ESCAPE

Der Fluch des Tempels

2nd Edition

BIG BOX

Ein Spiel von Kristian Amundsen Østby für 1 - 6 Spieler

Inhaltsverzeichnis

Escape – Der Fluch des Tempels **4**

Grundspiel: Spielaufbau 5

Modul 1: Flüche 10

Modul 2: Schätze 10

Escape – Illusions – Erweiterung 1 ..... **12**

Modul 3: Kammern der Illusionen 12

Modul 4: Spezialkammern 14

Escape – Quest – Erweiterung 2 ..... **16**

Modul 5: Questkammern 17

Modul 6: Charaktere 20

Escape – Traps – Erweiterung 3 ..... **22**

Modul 7: Fallenkammern 22

Modul 8: Zeitkammern 24

Queenie: Der Abgrund 26

Queenie: Doomed 26

Queenie: Der Brunnen 27

Queenie: Questkammern 28

Queenie: Das Labyrinth 29

Queenie: Neue Charaktere 30

Queenie: Der Mayakalender 32

Queenie: Austausch- & Teleportkammer 34

Queenie: Totemkammer 35

Queenie: Die verfluchten Steine 35

Modul 1 : *Flüche*

Modul 6: *Charaktere*

Modul 8:
8 Zeitkammern

Modul 7:
5 Fallenkammern

Modul 5:
5 Questkammern

Modul 4:
6 Spezialkammern

Modul 3:
6 Kammern der Illusionen

13 Kammern für
Modul 1: *Flüche &*
Modul 2: *Schätze*

13 Basiskammern
(Grundspiel)

6 Hauptkammern
(Grundspiel)

13 Queenie-Kammern:

- *Der Abgrund: 1*
- *Neue Charaktere: 2*
- *Der Brunnen: 1*
- *Der Mayakalender: 1*
- *Questkammern: 3*
- *Austausch- & Teleportkammer: 2*
- *Das Labyrinth: 2*
- *Totemkammer: 1*

ESCAPE
Der Fluch des Tempels

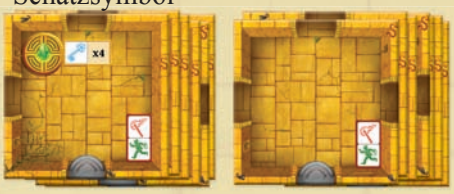
Ihr seid ein Team von Abenteurern – eingeschlossen in einem verfluchten Tempel. Gemeinsam müsst ihr die magischen Steine in den Tempelkammern aktivieren, um den Fluch zu bannen. Entkommt, bevor der Tempel einstürzt – ihr habt 10 Minuten!

Spielmaterial für das Basisspiel

- **6 Hauptkammern**

Startkammer *Ausgang* *2x Steinkammer (Schlüssel)* *2x Steinkammer (Fackel)*

- **13 Basiskammern –** ohne lila Maske und/oder Schatzsymbol



Die Kammern mit lila Maske und/oder Schatzsymbol werden nur für das Spiel mit den Erweiterungen benötigt.

- **1 Steinablage** – für die magischen Steine

- **25 magische Steine**

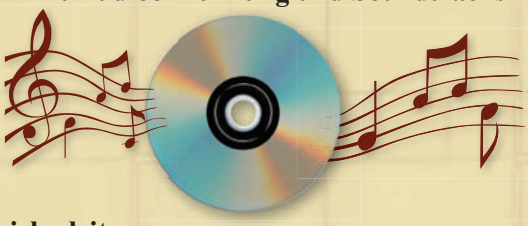
- **25 Würfel** - je 5 pro Spieler

Abenteurer *Schlüssel* *Fackel* *Schwarze Maske* *Goldene Maske*

- **5 Abenteurerfiguren** - je 1 pro Spielerfarbe

- **5 Abenteurerplättchen** - je 1 pro Spielerfarbe

- **1 CD mit Audioeinführung und Soundtracks**



- **1 Spielanleitung**

Spieleinführung und Spielziel

Escape ist ein kooperatives Echtzeitspiel, das **nicht** in Spielrunden gespielt wird! Stattdessen würfelt jeder von euch so **schnell** er kann und so **oft** wie möglich mit seinen 5 Würfeln, ohne auf seine Mitspieler zu warten.

Es bleiben euch nur **10 Minuten**, um alle gemeinsam aus dem einstürzenden Tempel zu entfliehen.

Auf der Suche nach dem Ausgang deckt ihr mit Hilfe verschiedener Würfelkombinationen die neuen Kammern des Tempels auf. In einigen Kammern befinden sich magische Steine. Ihr versucht, **möglichst viele** von ihnen mit euren Würfeln zu **aktivieren,** um den auf dem Ausgang liegenden Fluch zu bannen.

Je schneller ihr den Tempelausgang findet und je mehr magische Steine ihr aktiviert, desto einfacher wird eure Flucht.

Aber passt auf, zweimal im Spiel wird mit einem Gong ein Countdown eingeläutet. Eilt nun zurück in die **Startkammer,** denn nur dort seid ihr in Sicherheit. Schafft ihr es nicht vor Ablauf des Countdowns, verliert ihr einen eurer wertvollen Würfel.

