



ESCAPE MASTER™

Das Fantasy-Speed-Kartenspiel Regelbuch
Deutsch

www.zilycreativeworks.com

2–6 Spieler 30–60 Minuten 10+ 10+

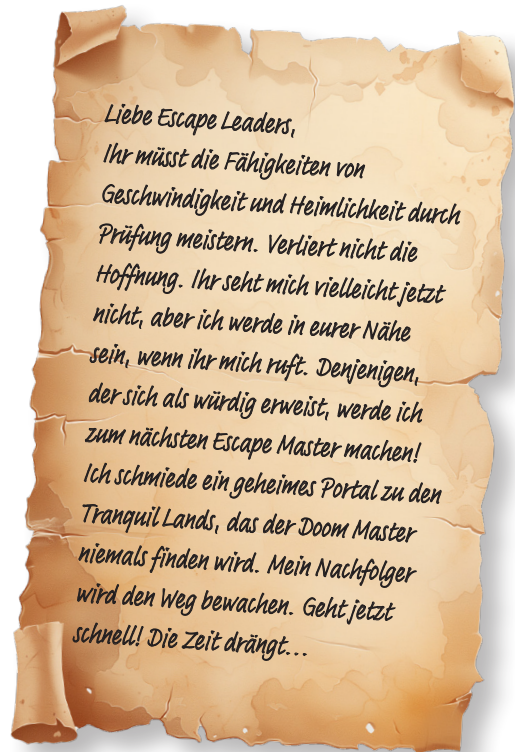
©2024 Zily Creative Works LLC. Alle Rechte vorbehalten.
Teile dieses Spiels wurden in Zusammenarbeit mit AI entwickelt.

Hintergrundgeschichte

Seit Jahrzehnten hält der Doom Master (ausgesprochen: „duum“ Master) die Rauch Inseln („Eils“) in seinem grausamen eisernen Griff. Vor langer Zeit warf er einen mächtigen Trugschluss über die Bewohner, der sie blind für die Schrecken seines Wahnsinns machte und sie seinem Willen unterwarf. Er benutzte die sechs Stämme wie Pflüge, um die Furchen seiner Kontrolle zu vertiefen. Den Average Joes gab er die raue Wildnis, die sie bewohnen, bestellen und zähmen sollten. Die Maus schickte er auf die gefährlichen Meere, um seine Plünderungsschiffe zu kommandieren. Die Holzfäller zwang er, Holz zu schlagen und seine Festungen zu bauen. Die Teens machte er zu Boten, doch einigen gab er die Verantwortung, seine tödlichen Roboterinfanterie, die Roboters, zu programmieren. Schließlich trainierten die Rauch-Ninjas als seine Elite-Schlagkraft, um jeglichen Widerstand im Keim zu ersticken. Zwischen den Roboters, den Rauch-Ninjas, unzähligen Fallen und seinem mächtigen Trugschluss machte der Doom Master eine Flucht von den Rauch Inseln fast unmöglich... wären da nicht der Escape Master. Wie eine Laterne in der Dunkelheit hat der Escape Master mit Weisheit und Kraft dem Wahnsinn des Doom Masters lange widerstanden. Er erkundete unerforschtes Gebiet und sammelte mächtige Artefakte, um viele der Gefangenen des Doom Masters auf geheimen Fluchtwegen in die Freiheit zu führen. Doch seine Zeit geht zu Ende, und sein Erbe muss an einen anderen weitergegeben werden...

