

Spelidee

Escape Tales: Het Ritueel biedt een escape room ervaring voor 1 tot en met 4 spelers in de vorm van een kaartspel, waarbij de nadruk ligt op het verhaal. Je kruipt in de rol van Samuel, de hoofdpersoon in het spel en gaat op een spannend avontuur om je dochter te redden. Tijdens deze tocht kom je vele puzzels tegen die je moet oplossen om verder te komen in het verhaal.

Spelmateriaal

- 18 actiefiches
- 122 speelkaarten
- 9 noodlotkaarten
- 18 locatiekaarten
- 1 speelbord
- 1 verhaalboek

Vorbereiding

Let op! Kijk tijdens de voorbereiding van het spel niet op de voorkant van de kaarten!

- 1 Leg het speelbord in het midden van de tafel.
- 2 Leg naast het speelbord:
 - A de actiefiches;
 - B de speelkaarten (op volgorde van C001 tot en met C122);
 - C de noodlotkaarten (op volgorde van D0 tot en met D8);
 - D de locatiekaarten (op volgorde van L01 tot en met L18);
 - E het verhaalboek.
- 3 Houd een mobiel apparaat of een computer bij de hand om de oplossingen van de puzzels na te kunnen kijken in de app (meer informatie over de app vind je op bladzijde 5).

Belangrijk! Elk exemplaar van het spel is met grote zorgvuldigheid samengesteld. Helaas zijn fouten nooit helemaal uit te sluiten. Controleer daarom tijdens de voorbereiding of je geen kaarten mist. Bekijk alleen de achterkant van de kaarten. Als er kaarten ontbreken of je constateert andere fouten, stuur dan een e-mail naar info@whitegoblingames.nl.



Doel van het spel

Escape Tales: Het Ritueel is een coöperatief spel. Je beslist gezamenlijk welke gebieden je wilt onderzoeken en je bespreekt gezamenlijk hoe je de puzzels wilt oplossen. Het doel van het spel is om Lizzy, de dochter van de hoofdpersoon Samuel, te vinden en te redden. Denk goed na over je keuzes, want het spel kan op meerdere manieren eindigen en er is niet altijd sprake van een happy end.

Spelverloop

Begin het spel door de inleiding op de voorkant van het **verhaalboek** voor te lezen. Deze bevat alle informatie die je nodig hebt om te kunnen beginnen.

Daarna verloopt het spel als volgt:

- 1 Lees de aangegeven paragraaf uit het **verhaalboek** hardop voor en volg alle aangegeven instructies.
- 2 Voer naar keuze de volgende acties uit totdat een onderdeel van het spel aangeeft dat je naar het **verhaalboek** moet gaan (ga in dat geval terug naar stap 1):
 - a **Onderzoeken:** Leg één van de beschikbare **actiefiches** op een nog niet onderzocht gebied op een **plattegrondkaart** en ga naar de aangegeven paragraaf in het **verhaalboek**.
 - b **Noodlot:** Als je geen **actiefiche** meer hebt én je wilt een gebied onderzoeken, pak dan de bovenste **noodlotkaart**, lees die hardop voor en voer alle aangegeven acties uit.
 - c **Puzzels oplossen:** Open de gekozen puzzel in de app en voer naar keuze de aangegeven mogelijkheden uit (antwoord geven / vereiste kaarten / aanwijzingen).
 - d **Een locatie verlaten:** Als je een **uitgangkaart** hebt, dan kun je een locatie verlaten. Om dit te doen, ga je naar de aangegeven paragraaf in het **verhaalboek**.
 - e **Aan een voorwaarde voldoen:** Als je een **voorwaardekaart** hebt en je kunt aan de vereiste voorwaarden voldoen, ga dan naar de aangegeven paragraaf in het **verhaalboek**.
- 3 Als je alles op de juiste manier speelt, dan kom je nooit bij dit punt terecht.

Verhaalboek en paragrafen

Aan het einde van de inleiding word je naar de 'startparagraaf' verwezen. Elke paragraaf is aangeduid met een getal en een letter (bijvoorbeeld P854). Hier wordt beschreven wat onze held tijdens het spel beleeft. De paragrafen staan niet op volgorde in het verhaalboek. Let dus goed op dat je andere paragrafen in het **verhaalboek** niet al leest!

