots nutzbar.

Vorteilsplättchen freischalten: Nimm ein **beliebiges**

Vorteilsplättchen und lege es auf den teuersten freien Platz. Schiebe Lücken nach rechts auf. Das letzte freigeschaltete Vorteilsplättchen wird aus dem Spiel entfernt.

→ Wunden (weiße Würfel):

Wunden kosten dich Geld bei Spielende. Sobald Du **3 Wunden** erleidest, **heilst Du sofort 1 Wunde** und erhältst eine **Handschellenkarte**.

PHASEN

Das Spiel wird in **3 Runden von jeweils 6 Phasen** gespielt. Jeder Spieler für jede Phase gleichzeitig durch.

01. Einkommen - Erhältst Einkommen

02. Streife - Die Polizei agiert

03. Stadt - Der Stadtplan weitet sich aus

04. Spielerreihenfolge - Ermittelt die Spielerreihenfolge

05. Spieleraktionen - Spielt die Phasen des Tages

06. Tageswechsel - Vorbereitung auf die nächste Runde

[1] EINKOMMEN

*In der **ersten Runde** wird diese Phase **übersprungen!***

Erhältst den **kleinsten sichtbaren Betrag** auf eurer Einkommensleiste (rechts auf dem Spielertableau).

 **Nur mit Bekanntheit 1 oder 2:** Zahle jetzt 3.000 \$ um ein **Vorteilsplättchen** freizuschalten.

*Siehe **Bekanntheit** (Schlüsselbegriff)*

*Siehe **Einkommen** (Schlüsselbegriff)*

*Siehe **Vorteilsplättchen** (Schlüsselbegriff)*

[2] STREIFE

Deckt nacheinander **2 Streifenkarten** auf. Legt die gezogenen Karten offen auf den jeweiligen Fluchtweg-Slots (1-3).

*Die Slots repräsentieren nur den **Status der Fluchtwege**, nicht aber deren **genauen Standort**. Die Standorte sind mit **Notizzetteln auf den Stadtplättchen** gekennzeichnet.*

ABGERIEGELTE FLUCHTWEGE

Sobald **beide Streifenkarten eines Fluchtwegs auf dessen Slot** liegen, gilt dieser Fluchtweg als **abgeriegelt**. Erst am 3. Tag wird klar, welcher Fluchtweg tatsächlich nutzbar ist.

Sobald ein Fluchtweg **abgeriegelt** wird, legt ihr einen beliebigen **Fluchtwegplättchen-Stapel** (grau oder schwarz) auf den Fluchtweg auf dem Stadtplättchen. Sollte dieser noch nicht aufgedeckt sein, dann auf den jeweiligen Fluchtweg-Slot.

[3] STADT

In Spielerreihenfolge werden die **4 obersten Stadtplättchen** der jeweiligen Stapel angelegt.

→ Ihr müsst an mindestens **2 Plättchen angrenzend** anlegen.

→ Mindestens **1 gleicher Geländetyp** muss verbunden sein.

→ **Geschäftsfeld** oder **Versteckfeld**: Wähle ein noch ungenutztes **Geschäfts-** oder **Versteckplättchen**.

→ **Bandenfeld**: Platziere **2 Bandenmitglieder** aus dem Vorrat.

Deckt anschließend die obersten Plättchen der Stadtplättchenstapel auf und zieht je **2 Polizisten** aus dem Beutel.

*Sind beide **Polizisten identisch**, wird (wie im Aufbau) 1 der **Polizist entfernt!***

*Siehe **Escape Plan-Karten** (Schlüsselbegriff)*

*Siehe **Geländetypen** (Schlüsselbegriff)*

*Siehe **Orte** (Schlüsselbegriff)*

[4] SPIELERREIHENFOLGE

Die Spielerreihenfolge wird gemäß der **Bekanntheit** angepasst. Der Spieler mit der **höchsten Bekanntheit** wird **Startspieler**. Bei Gleichstand wird die relative Position getauscht.

*In der **ersten Runde** sind alle Spieler gleich bekannt, daher wird die **gesamte Spielerreihenfolge umgedreht!***

*Siehe **Bekanntheit** (Schlüsselbegriff)*

[5] SPIELERAKTIONEN

Alle Spieler führen in Spielerreihenfolge pro Tagesphase **jeweils 1 Aktion** durch. Alle Spieler spielen **Morgen, Nachmittag** und **Abend**. Nach jeder Tagesphase passen die Spieler (gemeinsam in Spielerreihenfolge) ihre **Bekanntheit** an.

