ESCAPE
La malédiction du temple

Les parties d'Escape sont encore plus palpitantes et variées quand vous y ajoutez un des modules suivants, voire les deux.
Module 1: Malédictions
Module 2: Trésors

Accessoires supplémentaires pour les modules « Malédictions » et « Trésors »

Pour le Module 1 : « Malédictions » et le Module 2 : « Trésors »

• 13 salles malédiction et trésor

Toutes ces salles affichent un masque violet, un symbole de trésor, ou les deux.

Si vous voulez utiliser « Malédictions », « Trésors » ou les deux modules ensemble, lors de l'installation de la partie, remettez les 13 tuiles des salles de base dans la boîte et utilisez à la place ces 13 salles malédiction et trésor.

Pour le Module 1 : « Malédictions » • 14 cartes malédiction

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

Pour le Module 2 : « Trésors » • 13 tuiles trésor

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

Module 1: Malédictions

Pendant l'installation de la partie, mélangez les cartes malédiction et placez le paquet face cachée de façon à ce que tous les joueurs y aient facilement accès.

Chaque fois que vous découvrez une nouvelle salle (■ 2. Découvrir une nouvelle salle) et que celle-ci comporte un masque violet, tirez la première carte de ce paquet et posez-la face visible devant vous.

Exemple : Frank découvre une nouvelle salle dotée d'un masque violet. Il tire la première carte du paquet de cartes malédiction et la pose devant lui.

Note : si un joueur tire une malédiction qu'il a déjà devant lui, il la défausse et elle n'a aucun effet supplémentaire.

Les malédictions ont divers effets. Si un joueur parvient à obtenir la combinaison de dés indiquée sur une carte malédiction qui l'affecte, et ce, sans se faire aider, le sort est rompu et il défausse la carte, qui est éliminée du jeu.

Exemple : Frank a obtenu les symboles requis pour lever la malédiction ; il défausse donc la carte, qui est éliminée du jeu.

Note : si une malédiction est révélée durant la mise en place de la partie (cf. page 2 des règles de base), ignorez-la.

Module 2: Trésors

Pendant l'installation de la partie, mélangez les tuiles de trésor et placez la pile obtenue face cachée de façon à ce que tous les joueurs y aient facilement accès.

Chaque fois que vous découvrez une nouvelle salle (■ 2. Découvrir une nouvelle salle) et que celle-ci comporte un symbole de trésor, tirez la première tuile de cette pile et posez-la face cachée sur le symbole en question.

Exemple : Frank découvre une salle dotée d'un symbole de trésor et pose la première tuile de la pile de trésors dessus.

Tout aventurier présent dans cette salle et qui obtient deux clefs peut s'emparer de la tuile. Il la garde devant lui jusqu'à ce qu'il l'utilise.

Une fois utilisées, les tuiles sont défaussées la plupart du temps.

Les cartes malédiction

Toutes les cartes malédiction handicapent les joueurs.

Piège:
Vous ne pouvez ni entrer dans une salle ni en découvrir de nouvelles.

Dé brisé :
Placez un de vos dés sur cette carte. Vous n'en retrouverez l'usage qu'une fois la malédiction levée.

Masque:
Quand vous obtenez un masque d'or, vous ne pouvez débloquer qu'un masque noir et non deux.

Silence:
YVous n'avez plus le droit de parler.

Dés perdus :
Chaque fois qu'un de vos dés tombe de la table, il est perdu et vous devez le remettre dans la boîte de jeu pour le reste de la partie.

Main maudite :
Vous devez poser une main sur votre tête et l'y maintenir jusqu'à ce que la malédiction soit levée.

Les tuiles de trésor

Toutes les tuiles de trésor octroient des avantages aux joueurs.

Masque guérisseur :
Tous les aventuriers peuvent immédiatement relancer tous leurs masques noirs. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.

Double torche :
Ce trésor équivaut à deux symboles de torche. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.

Double clef:
Ce trésor équivaut à deux symboles de clef. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.

Téléportation:
Placez votre pion d'aventurier dans n'importe quelle autre salle contenant au moins un autre aventurier, et qui n'est pas forcément adjacente. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.

Joyau supplémentaire :
Prenez un joyau magique dans la réserve et placez-le sur cette tuile de trésor. Le joyau est considéré comme activé : gardez la tuile devant vous jusqu'à la fin de la partie.

Passage secret :
Placez le passage secret entre deux salles qui ne communiquent par aucun passage ouvert. Tous les aventuriers peuvent l'emprunter jusqu'à la fin de la partie.

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