

ESCAPE TALES

**THE AWAKENING**

**SPIELANLEITUNG**

## Worum geht's

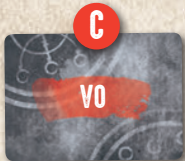
„Escape Tales – The Awakening“ ist ein „Escape Room“-Spiel für 1 bis 4 Spieler, bei dem die Geschichte eine ganz entscheidende Rolle spielt. Die Hauptfigur ist Samuel – ihr erlebt hier seine Geschichte und werdet sie beeinflussen. Sam begibt sich auf eine ungewöhnliche Reise, um seine Tochter Lizzy zu retten.

Im Verlaufe dieser Reise stoßt ihr auf zahlreiche Rätsel, die gelöst werden müssen, damit das Abenteuer weitergehen kann.

## Spielmaterial

- 18 Aktionsscheiben
- 122 Entdeckungs-Karten
- 9 Verzweigungs-Karten
- 18 Raum-Karten
- 1 Spielplan
- 1 Story-Buch

Außerdem benötigt ihr Papier und Stift, um euch Notizen zu machen.



## Spielvorbereitung

**WICHTIG!** Seht euch während der Spielvorbereitung **nie** die Vorderseiten der Karten an!

- 1 Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches, sodass alle Spieler ihn gut erreichen können.
- 2 Legt die folgenden Materialien bereit, sodass sie für alle Spieler leicht zugänglich sind:
  - A Aktionsscheiben
  - B Stapel Entdeckungs-Karten, in aufsteigender Reihenfolge (von K001 bis K122)
  - C Stapel Verzweigungs-Karten, in aufsteigender Reihenfolge (von V0 bis V8)
  - D Stapel Raum-Karten, in aufsteigender Reihenfolge (von R01 bis R18)
  - E Story-Buch
- 3 Ihr benötigt zudem Zugang zu einem Smartphone oder Computer, um die Lösungen der Rätsel zu überprüfen und euch Hilfe geben zu lassen. (Weitere Informationen über die Bedienung der Website erhaltet ihr später auf Seite 5.)

**WICHTIG!** Jedes Exemplar dieses Spiels wird mit großer Sorgfalt konfektioniert. Fehler können leider dennoch passieren. Achtet deshalb bei der Spielvorbereitung bitte darauf, ob auch wirklich alle Karten vorhanden sind. So könnt ihr für ungetrübte Spielfreude sorgen. Denkt daran, dabei nur die Rückseiten der Karten zu kontrollieren. Sollten tatsächlich Karten fehlen oder etwas Anderes nicht in Ordnung sein, wendet ihr euch bitte an: [ersatzteilservice@kosmos.de](mailto:ersatzteilservice@kosmos.de)

## Ziel des Spiels

„Escape Tales – The Awakening“ ist ein kooperatives Spiel. Gemeinsam entscheidet ihr, in welche Räume ihr euch begeben wollt. Auch die Rätsel löst ihr zusammen. Das Ziel des Spiels besteht darin, Lizzy, die Tochter unserer Hauptfigur Samuel, zu retten. Trefft eure Entscheidungen mit Bedacht, denn das Spiel kann auf allerlei unterschiedliche Weisen enden – und nicht immer handelt es sich um ein „Happy End“.

## Spielablauf

Zu Beginn des Spiels liest einer von euch die Einleitung vor, die ihr auf der Vorderseite des **Story-Buchs** findet. So erhaltet ihr Informationen darüber, wie das Abenteuer losgeht.

Danach läuft das Spiel folgendermaßen ab:

- 1 Lest den angegebenen Paragraphen des **Story-Buchs** und befolgt alle Anweisungen, die ihr darin erhaltet.
- 2 Führt beliebige der nachfolgend erläuterten Aktionen aus, bis ihr aufgefordert werdet, wieder das **Story-Buch** zur Hand zu nehmen (in diesem Fall: siehe Punkt 1).  
Die Aktionen:
  - a **Erkunden** – Legt eine der verfügbaren **Aktionsscheiben** auf ein **noch nicht erkundetes Feld** der aktuellen **Plan-Karte** (mehr dazu später auf Seite 4) und blättert zum angegebenen Paragraphen im **Story-Buch**.
  - b **Verzweigung** – Wenn ihr **keine Aktionsscheiben** mehr habt, aber einen Raum weiter erkunden wollt, deckt ihr die oberste **Verzweigungs-Karte** auf, lest sie und führt die angegebenen Anweisungen durch.
  - c **Rätsel lösen** – Öffnet das gewählte Rätsel-Symbol auf der Website und führt einen der verfügbaren Menüpunkte durch (Lösen, Erforderliche Karten, Hilfe).
  - d **Einen Raum verlassen** – Wenn ihr eine **Ausgangs-Karte** (mehr dazu später auf Seite 5) habt, könnt ihr einen Ort verlassen. Lest zu diesem Zweck den angegebenen Paragraphen im **Story-Buch**.
  - e **Eine Bedingung erfüllen** – Wenn ihr eine **Bedingungs-Karte** (mehr dazu später auf Seite 5) habt und die angegebenen Kriterien erfüllt, lest ihr den angegebenen Paragraphen im **Story-Buch**.
- 3 Falls ihr alles richtig macht, werdet ihr diesen Punkt niemals erreichen. Die Punkte 1. und 2. reichen vollkommen aus ;-)