Einige derer, die der Escape Master befreit hat, sind mutig zurückgekehrt und wurden zu Escape Leaders. Sogar umprogrammierte Roboterer und reumütige Rauch-Ninjas, die sich gegen den Doom Master wenden, gehören zu ihrer Zahl. Ihre Arbeit ist dringend, denn der Escape Master ist verschwunden, und ohne seine Fähigkeiten und Taktiken werden seine geheimen Pfade nicht lange verborgen bleiben! Die Escape Leaders müssen die vom Escape Master hinterlassenen Artefakte nutzen, um so viele Gefangene wie möglich zu befreien, bevor jeder Durchgang versiegelt ist. Doch sie müssen wachsam bleiben! Einige Mitglieder ihrer Gruppen, die noch von Trugschlüssen gebunden sind, sind verzweifelt darauf bedacht zu entkommen und bereit, andere in die Fallen des Doom Masters zu werfen, um sich einen Vorteil zu verschaffen... Der Doom Master selbst lauert im Schatten und sucht nach ihrem Untergang. Jeder unvorsichtige Fehler könnte zu ihrer Gefangennahme führen oder der letzte Hinweis sein, den der Doom Master braucht, um die letzten Fluchtwege zu zerstören.

Trotz der düsteren Aussicht hat der Escape Master eine Spur der Hoffnung in ihren Händen hinterlassen – einen Brief.



Liebe Escape Leaders,
Ihr müsst die Fähigkeiten von
Geschwindigkeit und Heimlichkeit durch
Prüfung meistern. Verliert nicht die
Hoffnung. Ihr seht mich vielleicht jetzt
nicht, aber ich werde in eurer Nähe
sein, wenn ihr mich ruft. Denjenigen,
der sich als würdig erweist, werde ich
zum nächsten Escape Master machen!
Ich schmiede ein geheimes Portal zu den
Tranquil Lands, das der Doom Master
niemals finden wird. Mein Nachfolger
wird den Weg bewachen. Geht jetzt
schnell! Die Zeit drängt...

Deck Summary



**SPIEL
Deck**
2 Karten



**SPECIAL
Deck**
14 Karten



**CHARAKTER
Deck**
12 Karten



**STORY
Deck**
12 Karten



(SCHNELLANLEITUNGEN) sind ebenfalls
enthalten

Anmerkungen des Autors

Willkommen zum Spiel! Escape Master kann so einfach oder komplex sein, wie ihr es wollt. Zur besseren Übersicht wurden die Regeln in 3 Farben unterteilt, die den Schwierigkeitsgrad anzeigen.

**Grün bedeutet einfach • Gelb bedeutet mittel
Rot bedeutet schwer**

Es reicht, die grünen Regeln zu lesen, um loszulegen! Entfernt alle Karten, die sich auf einen Schwierigkeitsgrad beziehen, den ihr nicht spielen möchtet.





Ziel des Spiels

Das Spiel besteht aus mehreren Runden. Steige erfolgreich aus einer Runde aus, indem du alle deine nummerierten Karten als Erster ausspielst!

Jede gespielte Karte rettet einen weiteren Gefangenen!

Nummerierte Karten werden in der Reihenfolge 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Jump (J), Quiet (Q) und Kindle (K) von niedrig nach hoch eingestuft. Die Bildkarten J, Q und K haben keine Zahl, werden aber wie 11, 12 und 13 gespielt. Das SPIEL-Deck enthält 6 verschiedene Farben nummerierter Karten von 1-K. Jede Farbe repräsentiert einen anderen Stamm:



Average Joe

Otto Normalverbraucher



Mouse

Maus



Lumberjack

Holzfäller



Teen

Jugendlicher



Robot

Roboter



Vapor Ninja

Rauch-Ninja

Zusammenfassung

1. Spieler gehen aus, indem sie nummerierte Karten in AUFSTEIGENDER oder ABSTEIGENDER Reihenfolge auf Stapel spielen. Die Farbe (bzw. der Stamm) spielt dabei keine Rolle.
2. Stapel werden mit den Startkarten 7 begonnen.
3. Alle Karten müssen einzeln ausgespielt werden, und alle Spieler spielen gleichzeitig. Es gibt keine Spielzüge!
4. Eine Runde endet, wenn ein Spieler aussteigt und „Escape Master!“ erklärt.
5. Alle Karten, die ein Spieler noch auf der Hand hat, wenn ein anderer Spieler aussteigt, zählen jeweils als ein Fehler, oder ein „Punkt“, gegen ihn.
6. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 30 oder mehr Fehler erreicht.
7. Der Spieler mit den wenigsten Fehlern am Ende des Spiels gewinnt!