A P093

Je leest verder in het Boek. Je hebt nog een aantal extra dingen nodig om het ritueel uit te voeren: iets om een cirkel mee te trekken op de vloer, kaarsen en een voorwerp dat van groot belang was voor de persoon die je probeert te vinden. De eerste twee zijn geen probleem. Krijt moet ergens in het bureau te vinden zijn en kaarsen liggen in de kluis. Maar dat laatste... Wat zou Lizzy hebben dat erg belangrijk voor haar was?

Pak kaart C017.

Kies waar je heen wilt gaan. Leg een actiefiche op het gekozen lees de bijbehorende paragraaf.

Alle paragrafen zijn op dezelfde manier opgebouwd en zijn verdeeld in 3 secties: het **getal A**, het **verhaal B** en de **acties C**. Elke keer dat het spel je vertelt naar een bepaalde paragraaf te gaan, zoek je het aangegeven getal op. Lees daarna eerst de verhaalttekst hardop voor, deze bevat belangrijke aanwijzingen die van belang zijn bij het maken van de keuzes. Lees vervolgens de acties voor en voer alle acties die worden vermeld in de aangegeven volgorde uit. Soms is deze sectie leeg. Dit betekent dat je niets hebt gevonden. Ook dan kan de verhaalttekst echter belangrijke aanwijzingen bevatten die van belang zijn voor het verdere verloop van het verhaal.

Om gemakkelijker te kunnen zoeken, staan de paragraafnummers ook aan de zijkant van de betreffende bladzijdes.

Speelbord

Dit bord gebruik je om nieuwe **locatiekaarten** te leggen en de daarop aangegeven gebieden te onderzoeken. Op dit bord komen enkel **locatiekaarten** te liggen. Leg deze neer zoals wordt aangegeven op de **plattegrondkaarten** (zie bladzijde 5).

Locaties

Locaties bestaan uit verschillende **locatiekaarten** waarmee je nieuwe puzzels, voorwerpen en verhaalelementen ontdekt.

In de actiesectie van de paragraaf die hoort bij een locatie staat aangegeven welke 2 **locatiekaarten** in combinatie met welke **plattegrondkaart** je moet pakken en hoeveel **actiefiches** je mag pakken (dit wordt later uitgelegd).

Pak de aangegeven kaarten van de betreffende stapels en draai ze direct open.

Volg daarna de aanwijzingen op die in de paragraaf staan aangegeven en leg de **locatiekaarten** neer zoals op de **plattegrondkaart** is aangegeven. Dit vormt de basis van een locatie. Een locatie bestaat uit 12 velden die we gebieden noemen. Leg de kaart met de plattegrond naast het bord. Doe dit zodanig dat de oriëntatie van de plattegrond overeenkomt met die van de locatiekaarten. De locatie is nu klaar om onderzocht te worden.



Het is mogelijk dat je door de beslissingen die je neemt je niet alle locaties in het spel zult bezoeken.

Locatie onderzoeken

Het wordt aangeraden om **locatiekaarten** zorgvuldig te onderzoeken als je bezig bent de volgende stap te bespreken met elkaar.

Als je besluit om een bepaald gebied te onderzoeken, **leg** dan één van je **actiefiches** op het desbetreffende gebied op de **plattegrondkaart** en lees de aangegeven paragraaf uit het **verhaalboek** voor. Tijdens het onderzoeken kun je één of meer speelkaarten ontvangen.



Er zijn onvoldoende **actiefiches** beschikbaar om elk hoekje van elke locatie te onderzoeken. Het is daarom van groot belang om te kiezen welke gebieden je wilt onderzoeken. Als je geen **actiefiches** meer hebt, zul je een **noodlotkaart** moeten pakken.

Noodlotkaarten

Noodlotkaarten zorgen ervoor dat je door kunt blijven spelen terwijl je geen **actiefiches** meer hebt. Elke keer dat je een gebied wilt onderzoeken als je geen **actiefiches** meer hebt, moet je een **noodlotkaart** van de stapel pakken en deze voorlezen.



Het bovenste deel van de **noodlotkaart** bevat het verhaal en het onderste deel bevat gevolgen die van belang zullen zijn voor jou.

Wees voorzichtig met **noodlotkaarten**. Als je er te veel gebruikt, kan dit grote gevolgen hebben op zowel het spelverloop als het einde van het verhaal.