## Story-Buch und Paragraphen

Am Ende der Einleitung werdet ihr auf den „Start-Paragraphen“ verwiesen. Jeder Paragraph ist mit einer Zahl und dem vorangestellten Buchstaben P gekennzeichnet, also zum Beispiel P159. Es wird jeweils ein Ereignis beschrieben, das Samuel im Laufe des Spiels erlebt.

Die Paragraphen sind nicht chronologisch angeordnet, sondern durcheinander. Lest außer den Paragraphen, zu dem ihr aktuell „geschickt“ worden seid, keine anderen Paragraphen des **Story-Buchs**! Das würde euch die Geschichte spoilern.

Alle Paragraphen sehen ähnlich aus und sind in drei Abschnitte unterteilt:

**Nummer A**, **Ereignis-Text B** und **Anweisungen C**.

A

P093

Du schlägst einige Seiten des Buches auf. Für das Ritual wirst du ein paar Dinge benötigen: etwas, um einen Kreis auf den Boden zu malen, Kerzen und eine Sache, die der Person sehr wichtig ist, die du finden möchtest. Die ersten beiden Punkte sind kein Problem: Irgendwo in deinem Schreibtisch sollte es Kreide geben, und die Kerzen sind vermutlich im Safe. Doch der letzte Punkt ... Welcher Gegenstand könnte Lizzy wohl ganz besonders am Herzen liegen?

B

Nehmt folgende Karte: K017

Entscheidet, wo ihr euch umsehen wollt – platziert 1 **Aktionsscheibe** auf dem gewählten Feld der Plan-Karte und lest den entsprechenden Paragraphen.

C

Jedes Mal, wenn ihr auf einen Paragraphen verwiesen werdet, sucht ihr ihn anhand der angegebenen Nummer im Story-Buch. Lest dann immer zuerst den **Ereignis-Text**, da er versteckte Hinweise und wichtige Informationen enthalten kann, die möglicherweise eure zukünftigen Entscheidungen beeinflussen. Danach lest ihr alle **Anweisungen** vor, die im letzten Abschnitt aufgelistet sind, und führt sie aus. Manchmal fällt dieser Abschnitt weg – das bedeutet dann, dass ihr nichts gefunden habt. Trotzdem kann der Ereignis-Abschnitt Informationen enthalten, die für zukünftige Aktionen entscheidend sind.

Um euch die Suche zu erleichtern, sind alle Nummern, die auf einer Seite des **Story-Buchs** zu finden sind, auch am **äußeren Rand** der jeweiligen Seite aufgelistet.

## Spielplan

Ihr benötigt ihn, um neue **Raum-Karten** zu platzieren und deren einzelnen Bereiche zu erkunden. Es werden ausschließlich **Raum-Karten** auf den Spielplan gelegt, und ihre Anordnung entspricht den Vorgaben der jeweils zugehörigen **Plan-Karte** (mehr dazu später auf Seite 5).

## Räume

Die Räume setzen sich aus **Raum-Karten** zusammen und ermöglichen es euch, neue Rätsel und Gegenstände zu entdecken sowie den weiteren Verlauf der Geschichte zu erfahren.

Im Anweisungen-Abschnitt des Paragraphen, mit dem ein Raum begonnen wird, erhaltet ihr die Anweisung, **2 Raum-Karten** sowie die **Plan-Karte** und einige **Aktionsscheiben** zu nehmen (mehr dazu später auf den Seiten 4 und 5).

Sucht **alle angegebenen Karten** aus den entsprechenden Stapeln heraus und **deckt sie sofort auf**.