Spielübersicht

Einrichtung

1. Mische das gesamte SPIEL-Deck gut.
2. Wählt einen Start-Dealer. Der Dealer teilt jedem Spieler 10 Karten verdeckt aus.
3. Die verbleibenden Karten werden als Nachziehstapel in die Mitte des Tisches gelegt.

***Der Dealer wechselt nach jeder Runde im Uhrzeigersinn.**

Start einer Runde

Der Dealer kann die Runde mit dem Ausruf „Start!“ jederzeit beginnen.

Ende einer Runde

Der erste Spieler, der aussteigt, erklärt „Escape Master!“. Dann müssen alle anderen Spieler sofort aufhören, Karten zu spielen, und die Runde ist vorbei.

Punktevergabe

Alle Karten, die ein Spieler am Ende einer Runde noch auf der Hand hat, zählen unabhängig von der Kartenart jeweils als ein Fehler. Haltet mit einer App oder einem Zettel fest, wie viele Fehler jeder Spieler hat.

Vermeidet Fehler, die die letzten versteckten Fluchtwege dem Doom Master offenbaren!

Vorbereitung für die nächste Runde

Wechselt den Dealer und spielt mit den gleichen Einrichtungen eine neue Runde!

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler am Ende einer Runde 30 oder mehr Fehlerpunkte erreicht hat. Dies wird als „Breaking Point“ bezeichnet.

Werde der nächste Escape Master!

Knappe Entscheidungen und Unentschieden

1. Am Ende einer Runde können mehrere Spieler aussteigen und 0 Fehlerpunkte sammeln, wenn sie alle gleichzeitig ihre letzte Karte spielen und „Escape Master“ ausrufen.
2. Am Ende eines Spiels spielen alle Spieler, die in ein Unentschieden verwickelt sind, eine zusätzliche Runde, um den Sieger zu bestimmen.

Verwendung nummerierter Karten zum Starten und Spielen auf Stapeln

Stapel starten

Spieler können jederzeit während einer Runde Stapel starten, indem sie Startkarten um den Nachziehstapel herum ausspielen. Alle Startkarten haben einen Wert von 7. Die Anzahl der Stapel pro Runde variiert (sie hängt davon ab, wie viele Startkarten an die Spieler ausgeteilt oder von ihnen gezogen werden). Im Deck sind 8 Startkarten enthalten.



STAPEL



STAPEL



STAPEL



STAPEL



NACHZIEHSTAPEL



STAPEL





Jede Ter-Startkarte repräsentiert einen der geheimen Fluchtwege des Escape Masters!

Spiele auf Stapeln

1. Sobald Stapel mithilfe von Startkarten begonnen wurden, können andere Zahlenkarten in AUFSTEIGENDER oder ABSTEIGENDER Reihenfolge darauf gespielt werden, UNABHÄNGIG von der Farbe.
2. Die höchste und die niedrigste Zahlenkarte können aufeinander gespielt werden, um eine Endlosschleife zu bilden. Daher kann ein K auf eine 1 und eine 1 auf ein K gespielt werden.

***Spieler dürfen nur eine Karte auf einmal spielen und müssen eine dominante Hand zum Spielen wählen.**

Manövriert euch durch die Vapor Inseln eurer Vorstellung!

Beispiele für das Spielen auf Stapeln

7, 6, 5, 6... ist eine akzeptable Reihenfolge von Karten.
Q, K, 1, 2... ist eine akzeptable Reihenfolge von Karten.



Wisdom-Karten

Wisdom-Karten (Weisheit-Karten) sind Joker-Karten. Es sind 4 davon im Deck enthalten. Wisdom-Karten können auf jede Zahlenkarte gespielt werden, und jede Zahlenkarte (oder Kartenkombination in einem Spiel mittlerer Komplexität) kann auf sie gespielt werden..



