ESCAPE Quest – Expansion 2 –

Diese Erweiterung ist nur in Kombination mit dem Basisspiel „Escape“ spielbar. Die Spielregeln des Basisspiels bleiben, bis auf folgende Anpassungen, unverändert.

Die Erweiterung 2 enthält zwei neue Module:

Modul 5: Questkammern

Modul 6: Charaktere

Die Module lassen sich einzeln, zusammen und in jeglicher Kombination mit den Modulen des Basisspiels und der Erweiterung 1: „Illusions“ spielen. Stellt euer eigenes Abenteuer zusammen und los geht's.

Spielmaterial

Modul 5: Questkammern

- **5 Questkammern**

Altarkammer

Aufgabenkammer

Geisterkammer

Baum des Lebens

Obeliskenkammer

- **3 Questmarker**

- **6 Aufgabenplättchen**

- **1 Geist**

- **3 Steinplättchen**

Modul 6: Charaktere

- **12 Charakterkarten – 2 Karten je Charakter (1x permanent, 1x aktivierbar)**

Entdecker

Doc

Muskelprotz

Priester

Mechaniker

Mentalist

Modul 5: Questkammern

Die Questkammern bieten euch zusätzliche Herausforderungen. Jede Kammer stellt euch vor eine Aufgabe, die ihr erfüllen müsst, um den Tempel verlassen zu können. Zu Beginn des Spiels entscheidet ihr euch gemeinsam, wie herausfordernd ihr das Abenteuer gestalten wollt. Je mehr Questkammern im Spiel sind, desto schwieriger wird eure Flucht.

Änderungen im Spielaufbau

Mischt die Questkammern und zieht verdeckt 1, 2 oder 3 Questkammern und legt sie beiseite, die restlichen Questkammern gehen aus dem Spiel.

Bevor ihr die letzten fünf Kammern, inklusive Ausgang, unter den Nachziehstapel legt; mischt ihr die gezogenen Questkammern in den Nachziehstapel.

Anschließend legt ihr so viele Questmarker auf die Steinablage, wie Questkammern im Spiel sind. Die Aufgabenplättchen werden verdeckt gemischt und zusammen mit dem Geist und den 3 Steinplättchen neben die Steinablage gelegt. Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

Die Abenteurer haben sich entschieden mit 3 Questkammern zu spielen, sie legen 3 Questmarker auf die Steinablage.

Anmerkung: Besitzt ihr die Schatzkammer aus der Erweiterung 1: Illusions, so zählt diese von nun an mit zu den Questkammern.

Die Questkammern im Einzelnen:

Immer, wenn ihr die Aufgabe einer Questkammer erfüllt habt, legt ihr einen Questmarker von der Steinablage in die entsprechende Kammer.
Jede Aufgabe kann nur einmal erfüllt werden. Solange ein Questmarker auf der Steinablage liegt, könnt ihr nicht entfliehen.

Obwohl Micha die nötigen Schlüssel erwürfelt hat, um dem Tempel zu entfliehen, kann er dies nicht tun, da noch ein Questmarker auf der Steinablage liegt.

Altarkammer:

Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen 2 Würfel als Opfer dargebracht werden. Befindet ihr euch in der Altarkammer, könnt ihr 1 oder auch 2 Würfel opfern und auf den Altar legen. Opfert ihr nur einen Würfel, muss ein anderer Abenteurer den zweiten Würfel opfern, um die Aufgabe zu erfüllen.

Anmerkung: Die Würfel müssen nicht zum selben Zeitpunkt geopfert werden.

