



## Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

*Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig*

## ESCAPE PLAN (1-5 SPIELER)

### SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4 & 5** der Anleitung, inkl. des Aufbaus für **2 Spieler**.

### 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, Be-setzten Ort besuchen.

★ **Bekanntheit verlieren**: Ein Versteck besuchen, Ein Bandenmitglied nutzen, einen Informanten nutzen (Kontaktkarte), eine Gruppe Gebäude besuchen, Die Kirche besuchen (zahle **1**).

**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.

**1** Erhalte **sofort** / **1** bezahle **sofort**

**1** Erhalte **bei Spielende** / **1** bezahle **bei Spielende**

▼ **Vorteilsplättchen** freischalten

↓ **Zusatzaktion** erhalten

- **Escape Plan-Karten**: Die Karten geben an, welche Beute ein Spieler in welchem **Geschäft** oder **Versteck** finden kann.
- **Geländetypen**: Es gibt 4 Geländetypen: **Industriegebiete** (schwarz), **Gewerbegebiete** (grau), **Wohngebiete** (grün) & **Wasser** (blau). **1 Geländetyp** kann sich **über mehrere Stadt-plättchen** erstrecken!
- **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...
  - ...sie aus dem Spiel entfernen
  - ...soweit wie möglich links auf deinem Spielertableau ablegen
  - ...eine Karte/Plättchen auf deinem Spielertableau ersetzen und **+1 Bekanntheit** erhalten.

Nutzt Du **Kontaktkarten**, Helfer- oder Ausrüstungsplättchen, musst Du sie **erschöpfen** (=umdrehen).

► **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 eine **4. Wunde** erleidest, **heilst Du sofort 1 Wunde** und erhältst eine **Handschellenkarte**.

### PHASEN

Das Spiel wird in **3 Runden von jeweils 6 Phasen** gespielt. Jede Phase wird dabei von jedem Spieler in Reihenfolge abgehandelt.

- 01. Einkommen** - Erhaltet **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 **1. Runde** wird diese Phase **übersprungen!**

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

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

Siehe **Bekanntheit (Schlüsselbegriff)**  
Siehe **Einkommen (Schlüsselbegriff)**  
Siehe **Vorteilsplättchen (Schlüsselbegriff)**

**2 Spieler**: Sandra erhält kein **Einkommen**.

### [ 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 **Notzetteln 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)**

**2 Spieler**: Sandra legt keine **Stadtplättchen** aus.

### [ 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)**

### 2 SPIELER-VARIANTE

- Sandra führt normale Aktionen durch, sie ruht sich nie aus.
- Sandra zählt hinsichtlich des Ermittels der **Bekanntheit** als normaler Spieler, wenn Du ihren **Ort** besuchst.
- Sandra kann offene und geschlossene Geschäfte besuchen.
- Sandra nutzt ihre Zusatzaktionsscheiben, wenn vorhanden.

**Wichtiger Hinweis**: Im **2-Spieler-Spiel** ist die Reihenfolge der **Kontaktkarten** in der Auslage entscheidend. Nach dem Nehmen einer Kontaktkarte bei 2 Spielern, schiebe alle **Kontaktkarten** nach rechts um evtl. Lücken zu füllen. Ziehe dann eine neue Karte und lege sie ganz links in die Auslage. Mache das Gleiche, wenn Sandra **Kontaktkarten** nimmt.

### [ 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 hast Du folgende Aktionen zur Auswahl:

- 01. Bewegen**.
- 02. Beliebige 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.

**F 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 **Stadt-plättchen** 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 **Stadt-plättchen verlässt**. Für jeden Polizisten, den Du nicht umgehen kannst, bewegst Du **1 Wundenwürfel** 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)**

**2 Spieler:** Sandra zählt für das Umgehen als zusätzlicher Polizist einer beliebigen Einheit (der umgehende Spieler entscheidet).

Dadurch sind 4 zu umgehende Polizisten möglich!

## [ 5.1.3 ] BESUCHEN

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

Siehe Orte im Detail

## SANDRAS ZUG

► **Reisen:** Decke für Sandra so lang Inspektorkarten auf, bis ein Ort aufgedeckt wird, der sich aktuell in der Stadt befindet. Sandra bewegt sich direkt dorthin – sie hat beliebig viele BP.

**Ausnahme:** Ignoriere Fluchtwegkarten für offenen Fluchtwege an **Tag 1 und 2** (ziehe eine neue Karte). Falls Sandra an **Tag 3** die Karte für den offenen Fluchtweg aufdeckt, bewegt sie sich zu diesem Ort, macht aber keine Aktion. In ihren folgenden Zügen bewegt sie sich weiterhin.

► **Umgehen:** Sandra ist Polizistin, sie ignoriert diesen Schritt.  
► **Besuchen:** Wenn Sandra **Bekanntheit** erlangt, legst Du einen ihrer Bekanntheitswürfel **über** ihren Bekanntheitsmarker. Verliert sie **Bekanntheit**, legst du einen Würfel **darunter**. Folge dann den Anweisungen auf ihrer Karte.

Wurden alle Schritte ausgeführt, **entferne die Inspektorkarte aus dem Spiel** – Sandra besucht keinen Ort 2x. Übersprungene Reisekarten werden in den Stapel zurückgemischt.

## [ 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** auf diesen Spieler 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)**

**2 Spieler:** Sandras Bekanntheitsmarker bewegt sich um 1 Feld aufwärts, wenn ein Bekanntheitswürfel darüber liegt, und umgekehrt. Befinden sich Bekanntheitswürfel darüber und darunter, bewegt sich ihr Marker nicht. Entfernt anschließend alle Bekanntheitswürfel. Hat Sandra weniger **Bekanntheit**, wenn ein Spieler eine Linie überschreitet, muss der 2. Spieler einen Polizisten für Sandra nach den normalen Regeln bewegen.

## [ 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

Du kannst die Funktionen der Orte erst dann vorlesen, sobald sie ausgelegt werden.

### KLINIK

01. Erhalte **1 Bekanntheit** für jeden anderen Spieler vor Ort.
02. Schalte **1 Vorteilsplättchen** frei.
03. Heile **1 Wunde**.
04. Nimm **1 Kontaktkarte**.

### KIRCH

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 5** 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.

### GLEICHSTANDBRECHER

01. Das **meiste Geld** hinter dem Sichtschirm.
02. Die **geringste Bekanntheit**.
03. Die **wenigsten Wunden**.
04. Die Spieler **teilen** sich den Sieg.