Belangrijk! Je kunt geen **noodlotkaart** pakken als je nog **actiefiches** beschikbaar hebt.

Speelkaarten

Tijdens het spel krijg je regelmatig de instructie om **speelkaarten** (aangegeven met een C) te pakken. Nadat je zo'n kaart hebt gepakt, draai je deze direct om en leg je deze naast het speelbord. Je mag deze kaart pas afleggen als het **verhaalboek** dit expliciet aangeeft (veelal nadat je de kaart gebruikt hebt).



Er zijn verschillende soorten **speelkaarten**:

Raadselkaarten

Op deze kaarten staat rechtsonder een symbool met een rode achtergrond. Elke puzzel kan uit één of meerdere kaarten bestaan waarbij kaarten van dezelfde puzzel hetzelfde symbool tonen. Het is het handigst om kaarten met hetzelfde symbool bij elkaar te leggen zodat alle elementen van de puzzel overzichtelijk bij elkaar liggen.



Je vindt niet altijd alle kaarten die je nodig hebt om een puzzel op te lossen op dezelfde locatie.

Let op! Om een puzzel op te lossen, heb je altijd alle kaarten met het aangegeven symbool nodig (informatie over het vereiste aantal kaarten vind je in de app).

Voorwerpkaarten

Deze kaarten hebben een grijze achtergrond met daarop een afbeelding van het voorwerp. Soms staat linksonder een symbool met een bruine achtergrond op de kaart. Voorwerpkaarten kunnen veelal later in het spel gebruikt worden.



Uitgangkaarten

Op deze kaarten staan geen symbolen, maar een zwart gebied in het midden van de kaart. Deze gebieden zijn doorgangen en maken het mogelijk om je huidige locatie te verlaten.

Onthoud dat je na het verlaten van een gebied er niet meer terug kunt komen!!



Voorwaardekaarten

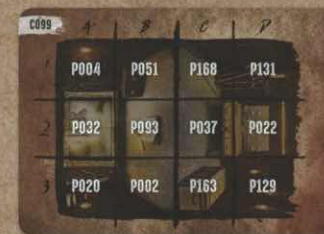
Op deze kaarten staat een speleffect (bijvoorbeeld het voorlezen van een bepaalde paragraaf) dat pas uitgevoerd mag worden als alle kaarten met de aangegeven symbolen in het spel zijn.

Alle voorwaarden die zijn aangegeven op de voorwaardekaart kunnen altijd worden gevonden in de gebieden van dezelfde locatie.



Plattegrondkaarten

Op deze kaarten staan een plattegrond van het **speelbord** en een kleine afbeelding van de **locatiekaarten**. Op deze kaarten leg je je **actiefiches** neer om gebieden te onderzoeken. **Plattegrondkaarten** worden altijd samen met de **locatiekaarten** gepakt. Locatiekaarten moeten op het **speelbord** worden neergelegd zoals op de plattegrondkaart is aangegeven.



Let op! Een kaart kan tot meerdere categorieën behoren. Op een voorwerpkaart kan bijvoorbeeld een puzzel staan, maar het kan ook een voorwaardekaart zijn. Zulke kaarten combineren de eigenschappen van elk van de betreffende kaartsoorten.

Puzzels en de app

De puzzels in het spel bestaan vaak uit speelkaarten, maar er kunnen ook andere elementen gebruikt worden. Elke puzzel bestaat ten minste uit één puzzelkaart (aangegeven met een symbool rechtsonder). Antwoorden op de puzzels voer je in op de app.

Het spel bestaat uit puzzels die noodzakelijk zijn om verder te komen en puzzels die je op een andere manier helpen. Wees daarom niet bang om een puzzel onopgelost te laten en verder te gaan. Het spel laat je niet verder gaan als het een puzzel is die opgelost moet worden voor het verdere verloop van het verhaal.

De app voor Escape Tales: Het Ritueel is een website die spelers kunnen toevoegen aan het bureaublad van hun mobiele apparaat. Je kunt de app ook offline gebruiken, dus als je de app-pagina één keer hebt bezocht, kun je hem gebruiken zonder internet nodig te hebben.

Je kunt de app vinden op de volgende pagina <https://app.escape-tales.com>

Als je begint op de website/app, dan moet je de taal kiezen waarin je speelt. De oplossingen van de puzzels **kunnen** op basis van de taal anders zijn.

