

ENFERMERÍA

TACHA EL NÚMERO. SI TACHAS TRES NÚMEROS ALREDEDOR DE UNA LETRA, TACHA ESA LETRA. COMPLETA LAS LETRAS TACHANDO AMBAS. GANA UN PRIVILEGIO HACIENDO LO MISMO.

ALMACÉN

ESCRIBE EL NÚMERO EN CUALQUIER CASILLA. LAS COLUMNAS Y LAS FILAS NO PUEDEN TENER MÁS DE UN MISMO NÚMERO. RELLENA LAS SEIS CASILLAS MARCADAS PARA COMPLETAR ESA LETRA. GANA UN PRIVILEGIO RELLENANDO TODAS LAS CASILLAS DE ESA MITAD.

BIBLIOTECA

CAMBIA EL NÚMERO POR LA LETRA QUE APARECE EN LA LISTA, Y MARCA ESE ESPACIO CON UN PUNTO. PON LA LETRA EN CUALQUIER CASILLA. TERMINA UNA PALABRA COMÚNMENTE CONOCIDA DE ESA LONGITUD PARA COMPLETAR ESA LETRA. GANA UN PRIVILEGIO USANDO CADA NÚMERO DE ESA FILA.

LAVANDERÍA

ESCRIBE EL NÚMERO EN CUALQUIER CUÑA. LAS CUÑAS OPUESTAS DEBEN CONTENER EL MISMO NÚMERO. LLENA LAS CUATRO CUÑAS MARCADAS PARA COMPLETAR LA LETRA. GANA UN PRIVILEGIO LLENANDO TODAS LAS CUÑAS EN ESA MITAD.

CENTRO DE VISITANTES

ESCRIBE EL NÚMERO EN CUALQUIER CASILLA. LOS NÚMEROS SIEMPRE DEBEN SER MAYORES QUE TODOS LOS NÚMEROS A SU IZQUIERDA EN ESA FILA. RELLENA LAS CUATRO CASILLAS MARCADAS PARA COMPLETAR ESA LETRA. GANA UN PRIVILEGIO AL LLENAR ESA FILA.

PATIO

TACHA EL NÚMERO. CONÉCTALO VERTICAL U HORIZONTALMENTE A CUALQUIER OTRO NÚMERO TACHADO. COMPLETA LA LETRA TACHANDO TODAS LAS MARCAS CON AL MENOS UNA LÍNEA. GANA UN PRIVILEGIO HACIENDO LO MISMO.

DUCHA

CAMBIA EL NÚMERO POR LA FORMA DE LA LÍNEA DE LA LISTA. COLOCA LA LÍNEA EN CUALQUIER CAJA DE MANERA QUE AL MENOS UN EXTREMO SE CONECTE CON UN BORDE U OTRA LÍNEA. LLENA TODAS LAS CASILLAS MARCADAS PARA COMPLETAR ESA LETRA. GANA UN PRIVILEGIO CONECTANDO DOS SÍMBOLOS CON LÍNEAS.

TALLER

ESCRIBE EL NÚMERO EN CUALQUIER CASILLA. LOS PARES DE NÚMEROS DEBEN SUMAR UN NÚMERO EN EL TERCER ESPACIO. RELLENA LAS CINCO CASILLAS MARCADAS PARA COMPLETAR ESA LETRA. GANA UN PRIVILEGIO RELLENANDO ESA COLUMNA.

COMEDOR

ESCRIBE EL NÚMERO EN CUALQUIER CASILLA. TODOS LOS NÚMEROS EN CADA COLUMNA DEBEN SER PARES O IMPARES. LOS NÚMEROS ADYACENTES NO PUEDEN SER IDÉNTICOS. RELLENA LAS CINCO CASILLAS MARCADAS PARA COMPLETAR ESA LETRA. GANA UN PRIVILEGIO RELLENANDO ESA COLUMNA.

BIENVENIDO A ALCATRAZ

EN ROLL TO ESCAPE, TU Y TUS COMPAÑEROS DE PRISIÓN INTENTAS ESCAPAR DE LA PRISIÓN. CORRERES PARA TERMINAR LAS SEIS PARTES DE TU PLAN (C F B D E G) PARA ESCAPAR INMEDIATAMENTE DE ALCATRAZ, AUNQUE QUIEN NO ESCAPE AL MISMO TIEMPO QUE TU PIERDE, Y SE QUEDA ATRÁS.

ESTE ES UN JUEGO COMPETITIVO PARA 2+ JUGADORES QUE DURA APROXIMADAMENTE 30 MINUTOS.

PREPARACIÓN Y JUEGO

ASEGÚRATE DE QUE CADA JUGADOR TENGA UNA HOJA DE JUGADOR QUE COINCIDA (VERSIÓN 4.2) Y RELLENA TU INFORMACIÓN (NOMBRE Y DELITO).

RECORTA LAS NUEVE CARTAS DE LA IZQUIERDA (O ESCRIBE LOS NOMBRES EN UN PAPEL DE DESECHO) PARA FORMAR UN MAZO DE NUEVE CARTAS. TAMBIÉN NECESITAS 3 DADOS DE SEIS CARAS.

CADA JUGADOR NECESITA UN MÉTODO PARA ESCRIBIR EN SU HOJA Y COMUNICARSE CON LOS DEMÁS. TODOS LOS JUGADORES NECESITAN VER LAS TRES CARTAS EXTRAÍDAS EN CADA RONDA Y LOS TRES DADOS.