***Wisdom-Karten können verwendet werden, um Stapel zu starten.**

Karten ziehen

1. Spieler dürfen nur vom Nachziehstapel ziehen, wenn sie keine spielbaren Zahlenkarten oder Wisdom-Karten haben. Spielbare Spezialkarten (Karten ohne Zahlen) in einem Spiel mittlerer Komplexität verhindern nicht, dass ein Spieler zieht.
2. Das Ziehen ist nicht erforderlich. Wenn jedoch kein Spieler spielen kann und keiner bereit ist zu ziehen, kann jeder Spieler „Ziehen“ ansagen, um alle Spieler zum Ziehen einer Karte zu zwingen. Der Spieler, der „Ziehen“ angesagt hat, sollte als Letzter ziehen. Jeder Spieler muss das Ziehen beenden, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

***Wenn ein Spieler „Ziehen“ vorschnell ankündigt, während ein anderer Spieler eine spielbare nummerierte Karte oder Wisdom-Karte hat, sollte der andere Spieler schnell erklären, dass er spielen kann, und das „Ziehen“ tritt nicht in Kraft.**

Kombinationen

Kartenkombinationen erlauben es einem Spieler, 2 Karten gleichzeitig mit einer Hand zu spielen.

Farbenkombinationen

Karten 1-5 derselben Farbe können zu einem Stapel hinzugefügt und gemeinsam gespielt werden, wenn ihre Summe dem Wert einer spielbaren Karte entspricht. Die beiden Karten können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden, jedoch wird immer mit der Zahl der obersten Karte und nicht mit der Summe weitergespielt.

Beispiel:



Bildkartenkombinationen

Zwei gleiche Bildkarten mit dem gleichen Buchstaben (J,Q,K) dürfen unabhängig von der Farbe gemeinsam gespielt werden, als ob sie eine einzige Karte wären



Arten von Spezialkarten

Spezialkarten sind Karten mit einzigartigen Fähigkeiten, die in das Deck gemischt werden und keine Nummern haben.

✗ Dead End (1 enthalten)

🚫 Traps (2 von jeder Art enthalten)

🏃 Escapes (3 von jeder Art enthalten)

Dead-End spielen

Die Dead-End-Karte (Sackgasse-Karte) wird direkt auf einen Stapel gespielt, um diesen zu schließen. Auf einen geschlossenen Stapel dürfen keine weiteren Karten mehr gespielt werden. Entferne ihn aus dem Spielbereich.