Sprecht euch ab und **helft** euch **gegenseitig,** denn manche Aufgaben könnt ihr nur gemeinsam bewältigen. Bleibt nur einer von euch im Tempel zurück, verliert ihr alle!

Spielaufbau Grundspiel

1. Ihr benötigt die **6 Hauptkammern** und die **13 Basiskammern** (alle Kammern ohne lila Maske und/oder Schatzsymbol, siehe Seite 2)**.** Legt **die Startkammer** sowie **den Ausgang** beiseite. **Die restlichen Kammern** mischt ihr verdeckt; sie bilden den Nachziehstapel. Die Startkammer kommt in die Tischmitte, die obersten 2 Kammern des Nachziehstapels werden gemäß der untenstehenden Abbildung angelegt. Nun mischt ihr den Ausgang mit den obersten 4 Kammern; diese werden unter den Nachziehstapel geschoben.

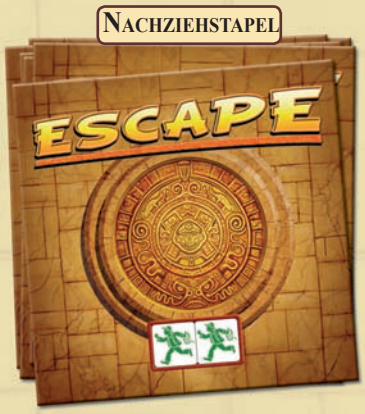
Ausnahme: Spielt ihr alleine oder zu zweit, mischt ihr den Ausgang in die Mitte des Nachziehstapels.

2. Die Steinablage platziert ihr neben dem Nachziehstapel.

Je nach Spielerzahl legt ihr eine bestimmte Anzahl magischer Steine auf die Ablage:

Außerdem platziert ihr 2 zusätzliche magische Steine direkt neben der Ablage.

1 & 2 Spieler.....7 Steine
3 Spieler.....11 Steine
4 Spieler.....14 Steine
5 Spieler.....16 Steine



Die Eingangstreppen müssen an den Durchgängen der Startkammer liegen.

3. Nun nehmt ihr euch je **5 Würfel,** eine **Abenteurerfigur** sowie ein **Abenteurerplättchen** der Farbe eurer Wahl. Die Abenteurerfigur wird auf die Startkammer gestellt, das Abenteuerplättchen vor euch abgelegt. *Sie helfen euch die Farben euren Mitspielern schnell zuzuordnen.*

Ausnahme: Spielt ihr alleine, nehmt ihr euch 7 anstatt 5 Würfel.

Auf der **CD** befindet sich eine Audioeinführung (in 3 Sprachen) und 1 Soundtrack (in 2 Fassungen). Die Audioeinführung bietet euch einen kurzen Überblick über *Escape*. Hört sie euch vor Spielbeginn einmal an. Zum Spielen wählt ihr die Fassung des Soundtracks, die euch besser gefällt. Es gibt keinen spieltechnischen Unterschied, die Spielzeit ist identisch. Für die erste Partie empfehlen wir Track 1. *Alternativ könnt ihr den Soundtrack von der Website: www.escape-queen-games.com herunterladen und dann mit einem Gerät eurer Wahl abspielen.*

Im Basisspiel nicht verwendete Materialien kommen zurück in die Schachtel.

Die Tempelkammern

Jede Kammer des Tempels weist unterschiedliche Merkmale auf:

Magisches Steinsymbol

Um den magischen Stein zu aktivieren, müsst ihr die entsprechende Symbolanzahl erwürfeln.

Es gibt Kammern mit gar keinem, mit einem und mit 3 magischen Steinsymbolen.

Öffnung

Eine neu vom Nachziehstapel gezogene Kammer wird an eine der Öffnungen angelegt.

Rotumrandete Würfelsymbole

Um eine Kammer zu betreten, müsst ihr diese Symbole erwürfeln.

Öffnung mit Eingangstreppe

Sie markiert den Eingang der Kammer.

Die Würfel

Jeder Würfel hat 5 unterschiedliche Symbole:

Abenteurer (2x vorhanden): Wird benötigt, um sich von Kammer zu Kammer zu **bewegen** oder neue Kammern zu **entdecken.**

Fackel und Schlüssel: Manche Kammern können nur mit Hilfe von Fackeln oder Schlüsseln betreten werden; außerdem **aktiviert** ihr mit ihnen die **magischen Steine.**

Schwarze Maske: Würfelt ihr eine schwarze Maske, so trifft euch ihr Fluch und **blockiert** den **Würfel.** Legt ihn beiseite; ihr dürft ihn erst wieder würfeln, wenn der Fluch gebrochen ist.

Beispiel: Bei ihrem Wurf hat Ani zwei schwarze Masken gewürfelt und muss beide beiseite legen. Sie hat jetzt nur noch 3 Würfel zur Verfügung.

Goldene Maske: Eine goldene Maske bricht den Fluch der schwarzen Maske.
Eine goldene Maske ermöglicht, **bis zu zwei** blockierte Würfel erneut zu würfeln.