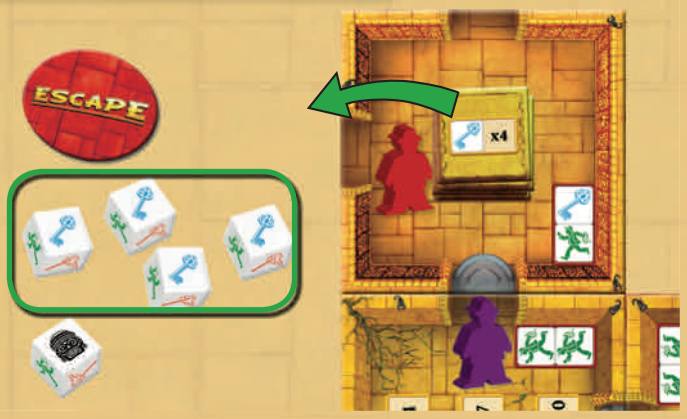
Micha opfert als Erster einen Würfel und legt ihn auf die Altarkammer.

Ani opfert den zweiten Würfel und legt ihn und einen Questmarker auf die Altarkammer.

Aufgabenkammer:

Wird die Kammer entdeckt, legt ihr 4 der 6 Aufgabenplättchen verdeckt als Stapel in die Kammer. Befindet ihr euch in der Kammer, deckt ihr das oberste Plättchen auf. Jedes Plättchen zeigt eine Kombination an Symbolen, die von einem oder mehreren Abenteurern in dieser Kammer erwürfelt werden muss. Sind die Symbole erwürfelt, geht das Plättchen aus dem Spiel und das nächste wird aufgedeckt. Sind alle 4 Aufgabenplättchen aus dem Spiel, ist die Aufgabe erfüllt.

Anmerkung: Die 4 Aufgabenplättchen müssen nicht unmittelbar nacheinander erfüllt werden.



***Micha** erwürfelt die nötigen Symbole und entfernt das oberste Plättchen.*

***Ani** kommt **Micha** zur Hilfe. Gemeinsam erwürfeln sie die nötigen Symbole für das zweite Plättchen.*

Geisterkammer:

Wird die Kammer entdeckt, stellt ihr den Geist in die **Startkammer.** Ihr müsst den Geist zurück in die Geisterkammer drängen. Befindet ihr euch mit dem Geist in derselben Kammer, könnt ihr ihn durch das Erwürfeln von zwei Fackeln in eine angrenzende Kammer setzen. Dabei darf der Geist nur in Kammern gesetzt werden, zu denen es einen freien Durchgang gibt (nicht durch Wände). Ist der Geist wieder in seiner Kammer, habt ihr die Aufgabe erfüllt.

Anmerkung: Die Geisterkammer kann nicht betreten werden.

***Micha** erwürfelt 2 Fackeln und setzt den Geist eine Kammer weiter, in Richtung der Geisterkammer.*

Baum des Lebens:

Der Baum des Lebens stirbt und ihr müsst ihn heilen, um die Aufgabe zu erfüllen. Befindet ihr euch in der Kammer, müsst ihr alleine oder gemeinsam doppelt so viele goldene Masken erwürfeln, wie Spieler am Abenteuer teilnehmen. Gelingt euch dies, habt ihr den Baum geheilt und die Aufgabe erfüllt.

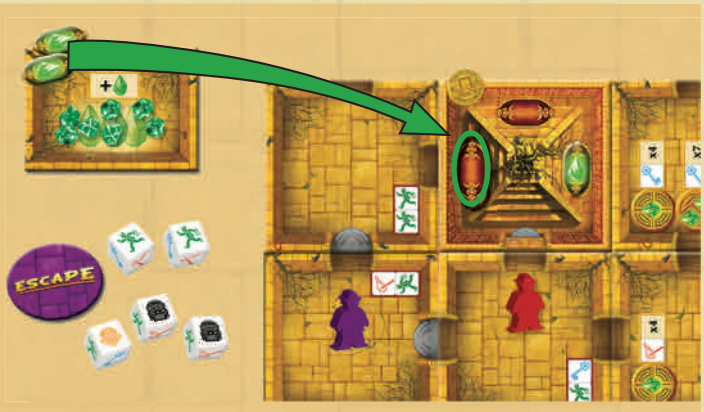
4 Abenteurer befinden sich im Tempel. Micha, Ani und Alex erwürfeln gemeinsam die 8 goldenen Masken.