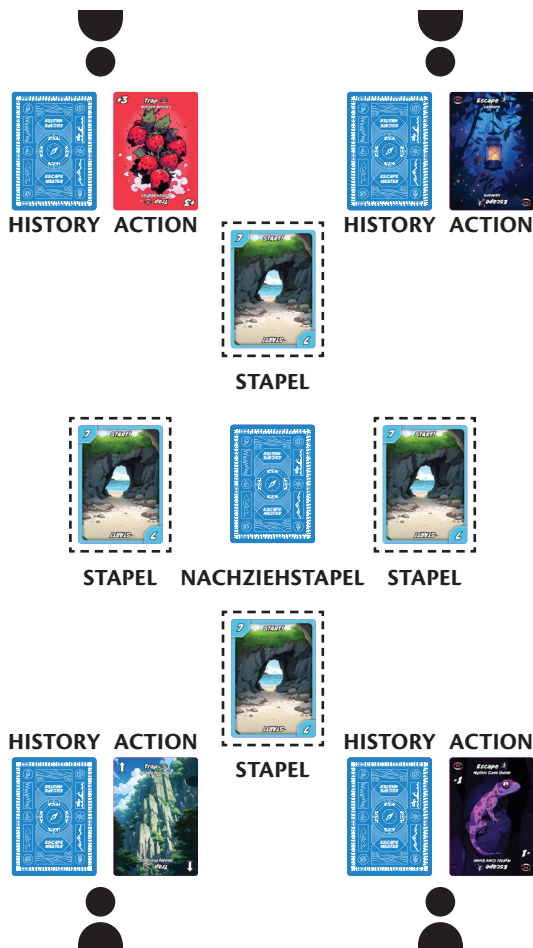
Traps und Escapes spielen

1. Alle Spieler haben einen Action-Stapel und einen History-Stapel vor sich, auf die Trap-Karten (Falle-Karte) und Escape-Karten (Ausweg-Karte) gespielt und dort aufgelöst werden. (Siehe Grafik auf der nächsten Seite)

***Traps und Escapes werden niemals auf Stapeln gespielt.**

2. Eine Trap kann auf den Action-Stapel eines Gegners gespielt werden, um dessen Fähigkeit zu spielen zu behindern.
3. Ein Spieler, der von einer Trap-Karte betroffen ist, kann eine Escape-Karte auf die Trap spielen, um sie aufzulösen, ohne negative Effekte zu erleiden. Nachdem eine Escape-Karte verwendet wurde, um eine Trap zu lösen, werden beide Karten verdeckt in den History-Stapel des Spielers gelegt, wo sie bis zum Ende der Runde verbleiben.





Arten von Traps



Traps zwingen einen anderen Spieler, 3 Karten zu ziehen.



Traps zwingen einen anderen Spieler, nun nur in aufsteigender Reihenfolge zu spielen.

Hinweis: Ein Spieler, der von einer Trap betroffen ist, darf nicht auf ein K spielen, da beide Karten in beide Richtungen niedriger sind.



Traps zwingen einen anderen Spieler, nun nur in absteigender Reihenfolge zu spielen.

Hinweis: Ein Spieler, der von einer Trap betroffen ist, darf nicht auf eine 1 spielen, da beide Karten in beide Richtungen höher sind.

*Es darf immer nur eine / Trap gleichzeitig im Action-Stapel eines Spielers aktiv sein. Allerdings dürfen Traps immer auf einen anderen Trap gespielt werden, da sie sofort ausgeführt werden.

Arten von Escapes



Escapes dürfen auf jede Trap gespielt werden, um sie zu lösen.



Escapes geben einem Spieler die Fähigkeit, eine Trap zu lösen UND eine zusätzliche Karte aus seiner Hand abzuwerfen.

*Wenn ein Spieler nicht gefangen ist, darf er trotzdem eine Escape-Karte verwenden, um eine Karte aus seiner Hand abzuwerfen.

Wichtige Regeln für Spezialkarten

1. Alle Spezialkarten müssen beim Spielen laut angesagt werden und treten sofort in Kraft. Sie bleiben in Kraft, bis sie aufgelöst werden (sofern sie aufgelöst werden können).
2. Jeder Spieler darf beliebig viele Spezialkarten aus seiner Hand direkt in seinen History-Stapel abwerfen, wenn er sie nicht verwenden möchte. Dies kann es einem Spieler ermöglichen, schneller auszugehen.
3. Spezialkarten, die ein Spieler am Ende einer Runde noch in der Hand hat, zählen jeweils als 1 Fehler, selbst wenn sie hätten abgeworfen werden können.

Zusätzliche Wisdom-Kartenregel beim Spielen mit Spezialkarten

Jedes Mal, wenn eine Weisheitskarte gespielt wird, löst sie automatisch die aktiven / Traps aller Spieler. Weisheitskarten lösen jedoch keine +3 Traps. Deshalb müssen Weisheitskarten beim Spielen laut angesagt werden, um andere Spieler darauf hinzuweisen, dass ihre / Traps gelöst werden können. Weisheitskarten dürfen nicht abgeworfen werden.

Die Weisheit des Escape Masters hilft allen!