***Nacht und Dämmerung** sind optional und benötigen **Zusatzaktionen**, die **vor der Benutzung** vorhanden sein müssen.*

Während eines Zuges hat ein Spieler folgende Aktionen zur Auswahl:

01. Bewegen.

02. Beliebig viele **Sonderaktionen** (Kontaktkarten, Vorteils-, Ausrüstungs- und Helferplättchen, Banden, Erste Hilfe & Schlüssel).

03. Ausruhen (1x pro Tag).

[5.1] BEWEGEN

01. Reisen – 1-3 Bewegungspunkte (BP).


02. Umgehen – Der Polizei ausweichen.

03. Besuchen – Einen Ort aktivieren.

[5.1.1] REISEN

*Du darfst **nicht stehen bleiben**, sondern musst mindestens 1 BP ausgeben. Eine Bewegung muss **immer auf einem Ort** enden!*

Der Wechsel zwischen Geländetypen und/oder Orten kostet **1 BP**. Ein Geländetyp reicht jedoch **über die Grenzen eines Stadtplättchens hinaus**, solange sich die Grafik nicht ändert.

 **Wasserbereiche** können nicht betreten werden, außer ein Stadtplättchen dieser Wasserzone zeigt ein **Fahrensymbol**. Dies gilt dann für die gesamte Wasserzone (über die Grenzen des Stadtplättchens hinaus).

Benzinkanister können für je +1 BP ausgegeben werden. Somit kann die Bewegungsreichweite einmalig auf bis zu **5 BP** erhöht werden.

U-Bahnen bringen dich sofort zu einer anderen U-Bahn-Station. Diese Bewegung kostet selbst **keine BP!** Für die Nutzung der U-Bahn erhältst +1 **BP zusätzlich**.

*Polizisten **zwischen U-Bahnstationen** müssen **nicht** umgangen werden!*

→ **Heliports** bringen dich sofort zu einem Ort 1 oder 2 Stadtplättchen entfernt. Diese Bewegung **kostet 1 BP!**

*Polizisten auf **überflogenen Stadtplättchen** müssen **nicht** umgangen werden!*

*Siehe **Geländetypen** (Schlüsselbegriff)*

*Siehe **Orte** (Schlüsselbegriff)*

[5.1.2] UMGEHEN

Du musst Polizisten nur dann **umgehen**, wenn Du ihr **Stadtplättchen verlässt**. Für jeden Polizisten, den Du nicht umgehen kannst, bewegst Du 1 Wundenwürfel vom grünen in den roten Bereich.

Bei einer normalen Bewegung **beinhaltet** das dein **Startplättchen** und jedes Plättchen, das du **durchquerst**. Aber **nicht** das, auf dem Du endest. **Rein zu kommen ist einfacher als raus...**

Bewegst Du dich zwischen 2 Orten **auf demselben Stadtplättchen**, überspringst Du diesen Schritt! Du warst nicht lang genug draußen um die Aufmerksamkeit der Polizei zu erwecken!

Siehe **Geländetypen (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Orte (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Stadtplättchen (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Wunden (Schlüsselbegriff)**

[5.1.3] BESUCHEN



Du erhältst **+1 Bekanntheit** für jeden **anderen Spieler** an diesem Ort!

Siehe **Orte im Detail**

[5.2] SONDERAKTIONEN

Du kannst beliebig viele **Sonderaktionen** nutzen.

→ **Ausrüstungs- & Helferplättchen**: Nutze den Effekt und drehe das Plättchen um. **Helferplättchen** sind **nur 1x** nutzbar.

Siehe **Bekanntheit erhalten (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Kontaktkarten, Helfer- & Ausrüstungsplättchen**

→ **Kontaktkarten**: Zahle die Kosten, erhalte ggfs. Bekanntheit, führe den Effekt der Karte aus und drehe sie anschließend um.

Siehe **Kontaktkarten, Helfer- & Ausrüstungsplättchen**

→ **Erste Hilfe**: heile 1 Wunde und drehe das Erste Hilfe-Plättchen (Pflaster) anschließend um.