Obeliskenkammer:

Wird die Kammer entdeckt, legt ihr sie mit der geschlossenen „Eingangstreppe“ an eine freie Öffnung. Anschließend legt ihr die 3 Steinplättchen auf die Steinablage und einen Questmarker auf die Obeliskenkammer. Die Aufgabe ist somit erfüllt, allerdings zählen die Steinplättchen als zusätzliche magische Steine. Um die Steinplättchen zu entfernen, müsst ihr die Obeliskenkammer umbauen: für jede der 3 Wände der Obeliskenkammer, die an eine weitere Kammer angrenzen, kann ein Steinplättchen von der Steinablage auf das entsprechende Feld gelegt werden.

Anmerkung: Steinplättchen können nicht über das Aktivieren von magischen Steinen entfernt werden, nur durch das Umbauen der Obeliskenkammer.

Micha entdeckt die Obeliskenkammer und legt sie so an, das bereits eine Seite umbaut ist. Er legt den Questmarker sowie 1 Steinplättchen auf die Kammer.



Ani umbaut die nächste Seite der Obeliskenkammer und legt ebenfalls 1 Steinplättchen auf die Kammer.

Modul 6: Charaktere

Jeder Spieler wählt einen von 6 Charakteren, welcher ihm eine besondere Fähigkeit für das Spiel verleiht.

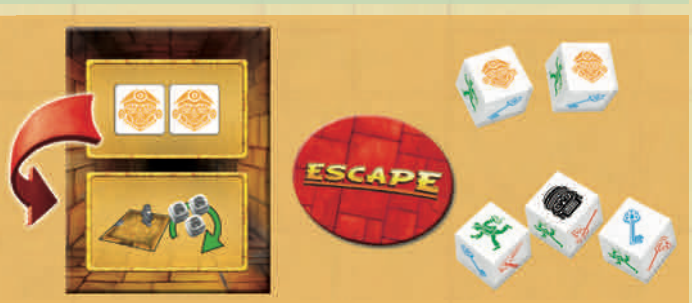
Änderungen im Spielaufbau

Jeder von euch wählt einen Charakter und nimmt sich die zwei entsprechenden Charakterkarten. Diese zeigen einmal eine permanente und eine aktivierbare Fähigkeit. Ihr müsst euch für eine von beiden entscheiden, diese legt ihr vor euch ab. Die andere Fähigkeit geht aus dem Spiel. Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

Permanente und aktivierbare Fähigkeiten:

Permanente Fähigkeiten gelten das ganze Spiel und können von euch so oft benutzt werden, wie ihr wollt/könnt.

Aktivierbare Fähigkeiten müssen durch das Erwürfeln der entsprechenden Symbole auf der Karte aktiviert werden. Einmal verwendet, dreht ihr die Karte auf die Rückseite und dürft die Fähigkeit bis zum Ende des nächsten Countdowns (Zuschlagen der Tür) nicht mehr benutzen. Nach Ende des Countdowns dreht ihr die Karte wieder auf die Vorderseite und könnt die Fähigkeit erneut benutzen.



Micha hat seine Fähigkeit benutzt und dreht sie auf die Rückseite. Er muss nun bis zum Ende des nächsten Countdowns warten, bis er die Fähigkeit wieder benutzen darf.

Die Charaktere und ihre Fähigkeiten:

Permanent:

Bei der Aktion **2. Neue Kammer entdecken** könnt ihr, anstatt die gezogene Kammer anzulegen, sie auch unter den Nachziehstapel legen und dann eine neue Kammer ziehen und anlegen. Diese muss angelegt werden.

ENTDECKER

Aktivierbar:

Erwürfelt ihr 3 Abenteurer, könnt ihr sie dazu benutzen, euren Abenteurer bis zu 3 Kammern weit zu bewegen.

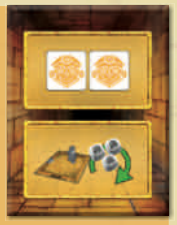
Permanent:

Eine eigene goldene Maske ermöglicht euch bis zu drei schwarze Masken erneut zu würfeln. Überlasst ihr eine goldene Maske einem anderen Abenteurer, so darf dieser auch bis zu drei schwarze Masken erneut würfeln.