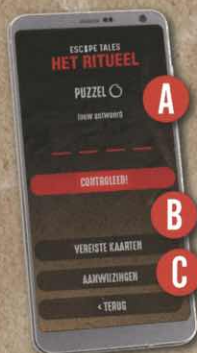
Het algemene menu van de app toont de symbolen van alle puzzels. Elke keer dat je een nieuwe puzzel vindt, open de puzzel en lees je de tekst hardop voor.



Let op! Alle acties die je in de app ziet staan kun je uitvoeren zonder actiefiches en zonder dat deze een negatief effect hebben op het spelverloop.

Het puzzelmenu bestaat uit 3 delen: **antwoord geven, vereiste kaarten en aanwijzingen.**

A Antwoord geven: In dit veld kun je een wachtwoord of code invoeren als antwoord op een bepaalde puzzel. Het aantal symbolen in een antwoord verschilt per puzzel. Als je dus een puzzel wilt oplossen met 3 velden, dan zul je precies 3 symbolen moeten invoeren (getallen of letters).



Nadat je het juiste antwoord hebt ingevoerd, geeft de app direct aan naar welke paragraaf in het **verhaalboek** je moet gaan.

Er kan een tip staan bij het antwoordveld over de wijze waarop je antwoord moet geven. Dit helpt je niet **bij het oplossen** van de puzzel, maar wel bij hoe je het in moet voeren in de app.

B Vereiste kaarten: Deze functie biedt je de mogelijkheid om te weten hoeveel kaarten en welke spelmaterialen je nodig hebt om een puzzel op te lossen. Je kunt het negeren en proberen het verhaal en de logica gebruiken om alle aanwijzingen te verzamelen, maar je kunt ook altijd hier even kijken.

C Aanwijzingen: Met deze functie kom je in een nieuw menu waar je aanwijzingen kunt krijgen. Je treft daar de functie 'Vraag een aanwijzing' die uiteindelijk zal uitkomen op 'Bekijk het antwoord'. Door deze functie te gebruiken kun je het antwoord op een puzzel vinden. Gebruik dit echter als laatste redmiddel, als je echt niet uit de puzzel komt. Het gebruiken van deze functie heeft geen negatief effect op het spelverloop.

Einde van het spel

Het verhaal in het spel kan op verschillende manieren eindigen. Jouw keuzes en acties leiden jou naar een einde toe. Heb je dit bereikt, dan is het spel afgelopen.

Opnieuw spelen

Je kunt het spel nogmaals spelen om zo nieuwe paden te volgen, andere keuzes te maken en zo nieuwe puzzels te vinden. En misschien zelfs wel een ander einde!

In dat geval begin je het spel door de eerste locatie over te slaan en te beginnen op P015.

Het spel tussentijds onderbreken

Je kunt Escape Tales: Het Ritueel op elk moment tussentijds onderbreken en op een ander moment weer verder gaan. Om dit te doen, gebruik je de tabel op de laatste pagina van deze spelregels. De volgende keer dat je verder wilt gaan, leg je het spel neer zoals je in de tabel hebt ingevuld en speel je gewoon verder.

We raden echter wel aan om een spel te onderbreken nadat je net een locatie hebt verlaten. Zo vergeet je geen details die belangrijk kunnen zijn voor nog niet opgeloste puzzels.

Spelontwerp: Jakub Caban, Bartosz Idzikowski, Matt Dembek
Grafisch ontwerp: Magdalena Klepacz, Paweł Niziołek, Jakub Fajtanowski
Verhaalboek: Szymon Stoczek, Matt Dembek
Nederlandse vertaling: Wesley Fechter
Eindredactie: Jeroen Hollander
Projectmanager: Jonny de Vries

White Goblin Games bedankt Sander Bol, Bart Descamps, Marina Kortekaas, Jos Lavens, Piet Lavens en Peter Oud voor de controle van de Nederlandse vertaling.



Verzamelde speelkaarten	Laatste gelezen paragraaf	Locatiekaarten	Bovenste noodlotkaart	Ongebruikte actiefiches	Op de plattegrondkaart geplaatste actiefiches																
1					<table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</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><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</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><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</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><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</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><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</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><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr><tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	A	B	C	D	1				2				3			
A	B	C	D																		
1																					
2																					
3																					