Siehe **Wunden (Schlüsselbegriff)**

→ **Bandenmitglied**: Stelle 1 Bandenmitglied zurück auf den Ort mit deinem **Bandenkontrollmarker** und wähle 1 Effekt:

01. Verliere **-1 Bekanntheit**.

02. Nutze **1 Helipad** (Nur mit H-Umrandung).

03. Umgehe **alle Polizisten** auf einem Stadtplättchen.

Hast Du beide **Bandenmitglieder** wieder zurückgestellt, nimm deinen **Bandenkontrollmarker** wieder an dich.

→ **Freigeschaltetes Vorteilsplättchen** nutzen: Zahle den Betrag und nutze den Effekt. Vorteilsplättchen können **nur 1x** genutzt werden. Erhalte dafür jeweils **10** am Spielende.

[5.3] AUSRUHEN (1X PRO TAG)

Statt dich zu bewegen kannst Du dich ausruhen.

01. Drehe deinen **Ausruhenmarker** auf die Mondseite.

02. Drehe alle **genutzten Kontaktkarten** und **Ausrüstungsplättchen** wieder um (**Helferplättchen** aber nicht!).

03. Schalte ein **beliebiges Vorteilsplättchen** frei.

04. Drehe dein **genutztes Erste Hilfe-Plättchen** wieder um.

Siehe **Kontaktkarten, Helfer- & Ausrüstungsplättchen**

[5.4] BEKANNTHEIT ANPASSEN

Am Ende einer Tagesphase (1 Aktion pro Spieler) wird die Bekanntheit auf dem Spielertableau in **Spielerreihenfolge** verrechnet und die **Bekanntheitsleiste angepasst**. Anschließend werden die **4 Bekanntheitswürfel** zurückgesetzt.

Beispiel: 2 Würfel im **+Bereich** und 1 Würfel im **-Bereich** = **+1 Bekanntheit** auf der Bekanntheitsleiste.

LINIE AUF BEKANNTHEITSLEISTE ÜBERSCHREITEN

01. Jeder Spieler mit **weniger Bekanntheit** darf sofort **1 beliebigen Polizisten** bewegen.

→ Das Ziel-Städteplättchen muss **nicht** benachbart sein.

→ **Keine** gleichfarbige Polizisten auf einem Städteplättchen.

→ **Keine** Polizisten auf dem **Krankenhaus-Stadtplättchen**.

→ Der bewegte Polizist muss hinterher **näher** an dem Spieler stehen, der die Linie überschritten hat, als vor der Bewegung.

02. Schalte **1/2 Vorteilsplättchen** (und **1 Zusatzaktion**) frei.

Siehe **Vorteilsplättchen freischalten (Schlüsselbegriff)**

[6] TAGESWECHSEL

01. Drehe deinen **Ausruhenmarker** auf die **Sonnenseite**.

02. Setze den **Zeitmarker** auf **Sonnenaufgang**.

ENTKOMMEN (NUR AM 3. TAG!)

Bewege dich zum letzten verbliebenen Ausgang. Entkommen ist eine freie Aktion und **kostet keine BP**.

→ Die **Kosten der Flucht** richten sich nach der **Spieleranzahl** (siehe Spielhilfe).

→ Sobald **min. 1 Spieler** entkommen ist, muss jeder verbleibende Spieler **1** pro Zug zahlen.

Kannst Du die Beträge nicht zahlen, wirst Du **festgenommen** und **verlierst das Spiel**.

Polizisten auf dem **Exit-Plättchen** müssen **auch umgangen** werden!

ORTE IM DETAIL

KLINIK

01. Erhalte **1 Bekanntheit** für jeden anderen Spieler vor Ort.

02. Schalte **1 Vorteilsplättchen** frei.

03. Heile **1 Wunde**.

04. Nimm **1 Kontaktkarte**.

KIRCHE

01. Erhalte **1 Bekanntheit** für jeden anderen Spieler vor Ort.

02. Schalte **1 Vorteilsplättchen** frei.

03. Zahle **1** für **-1 Bekanntheit**.

04. Nimm **1 Kontaktkarte**.

BANDEN

Nur möglich, wenn sich **2 Bandenmitglieder** vor Ort befinden!