Dann legt ihr die im Paragraphen genannten **Raum-Karten auf den Spielplan** – und zwar entsprechend der vorgegebenen Anordnung auf der **Plan-Karte**, welche die Umriss dieses Raums zeigt. Die **Plan-Karte** ist in 12 Felder unterteilt. Legt die **Plan-Karte** so neben den **Spielplan**, dass bei beiden die Raster gleich ausgerichtet sind. Jetzt habt ihr einen Raum vorbereitet und seid zur Erkundung bereit.



Aufgrund eurer Entscheidungen ist es möglich, dass ihr im Laufe der Partie nicht alle Räume aufsucht.

## Einen Raum erkunden

Wenn ihr über euren nächsten Schritt diskutiert, ist es sinnvoll, euch die **Raum-Karten** sorgfältig anzuschauen.

Habt ihr beschlossen, einen bestimmten Bereich zu erkunden, legt ihr eine der verfügbaren **Aktionsscheiben** auf das zugehörige Feld **auf der Plan-Karte** und lest den **Paragraphen**, der diesem Feld zugeordnet ist. Während der Erkundung könnt ihr eine oder mehrere **Entdeckungs-Karten** erhalten.



Die Anzahl der **Aktionsscheiben** reicht nicht aus, um problemlos jeden Winkel jedes Raums zu erkunden. Deshalb ist es wichtig, Bereiche, die ihr euch anschauen möchtet, sorgfältig auszuwählen. Falls euch die **Aktionsscheiben** ausgehen, könnt ihr eine **Verzweiflungs-Karte** ziehen.

## Verzweiflungs-Karten

**Verzweiflungs-Karten** ermöglichen es euch, die Partie fortzusetzen, wenn eure **Aktionsscheiben** verbraucht sind. Immer wenn ihr einen Bereich erkunden wollt, aber keine **Aktionsscheiben** mehr habt, müsst ihr die oberste **Verzweiflungs-Karte** vom Stapel nehmen und alles lesen, was auf der Karte geschrieben steht.



Der obere Teil der **Verzweiflungs-Karte** beschreibt das Ereignis, während der untere Teil über die Auswirkungen informiert.

Seid im Umgang mit den **Verzweiflungs-Karte** vorsichtig: Wenn ihr sie sehr häufig nutzt, kann das einen Einfluss auf den Spielverlauf und das Ende haben! Ohne **Aktionsscheiben** kommt ihr aber nicht voran. Es wird also immer wieder mal notwendig sein, **Verzweiflungs-Karten** aufzudecken.

**WICHTIG!** Ihr könnt **keine Verzweiflungs-Karte** ziehen, wenn ihr noch **ungenutzte Aktionsscheiben** habt!

## Entdeckungs-Karten

Im Verlauf der Partie werdet ihr durch Spielauswirkungen und Paragraphen immer wieder aufgefordert, **Entdeckungs-Karten** zu ziehen (die mit dem Buchstaben „K“ markiert und durchnummeriert sind). Ihr deckt sie sofort auf und legt sie offen auf den Tisch, sodass ihr sie alle gut sehen könnt. Abgeworfen werden **Entdeckungs-Karten** erst, wenn eine Aktion des **Story-Buchs** euch dazu auffordert (in der Regel nach der Nutzung dieser Karte).



Der Stapel der **Entdeckungs-Karten** enthält verschiedene Arten von Karten:

## Rätsel-Karten

Sie weisen in der rechten unteren Ecke ein **Rätsel-Symbol auf rotem Hintergrund** auf. Jedes Rätsel kann aus einer oder mehreren Karten bestehen. Am besten sortiert ihr die Karten nach den Rätsel-Symbolen, damit die einzelnen Elemente des jeweiligen Rätsels beisammen liegen.



Nicht immer werdet ihr alle Karten im selben Raum finden, die erforderlich sind, um ein Rätsel zu lösen.

**WICHTIG!** Um ein Rätsel zu lösen, braucht ihr immer alle Karten mit dem jeweiligen Rätsel-Symbol. Informationen über die für ein bestimmtes Rätsel nötige Anzahl an Karten und Hilfe zum Lösen des Rätsels erhaltet ihr auf der Website.