CHARACTER-Deck, STORY-Deck und Doom Master-Karten

CHARACTER-Deck

1. Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler zufällig eine Escape Leader-Karte aus dem CHARACTER-Deck, um eine einzigartige Fähigkeit zu erhalten, die er in jeder Runde nutzen kann.
2. Alle Escape Leader-Fähigkeiten sind für andere Spieler sichtbar und gelten für die Dauer des Spiels, es sei denn, sie gehen durch eine Story-Karte verloren oder werden getauscht.

*Der Spieler mit der Lumberjack Escape Leader-Fähigkeit kann zu Beginn einer Runde einem anderen Spieler einen zusätzlichen Fehlerpunkt geben, um ihn den Breaking Point erreichen zu lassen, aber das Spiel ist erst zu Ende, wenn die Runde abgeschlossen ist.





STORY-Deck

Story-Karten gewähren einen Vorteil für eine Runde, um kämpfenden Spielern zu helfen, aufzuholen.

1. Der Spieler mit den meisten Fehlerpunkten in seiner Hand am Ende jeder Runde darf eine Story-Karte aus dem STORY-Deck ziehen.
2. Wenn mehrere Spieler die meisten Fehlerpunkte in der Hand haben, darf der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl ziehen. Wenn auch die Gesamtpunktzahl gleich ist, zieht kein Spieler.
3. Nach dem Ziehen einer Story-Karte liest der Spieler diese laut vor und legt sie neben seine Escape Leader-Karte, um sich an den Vorteil für die kommende Runde zu erinnern.

Beast Mode

1. Nachdem eine Story-Karte verwendet wurde, wird sie unter der Escape Leader-Karte eines Spielers abgelegt, um als Erfahrungspunkte gesammelt zu werden. Sobald ein Spieler 2 Erfahrungspunkte gesammelt hat, kann er in einer zukünftigen Runde den Beast Mode seines Escape Leaders freischalten.
2. Wann immer ein Spieler sich entscheidet, den Beast Mode freizuschalten, muss er 2 Erfahrungspunkte zurück an den Boden des STORY-Decks legen (das STORY-Deck wird nicht neu gemischt). Der Beast Mode dauert nur eine Runde.
3. Eine Escape Leader-Karte wird seitlich gedreht, wenn der Beast Mode eines Spielers freigeschaltet wird.

***Ein Spieler kann niemals mehr als 4 Erfahrungspunkte gleichzeitig speichern.**

Doom Master Cards



1. Die Doom Master-Karten werden in das GAME-Deck gemischt. Es gibt jeweils ein Doom Master-J, -Q, und -K. Sie werden wie andere Bildkarten gespielt, können jedoch nicht in Kombinationen verwendet werden.
2. Wenn eine Doom Master-Karte am Ende einer Runde noch in der Hand eines Spielers ist, zählt sie als **3 Fehlerpunkte**.

***A Doom Master card may be discarded using a  Escape card.**

Regel-Details

Das Spiel fair und ordentlich halten

1. Ein Spieler muss eine Karte zurück in die Hand nehmen, wenn er sie falsch spielt oder wenn ein anderer Spieler ihn bei einem Zug übertrifft.
2. Strafen für komplexere Fehler sollten von den Spielern vereinbart werden, wie das Ziehen zusätzlicher Karten, das Hinzufügen von Fehlerpunkten am Ende einer Runde oder das Wiederholen einer Runde.

3. Physisches Blockieren ist nicht erlaubt.

Besondere Fälle

1. Eine Runde kann alternativ enden, wenn die letzte Karte im Nachziehstapel gezogen wird und jeder Spieler seine letzte spielbare Karte gespielt hat. In diesem Fall endet die Runde und jeder Spieler zählt die Fehlerpunkte, die noch in seiner Hand sind.
2. Wenn nicht genug Karten übrig sind, damit jeder Spieler ziehen kann, wenn „Ziehen“ angekündigt wird, müssen die Spieler links vom Spieler, der es angekündigt hat, als Erste ziehen, im Uhrzeigersinn. Sobald die Karten ausgehen, müssen die verbleibenden Spieler nicht mehr ziehen.