01. Zahle **5**

02. Platziere **1 Bandenkontrollmarker** auf dem Ort.

03. Stelle die **2 Bandenmitglieder** auf dein Spielertableau.

Siehe **Bandenmitglied (Sonderaktion)**

GESCHÄFTE (JE 3X IN 2 GRUPPEN)

01. Erhalte **1 Bekanntheit** für jeden anderen Spieler vor Ort.

02. Nimm den **obersten Würfel** auf deiner Einkommensleiste.

03. Escape Plan-Karte: In Einkommensbereich für Einkommen oder in weißen Bereich für Siegpunkte bei Spielende.

04. Erhalte **1 Kontaktkarte** aus der Auslage.

Besuchst Du **alle 3 Geschäfte einer Gruppe** (Blau/Lila), schaltest Du einen Bonus frei: **1 Zusatzaktionsscheibe** bzw. **1 Vorteilsplättchen** sowie **-1 Bekanntheit**.

Sobald **2 Würfel (1-3 Spieler)** bzw. **3 Würfel (4-5 Spieler)** auf einem Geschäft liegen, muss es **schließen!** Um dieses Geschäft zu betreten **musst Du 1 Schlüssel umdrehen!**

Siehe **Einkommen (Schlüsselbegriff)**
Siehe **Kontaktkarten, Helfer- & Ausrüstungsplättchen**
Siehe **Schlüssel (Schlüsselbegriff) :-)**

VERSTECKE (3X)

01. Erhalte **1 Bekanntheit** für jeden anderen Spieler vor Ort.

02. Nimm den **obersten Würfel** auf deiner Einkommensleiste.

03. Escape Plan-Karte: In Einkommensbereich für Einkommen oder in roten Bereich für Siegpunkte bei Spielende.

04. Verliere **-1 Bekanntheit**.

05. Nimm **1 Schlüssel** (1x pro Versteck).

06. Du darfst **1 beliebiges Helferplättchen** kaufen und auf deinem Spielertableau platzieren.

Besuchst Du **alle 3 Verstecke** (Rot), schaltest Du einen Bonus frei: **1 Zusatzaktionsscheibe** oder **1 Vorteilsplättchen** sowie **1x Einkommen**.

KRANKENHAUS

Auf dem Stadtplättchen des Krankenhauses können **niemals** Polizisten stehen!

01. Erhalte **keine Bekanntheit** für andere Spieler.

02. Zahle **1/3/6k \$** um **1/2/3 Wunden** zu heilen.

03. Erhalte **+1 Bekanntheit**.

LADEN

01. Erhalte **1 Bekanntheit** für jeden anderen Spieler.

02. Nimm **1 Benzinkanister**.

03. Optional: Kaufe **1 oder 2 Ausrüstungsplättchen**.

04. Optional: Verbrauche **1 Schlüssel** für ein Schließfach.

SCHLIESSFÄCHER ÖFFNEN

Du musst **2 Voraussetzungen** erfüllen:

01. Einen **Schlüssel** in der Farbe des Schließfaches umdrehen.

02. Die **Anforderungen** erfüllen (Summe aus **Kontaktkarten & Bekanntheit**).

→ Sieh dir **so viele Schließfachplättchen** an, wie Du **Kontaktkarten** hast (+1/+0/-1).

Siehe **Kontaktkarten, Helfer- & Ausrüstungsplättchen**
Siehe **Schlüssel (Schlüsselbegriff) :-)**

FLUCHTWEGE

01. Erhalte **1 Bekanntheit** für jeden anderen Spieler.

02. Falls offen: Erhalte **Einkommen**.

Falls verschlossen (optional): Erhalte statt dessen **Fluchtwegplättchen** in Anzahl deiner **Kontaktkarten** und wähle daraus **1 Plättchen** aus.

03. Erhalte in beiden Fällen anschließend **1 Kontaktkarte**.

SCHLUSSWERTUNG

Verrechne **X** auf dem Wertungsblock.

GLEICHSTANDSBRECHER

01. Das **meiste Geld** hinter dem Sichtschirm.

02. Die **geringste Bekanntheit**.

03. Die **wenigsten Wunden**.

04. Die Spieler **teilen** sich den Sieg.