## Gegenstands-Karten

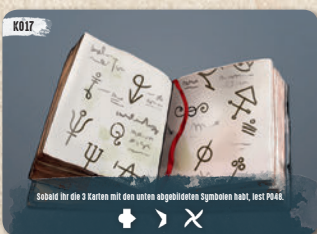
Sie zeigen auf grauem Hintergrund die Abbildung eines Gegenstands. Manchmal weisen Gegenstands-Karten in der linken unteren Ecke ein **Symbol auf beigeem Hintergrund** auf. Die Gegenstände auf den Karten können im späteren Spielverlauf nützlich sein.



## Bedingungs-Karten

Sie beinhalten eine Auswirkung (z. B. die Möglichkeit, einen bestimmten Paragrafen zu lesen), die lediglich dann eintritt, wenn ihr die entsprechende(n) Karte(n) mit dem oder den vorgegebenen Symbol(en) habt.

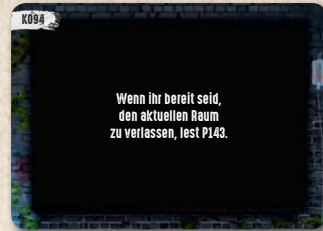
Alle auf der Karte genannten Bedingungen können immer in demselben Raum erfüllt werden, in dem die Karte gefunden wurde.



## Ausgangs-Karten

Sie sind nicht markiert und weisen in der Mitte der Grafik einen großen, schwarzen Hintergrund auf. Solche Karten werden als „Ausgang“ bezeichnet und ermöglichen es euch, den aktuellen Raum zu verlassen.

**ABER DENKT DARAN:** Nachdem ihr einen Raum verlassen habt, könnt ihr nicht mehr dorthin zurück!



## Plan-Karten

Sie weisen dasselbe Raster auf wie der **Spielplan** und zeigen eine kleinere Abbildung der **Raum-Karten**. Ihr legt eure **Aktions-scheiben** auf die Plan-Karte, um den Raum zu erkunden. **Plan-Karten** werden generell zusammen mit den **Raum-Karten** gezogen. Die **Raum-Karten** müssen immer entsprechend ihrer zugehörigen **Plan-Karte** auf den Spielplan gelegt werden.



**WICHTIG!** Es ist möglich, dass eine Karte verschiedenen Kategorien angehört. So kann eine Gegenstands-Karte beispielsweise ein Rätsel und zugleich eine Bedingungs-Karte sein. Solche Karten kombinieren die unterschiedlichen Merkmale, die bei den jeweiligen Kartenarten beschrieben sind.

## Rätsel und Website

Die Rätsel in diesem Spiel bestehen hauptsächlich aus Entdeckungs-Karten, können aber auch andere Spielmaterialien verwenden. Jedes Rätsel umfasst mindestens eine Rätsel-Karte (in der rechten unteren Ecke mit einem Rätsel-Symbol gekennzeichnet). Zu jedem Rätsel muss eine Lösung auf der Website eingegeben werden.

Das Spiel beinhaltet Rätsel, die für den weiteren Fortschritt nötig sind, und Rätsel, die euch auf eine andere Art helfen. Scheut euch also nicht, ein Rätsel ungelöst zu lassen, wenn ihr euch lieber weiter durch das Spiel arbeiten wollt. Das Spiel wird euch nicht weitermachen lassen, falls ihr die für die Entwicklung der Geschichte erforderlichen Rätsel nicht gelöst habt.

Die Website für „Escape Tales – The Awakening“ ist so gestaltet, dass ihr sie dem Startbildschirm eines Mobilgeräts hinzufügen könnt.

### Die Website funktioniert auch ohne Internetzugang:

Nachdem ihr die Website einmal besucht habt, seid ihr also in der Lage, sie ohne Verbindung zum Internet zu verwenden.

### Ihr findet die Website unter folgender Adresse:

<https://app.escape-tales.com>

Wenn ihr die Website startet, wählt ihr die gewünschte **Sprache** aus. Die Lösungen der Rätsel **können** je nach Sprachversion **unterschiedlich sein**.

Das Hauptmenü der Website umfasst die Symbole für alle Rätsel, und ihr könnt frei zwischen den einzelnen Symbolen hin und her springen. Immer wenn ihr ein neues Symbol für ein Rätsel findet, solltet ihr das Rätsel öffnen und die Angaben dazu lesen.

**WICHTIG!** Für alle Aktionen, die ihr auf der Website ausführt, benötigt ihr **keine Aktionsscheiben!** Die Aktionen auf der Website haben auch keine negative Auswirkung auf den Verlauf des Spiels – ihr könnt sie also nach Belieben nutzen.



Für jedes Rätsel gibt es auf der Website drei Menüpunkte: **Lösen, Benötigte Karten, Hilfe**.