***Spieler können in jeder Situation gerne Hausregeln festlegen.**

Alternative Regeln

1. Festgelegte Runden: Statt eines Breaking Points können die Spieler eine festgelegte Anzahl von Runden wählen, z. B. 12.
2. Frühes Ende: Entfernen Sie eine Doom Master-Karte aus dem GAME-Deck, jedes Mal, wenn ein Spieler es nicht schafft, eine zu spielen. Legen Sie sie in einen separaten Doom-Stapel. Wenn der Doom-Stapel alle 3 Doom Master-Karten gesammelt hat, wird das Spiel vorzeitig beendet!
3. Englisch üben: Lassen Sie die Spieler die Kartentitel laut ankündigen, bevor sie sie spielen. Verwenden Sie Klebeband, um Karten bei Bedarf mit neuen Wörtern zu kennzeichnen.

Escape Alliance (Teamspiel)

Grundregeln

1. Wählt einen Teamkollegen aus.
2. Tischgespräche und das Anschauen der Hand zwischen Teamkollegen sind erlaubt.
3. Teamkollegen addieren nach jeder Runde ihre gemeinsamen Fehlerpunkte, um eine Team-Punktzahl zu erhalten. Wenn ein Team den Breaking Point erreicht, gewinnt das Team mit der niedrigsten Punktzahl.

Regel-Details

1. Spieler dürfen jede Art von Escape-Karte auf die Traps ihres Teamkollegen spielen, um sie aufzulösen. Das Spielen einer  Escape-Karte erlaubt jedoch nur dem Teammitglied, das sie gespielt hat, eine Karte abzuwerfen.
2. Das Ziehen einer Story-Karte basiert auf der Team-Punktzahl und nicht auf der individuellen Punktzahl. Daher können die Teamkollegen immer entscheiden, welches von ihnen eine Story-Karte ziehen und Erfahrung sammeln darf.

Beenden einer Runde

Mehrere Spieler können „Escape Master“ verkünden, wenn sie ausgehen, aber eine Runde endet erst, wenn beide Mitglieder eines Teams ausgegangen sind. Das zweite Teammitglied, das aussteigt, ruft „Escape Alliance“ aus, um die Runde zu beenden.

*Arbeitet als Team, um die Nachfolger
des Escape Masters zu werden!*





Credits

Spieldesign: Zac und Lily Taw, Gründer von Zily Creative Works LLC

Kunst und Grafikdesign: Timothy Simpson und David Richardson

Boxdesign und Grafikdesign: Hannah Kinderman

Online-Inhalte: Lane Yoder

Wir möchten ein BESONDERES DANKESCHÖN an unsere Karten-Sponsoren und unseren Zily Inner Circle aussprechen. Ohne euch hätten wir das nicht geschafft!

Abonniert unter www.zilycreativeworks.com, um auf dem Laufenden zu bleiben und uns zu helfen, weitere Spiele zum Leben zu erwecken!

Könnt ihr nicht genug von Escape Master bekommen? Schaut euch die Erweiterung an: Escape Master – Chaos entfesselt!

Außerdem könnt ihr euch diese englische, kostenlose Punkte-zähler App (nur) auf Android herunterladen:



Escape Leader Karten

Starte mit einer Karte weniger. Beast Mode: Du (und ein beliebiger Mitspieler) starten mit zwei Karten weniger.

Karten 1-5 der  Teen Suit können in einer Farbkombination mit 1-5 Karten einer anderen Farbe kombiniert werden. Beast Mode: Zwei beliebige 1-5 Karten können in einer Kombination unabhängig von der Farbe hinzugefügt werden.

+1 Fehlerpunkt für einen Spieler deiner Wahl, wenn du dich entscheidest, mit einer zusätzlichen Karte zu starten. Beast Mode: +2 Fehlerpunkte für einen anderen Spieler, ohne zusätzliche Karten zu erhalten.