SACA TRES CARTAS BOCA ARRIBA Y TIRA LOS TRES DADOS. LOS JUGADORES PUEDEN USAR HASTA LOS TRES DADOS EN ESAS TRES HABITACIONES SEGÚN LAS REGLAS DE ESA HABITACIÓN (EN LAS CARTAS). PUEDEN SER TRES DADOS EN UNA HABITACIÓN, O DIVIDIDOS DE ALGUNA OTRA MANERA. LAS OTRAS HABITACIONES SE CONSIDERAN "VIGILADAS". EL USO DE LOS DADOS EN LAS HABITACIONES AYUDARÁ A COMPLETAR LAS PARTES DEL PLAN. SI UNA CARTA SE COMPLETA EN UNA HABITACIÓN, TÁCHALA DE TU PLAN DE ESCAPE. NO NECESITAS COMPLETARLA EN OTRA HABITACIÓN. NO NECESITAS USAR LOS TRES DADOS EN CADA TURNO.

EL PRIMER JUGADOR QUE COMPLETE LOS SEIS PASOS EN CUALQUIER ORDEN GANA. PUEDE HABER EMPATES. TODOS LOS DEMÁS JUGADORES PIERDEN INMEDIATAMENTE, AUNQUE PUEDES JUGAR POR EL SEGUNDO, TERCERO, ETC. SI LO DESEAS.

CADA HABITACIÓN TIENE ACCESO A DOS "PRIVILEGIOS" (COMPARTIDO Y PRIVADO). SÓLO SE OBTIENE UN PRIVILEGIO POR HABITACIÓN DE ACUERDO CON LAS REGLAS DE ESA HABITACIÓN (DESPUÉS DE OBTENER UNO, TACHA EL OTRO).

SI OBTIENES UN PRIVILEGIO COMPARTIDO, PUEDES TACHAR UN NÚMERO Y USARLO EN CUALQUIER HABITACIÓN. ELIGE OTRO JUGADOR; ELLOS TACHAN EL MISMO NÚMERO Y TAMBIÉN PUEDEN COLOCARLO EN CUALQUIER HABITACIÓN.

SI OBTIENES UN PRIVILEGIO PRIVADO, HAZ UN CÍRCULO ALREDEDOR DE ÉL. PUEDES USARLO TACHÁNDOLO A PARTIR DEL PRÓXIMO TURNO. UNO TE PERMITE USAR UN DADO DOS VECES EN UN TURNO FUTURO; EL OTRO TE PERMITE USAR UNA HABITACIÓN QUE ESTÉ VIGILADA (ES DECIR, NO UNA DE LAS TRES CARTAS ROBADAS). PUEDES USAR VARIOS PRIVILEGIOS PRIVADOS A LA VEZ.

ROLL TO ESCAPE

Version 4.2

Game by Jono Naito, Jakob Maier,
Ben Sobine, Bobby West



Rules and more at
storymachinegames.com/
printandplay

Log Plays, Rate The Game →
BoardGameGeek.Com

TRADUCIDO POR SERGI SANCHEZ

BIBLIOTECA

1 EU CJ	2 TL MX	3 AD FK
4 OH YV	5 IR WB	6 NS GP

B	B	B	B
---	---	---	---

D	D	D	D	D
---	---	---	---	---

LAVANDERÍA





	F	B	F	
	B	F	B	
	F	B	F	



COMEDOR

C
C
C
E
E



 

C
C
E
E
E

ODD EVEN

ALMACÉN

G	D	D	G
D	G	G	D
G	D	D	G






PATIO

6	1	3		
5	G	G	G	2
4	C	C	G	1
3	G	C	G	5
2	4	6		

DUCHA

D	C	D
C	C	C
D	C	D

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

ENFERMERÍA

1			
2	E	3	
4	F	F	6
3	F	2	1
4	E	5	
			6




TALLER

G	G	7	
G	G	6	8
G	F	5	9
F	F	4	10
F	F	3	11


 

CENTRO DE VISITANTES


B	E	E	B
---	---	---	---



B	E	E	B
---	---	---	---

 COMPARTIDO

1 EN CUALQUIER HABITACIÓN	2 EN CUALQUIER HABITACIÓN
3 EN CUALQUIER HABITACIÓN	4 EN CUALQUIER HABITACIÓN
5 EN CUALQUIER HABITACIÓN	6 EN CUALQUIER HABITACIÓN

 PRIVADO

IGNORA A UN GUARDIA	JUEGA EL DADO 2 VECES
IGNORA A UN GUARDIA	JUEGA EL DADO 2 VECES
IGNORA A UN GUARDIA	JUEGA EL DADO 2 VECES

C
F
B
D
E
G

- RECOGES INFORMACIÓN
- FALSIFICA PAPELES
- CONTACTOS PARA SOBORNOS
- DISTRAE A LOS GUARDIAS
- ESCAPA DE LOS EDIFICIOS
- CRUZA EL RIO

ROLL TO ESCAPE

Version 4.2

NOMBRE: _____

CRIMEN: _____

Game by Jono Naito, Jakob Maier, Ben Sobine, Bobby West
 Rules and more at storymachinegames.com/printandplay
 Log Plays, Rate The Game => BoardGameGeek.com

TRADUCIDO POR SERGI SANCHEZ