**A Lösen** – Diesen Bereich nutzt ihr, um einen Code oder ein Lösungswort als Antwort für das Rätsel einzugeben. Die vorgegebene Anzahl an Strichen ist jeweils auf das Rätsel abgestimmt. Sind bei einem Rätsel also drei Striche zu sehen, bedeutet dies, dass die Antwort aus genau drei Zeichen (Ziffern und/oder Buchstaben) besteht.

Nachdem ihr die richtige Antwort eingegeben habt, leitet euch die Website zu einem Paragraphen im **Story-Buch**.



Neben dem Antwortfeld kann es einen Tipp geben: Er hat **keine Auswirkung** auf die Lösung des Rätsels, sondern hilft nur dabei, die Antwort auf die richtige Art und Weise auf der Website einzugeben.

**B Benötigte Karten** – Mithilfe dieser Option könnt ihr erfahren, wie viele Karten und welche Spielelemente benötigt werden, um ein bestimmtes Rätsel zu lösen. Ihr könnt hier jederzeit nachschauen, aber auch diese Schaltfläche ignorieren und stattdessen der Geschichte und Logik folgen, um alle Hinweise zu sammeln.

**C Hilfe** – Hier könnt ihr euch Hilfe zu einem Rätsel holen. Durch das Anklicken der Schaltfläche „Hilfe“ erhaltet ihr einzeln nacheinander bis zu drei Hilfestellungen. Sind keine weiteren Hilfen vorhanden, erscheint die Schaltfläche „Auflösung“: Wenn ihr sie anklickt, wird euch die Lösung des Rätsels angezeigt. Die Nutzung dieser Option hat keine negative Auswirkung auf das Spiel, ihr werdet sie aber bestimmt dennoch nur im Notfall einsetzen.

## Ende der Partie

Im **Story-Buch** gibt es für dieses Spiel verschiedene Enden. Eure Entscheidungen und Aktionen werden euch zu einem möglichen Ende führen. Damit ist die Partie beendet.

## Eine weitere Partie

Ihr könnt das Spiel erneut spielen, um neue Wege auszuprobieren, andere Entscheidungen zu treffen, weitere Rätsel zu lösen und ein anderes Ende zu erreichen. In diesem Fall könnt ihr den ersten Raum weglassen, **entfernt die Verzweiflungs-Karte V0** aus dem Spiel und beginnt bei **P015 im Story-Buch**.

## Spielstand sichern

Außerdem ist es jederzeit möglich, eine Partie „Escape Tales – The Awakening“ zu unterbrechen und ein andermal fortzusetzen. Falls ihr das tun wollt, könnt ihr die Tabelle auf Seite 7 dieser Spielanleitung ausfüllen. Sobald ihr dann weiterspielt, bereitet ihr das Spiel gemäß der Tabelle vor.

Falls ihr das Spiel unterbrechen wollt, empfehlen wir euch allerdings, dies zu tun, wenn ihr gerade einen Raum verlassen habt. Auf diese Weise vergesst ihr keine Einzelheiten unvollendeter Rätsel.

**Autoren:** Jakub Caban, Bartosz Idzikowski, Matt Dembek

**Polnische Original-Ausgabe**

**Illustration & Grafik:** Magdalena Klepacz, Paweł Niziołek, Jakub Fajtanowski

**Story-Buch:** Szymon Stoczek, Matt Dembek

**Korrektur von Spielanleitung und Story-Buch:** Tabletop Polish

**Deutsche Ausgabe**

**Übersetzung aus dem Englischen:** Birgit Irgang

**Grafik:** Sensit Communication

**Redaktion:** Ralph Querfurth

Jakub Caban, Bartosz Idzikowski, Matt Dembek, Board&Dice und KOSMOS danken allen Testspielern und Regellehrern.

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA

Art.-Nr.: 693008



	Gesammelte Entdeckungs-Karten	Zuletzt gelesener Paragraf	Raum-Karten	Oberste Verzeiwilfungs-Karte	Ungenutzte Aktionsscheiben	Auf der Plan-Karte erkundete Felder																				
1						<table border="1"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																						
1																										
2																										
3																										
2						<table border="1"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																						
1																										
2																										
3																										
3						<table border="1"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																						
1																										
2																										
3																										
4						<table border="1"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																						
1																										
2																										
3																										
5						<table border="1"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																						
1																										
2																										
3																										
6						<table border="1"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																						
1																										
2																										
3																										