Du darfst die letzte Karte in deiner Hand abwerfen, um auszusteigen. Beast Mode: Du darfst die letzten 2 Karten in deiner Hand abwerfen, um auszusteigen.

Habe nie mehr als 5 Fehlerpunkte pro Runde. Beast Mode: Nicht mehr als 3 Fehlerpunkte in dieser Runde.

Kein Nutzen. Beast Mode: Mache eine Ninja-Pose, um eine Falle zu entschärfen.



Story Karten

*Die Zahlen und Beschreibungen unten entsprechen den Zahlen auf jeder Story-Karte im STORY-Deck.

1. Experience +2. Ein fataler Fehler verrät dem Doom Master deine Anwesenheit. Starte diese Runde mit zwei zusätzlichen Karten in deiner Hand.
2. Experience +1. Deine Gruppe droht mit Meuterei, also holst du dir die Hilfe eines erfahreneren Escape Leaders. Du darfst Escape Leader-Karten mit einem anderen Spieler deiner Wahl tauschen oder zufällig eine neue Karte aus dem Charakter-Deck ziehen.
3. Experience +1. Die Teens in deiner Gruppe brechen langsam aus dem Wahn des Doom Master-Zaubers aus. Schau dir die obersten zwei Karten des Nachziehstapels an. Du darfst 0-2 dieser Karten mit Karten aus deiner Hand tauschen. Wenn du ein Teen bist, darfst du 0-3 Karten ansehen und tauschen.
4. Experience +1. Deine Gruppe muss ein Gewässer überqueren, also versteckst du dich im Frachtbereich eines Mouse Sea Captain-Schiffes. Starte diese Runde mit einer Karte weniger. Jeder Mouse, der nicht in deinem Team ist, erhält eine zusätzliche Karte.
5. Experience +1. Du hackst geschickt einen umgefallenen Baum aus deinem Weg. Nachdem du dir deine Hand angesehen hast, gibst du eine Karte deiner Wahl an einen anderen Spieler weiter. Wenn du ein Lumberjack bist, gib zwei Karten weiter.
6. Experience +1. Dein altes Programm greift ein und du wendest dich versehentlich gegen einen anderen Escape Leader! Wähle einen anderen Spieler, der in dieser Runde seine Escape Leader-Fähigkeit verliert. Wenn du ein Robot bist, wähle zwei.
7. Experience +1. Du erhältst Training von einem reumütigen Vapor Ninja, wie man Entdeckung vermeidet. Starte diese Runde mit zwei Karten weniger. Wenn du ein Vapor Ninja bist, starte nur mit sieben Karten.
8. Experience +2. Die Escape Leaders kommen geheim zusammen, um entscheidende Informationen zu teilen. Mische und teile neue Escape Leader-Karten an alle Spieler aus.
9. Experience +1. Du magst durchschnittlich sein, aber du hast loyale Freunde, die dir zur Seite stehen. -1 Fehlerpunkt von deinem Punktestand abziehen. Wenn du ein Average Joe bist, -4 Fehlerpunkte.
10. Experience +1. Du folgst einer anderen Gruppe durch eine Reihe von gefährlichen Tunneln. Wähle einen anderen Spieler, von dem du denkst, dass er zuerst ausgeht. Wenn du richtig liegst, ziehe Fehlerpunkte von deinem Punktestand ab, die der Anzahl der Spieler im Spiel entsprechen. Wenn du falsch liegst, ziehe zufällig eine neue Escape Leader-Karte.
11. Experience +1. Du meditierst über die weise Lehre des Escape Master. Du darfst eine Karte abwerfen, wann immer du in dieser Runde eine Wisdom-Karte spielst.
12. Experience +1. Deine Gruppe steht kurz vor der Ergreifung! In der Verzweiflung trittst du in den Beast Mode ein! Nutze die verbesserte Fähigkeit deines Escape Leaders in dieser Runde.

