ESCAPE
Der Fluch des Tempels

Um Escape noch spannender und abwechslungsreicher zu machen, könnt ihr wahlweise mit einem oder beiden der folgenden Erweiterungsmodule spielen.

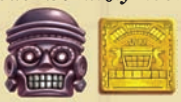
Modul 1: Flüche
Modul 2: Schätze

Zusätzliches Spielmaterial für die Module Flüche und Schätze

Für Modul 1: Flüche & Modul 2: Schätze

• 13 Fluch- und Schatzkammern

Alle Kammern mit lila Maske und/ oder Schatzsymbol.



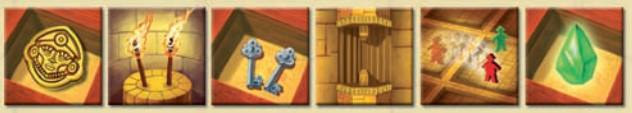
Sie werden für beide Erweiterungsmodule benötigt.

Beim Spielaufbau tauscht ihr jeweils die 13 Basiskammern gegen die 13 Fluch- und Schatzkammern aus.

Für Modul 1: Flüche • 14 Fluchkarten

3x 2x 3x 2x 2x 2x

Für Modul 2: Schätze • 13 Schatzplättchen



2x 2x 2x 2x 2x 3x

Modul 1: Flüche

Beim Spielaufbau mischt ihr die Fluchkarten und legt sie als Fluchstapel verdeckt ab.

Immer wenn ihr eine **Kammer** mit einer lila Maske **entdeckt (2. Neue Kammer entdecken)**, zieht ihr die oberste Karte vom Fluchstapel und legt sie offen vor euch ab.

Beispiel: Frank entdeckt eine Kammer mit einer lila Maske und zieht somit die oberste Fluchkarte vom Fluchstapel und legt sie vor sich ab.

Anmerkung: Zieht ihr eine Fluchkarte, die ihr bereits vor euch liegen habt, wird diese ersatzlos abgeworfen.

Flüche haben unterschiedliche Auswirkungen. Wenn ihr die auf der Fluchkarte geforderte Würfelkombination **alleine** erwürfelt, habt ihr den Fluch gebannt kommt die Fluchkarte aus dem Spiel.

Beispiel: Frank hat die nötigen Symbole erwürfelt, um den Fluch zu bannen und legt den Fluch ab.

Achtung: Der Fluch einer aufgedeckten Kammer beim Aufbau (s.S. 2 der Basisregel) wird ignoriert.

Modul 2: Schätze

Beim Spielaufbau mischt ihr die Schatzplättchen und legt sie verdeckt als Schatzstapel ab.

Immer wenn ihr eine **Kammer entdeckt (2. Neue Kammer entdecken)**, die das Schatzsymbol zeigt, nehmt ihr das oberste Schatzplättchen vom Stapel und legt es verdeckt auf das Schatzsymbol.

Beispiel: Frank hat eine Kammer mit einem Schatzsymbol entdeckt und legt das oberste Schatzplättchen verdeckt auf das Schatzsymbol.

Befindet ihr euch in dieser Kammer, dürft ihr den Schatz nehmen, wenn ihr **zwei Schlüssel-Symbole** erwürfelt. Ihr legt den Schatz bis zur Verwendung offen vor euch ab.

Beispiel: Frank nutzt 2 Schlüssel und nimmt sich den Schatz.

Habt ihr ihn verwendet, werft ihr den Schatz ab.

Die Fluchkarten

Alle Fluchkarten behindern euch während des Spiels.

Falle:
Ihr dürft keine Kammern betreten oder entdecken.

Zerbrochener Würfel:
Ihr legt einen eurer Würfel auf diese Fluchkarte. Ihr bekommt den Würfel erst zurück, wenn ihr den Fluch gebannt habt.

Maske:
Ihr dürft für eine goldene Maske nur noch **eine** schwarze Maske erneut würfeln.

Schweigen:
Ihr dürft nicht reden.

Verlorene Würfel:
Jedes Mal wenn euch ein eigener Würfel vom Tisch fällt, ist er verloren. Legt ihn zurück in die Schachtel.

Verhexte Hand:
Ihr müsst jederzeit eine Hand auf dem Kopf halten.

Die Schatzplättchen

Alle Schatzplättchen bringen euch während des Spiels einen Vorteil.

Heilende Maske:
Alle Abenteurer dürfen sofort alle schwarzen Masken erneut würfeln.
Der Schatz kann nur einmal verwendet werden.

Doppel-Fackel:
Ihr habt zwei zusätzliche Fackel-Symbole zur Verfügung.
Der Schatz kann nur einmal verwendet werden.

Doppel-Schlüssel:
Ihr habt zwei zusätzliche Schlüssel-Symbole zur Verfügung.
Der Schatz kann nur einmal verwendet werden.

Teleport:
Stellt euren Abenteurer in eine Kammer, in der mindestens ein anderer Abenteurer steht. Die Kammern müssen nicht angrenzend sein.
Der Schatz kann nur einmal verwendet werden.

Zusatz-Stein:
Nehmt euch einen magischen Stein von der Steinablage und legt ihn auf das Schatzplättchen. Der Stein gilt als aktiviert; das Schatzplättchen bleibt bis zum Ende des Spiels vor euch liegen.

Geheimgang:
Legt den Geheimgang zwischen zwei angrenzende Kammern, um an einer Stelle einen Durchgang zu schaffen, wo vorher keiner war. Der Geheimgang bleibt bis zum Ende des Spiels liegen.

© Copyright 2012 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.