DOC

Aktivierbar:

Erwürfelt ihr 2 goldene Masken, könnt ihr sie dazu benutzen, einem anderen Abenteurer zu ermöglichen, alle seine schwarzen Masken erneut zu würfeln, egal wo im Tempel dieser sich befindet.



Micha aktiviert seine Fähigkeit, damit Ani alle ihre schwarzen Masken erneut würfeln kann.

Muskelprotz

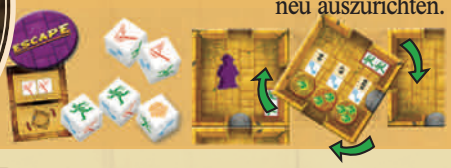
Permanent:

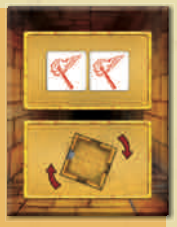
Jede eigene Fackel zählt als 2 Fackeln.

Ani aktiviert mit 2 Fackeln einen magischen Stein.

Aktivierbar:

Erwürfelt ihr 2 Fackeln, könnt ihr sie dazu benutzen, irgendeine Kammer – mit Ausnahme der Startkammer – durch Drehen neu auszurichten.





Priester

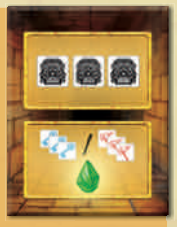
Permanent:

Zeigen alle eure Würfel schwarze Masken, könnt ihr euren Abenteurer in eine Kammer mit mindestens einem anderen Abenteurer setzen.

Anmerkung: Die schwarzen Masken dürfen nicht sofort wieder gewürfelt werden.

Aktivierbar:

Erwürfelt ihr 3 schwarze Masken, könnt ihr sie dazu benutzen, in diesem Moment entweder 3 Schlüssel oder 3 Fackeln für die Aktivierung von magischen Steinen, egal wo im Tempel, beizusteuern. Danach dürft ihr die 3 schwarzen Masken erneut würfeln.



Micha hat nur schwarze Masken. Er setzt sich zu Ani in die Kammer, damit sie ihm mit goldenen Masken helfen kann.

Ani hat schon 4 Schlüssel erwürfelt. Micha nutzt seine Fähigkeit und steuert 3 Schlüssel dazu. Sie aktivieren zusammen 2 magische Steine.

Anmerkung: Ihr könnt die Fähigkeit auch nur dazu nutzen, um eure 3 schwarzen Maksen erneut zu würfeln.

Mechaniker

Permanent:

Zu jeder Zeit dürft ihr eure goldenen Masken als Schlüssel verwenden. Setzt ihr eine goldene Maske als Schlüssel ein, müsst ihr den Würfel erneut würfeln.

Aktivierbar:

Erwürfelt ihr 2 Schlüssel, könnt ihr sie dazu benutzen, euren Abenteurer in eine Kammer mit mindestens einem anderen Abenteurer zu stellen.

Ani benutzt 1 goldene Maske als Schlüssel und aktiviert den magischen Stein.

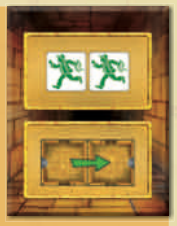
Mentalist

Permanent:

Bei der Aktion **1. Kammer betreten** könnt ihr eine angrenzende Kammer immer auch mit 2 erwürfelten Abenteurern betreten.

Aktivierbar:

Erwürfelt ihr 2 Abenteurer, könnt ihr sie dazu benutzen, eine angrenzende Kammer auch durch eine Wand hindurch zu betreten.



Dank der Fähigkeit kann Micha die Kammer auch mit 2 erwürfelten Abenteurern betreten.

Micha betritt die Startkammer durch die Wand.

Anmerkung: Es ist nicht möglich, die Trennwand der Doppelkammern aus Escape: Illusions zu durchschreiten.

© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

QUEEN GAMES