Beispiel: Ani hat eine goldene Maske gewürfelt und darf somit beide blockierten Würfel (schwarze Masken) im nächsten Wurf wieder würfeln.

Befindet ihr euch **gemeinsam** mit anderen Abenteurern **in einer Kammer,** dürft ihr euch **helfen.** Eine goldene Maske, die ihr selber nicht verwenden wollt, kann ein anderer Abenteurer dazu benutzen, bis zu zwei blockierte Würfel wieder zu würfeln.

Beispiel: Ani (rot) hat in ihrem Wurf eine goldene und eine schwarze Maske gewürfelt. Weil sie mit Frank (blau) in derselben Kammer steht, entscheidet sie sich, die goldene Maske nicht für sich, sondern für Frank einzusetzen. Frank darf in seinem nächsten Wurf wieder mit 5 Würfeln würfeln, Ani nur mit 4.

Anmerkung: Mit jeder goldenen Maske könnt ihr immer nur einem Abenteurer helfen.

Achtung: *Bei dieser Hilfe wechseln die Würfel nicht ihren Besitzer!*

Die Aktionen

Während des Spiels könnt ihr durch verschiedene Würfelkombinationen unterschiedliche Aktionen ausführen, wenn möglich auch mehrere mit einem Wurf.

- **1. Kammer betreten**
- **2. Neue Kammer entdecken**
- **3. Magische Steine aktivieren**
- **4. Entfliehen**
- **5. Schicksalswendung**

Habt ihr eine Aktion ausgeführt, müsst ihr **alle für die Aktion benutzten** Würfel erneut würfeln.

Ihr habt auch die Möglichkeit **nicht benutzte Würfel beiseite zu legen,** um sie zu einem späteren Zeitpunkt für eine Aktion zu nutzen.

Beiseite gelegte Würfel dürft ihr jederzeit wieder würfeln. (Ausnahme: schwarze Masken, die nur durch goldene Masken erneut gewürfelt werden können.)

Die Aktionen im Einzelnen:

1. Kammer betreten

Ihr dürft nur Kammern betreten, zu denen es einen **freien Durchgang** gibt.

Beispiel: Frank kann nur die Kammer oben betreten, weil der linke Durchgang versperrt und rechts nur eine Öffnung ist, an der noch keine weitere Kammer anliegt.

Um hineinzugehen, müsst ihr die **rotumrandeten Symbole** der neuen Kammer erwürfeln.

Beispiel: Frank hat gewürfelt, er nutzt die zwei Abenteurer-Würfel, um in die Kammer zu ziehen.

2. Neue Kammer entdecken

Befindet ihr euch in einer Kammer mit **Öffnungen,** an denen noch keine Kammern anliegen, könnt ihr eine neue Kammer **entdecken.**

Beispiel: Frank befindet sich in einer Kammer mit zwei Öffnungen, an denen noch keine Kammern anliegen. Er kann also zwei neue Kammern entdecken.

Ihr benötigt zwei **Abenteurer-Symbole,** um die oberste Kammer vom Nachziehstapel aufzudecken und an die Kammer anzulegen, in der ihr steht.
Ihr müsst die **Eingangstreppe** der neuen Kammer direkt an eine **Öffnung** anlegen.

Beispiel: Frank nutzt zwei Abenteurer-Würfel und legt die oberste Kammer vom Nachziehstapel mit der Eingangstreppe an die Öffnung.

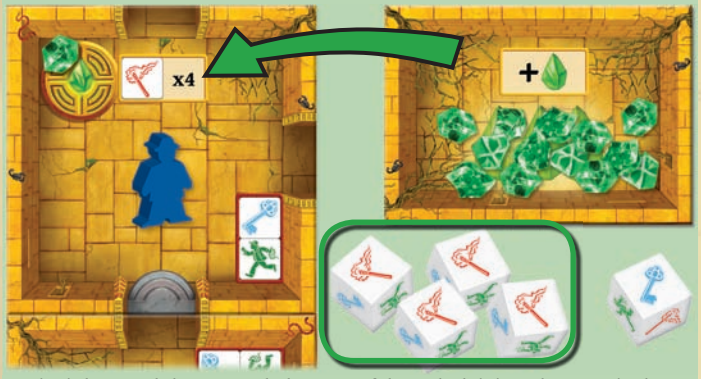
3. Magische Steine aktivieren

Es gibt zwei Arten von Kammern, in denen ihr magische Steine aktivieren könnt:

Kammer mit 1 Steinsymbol

Kammer mit 1, 2 und 3 Steinsymbolen

Befindet ihr euch in einer Kammer, müsst ihr die **entsprechende Anzahl** an solchen **Fackel- oder Schlüsselsymbolen** erwürfeln, um **entsprechend viele magische Steine** zu aktiviern. Um anzuzeigen, dass ein Stein aktiviert wurde, legt ihr ihn von der Steinablage auf die entsprechende Kammer.



Beispiel: Frank hat 4 Fackeln erwürfelt und aktiviert den magischen Stein in der Kammer. Er legt einen Stein von der Steinablage in die Kammer.

Befindet ihr euch in einer Kammer mit anderen Abenteurern, könnt ihr die erforderliche Anzahl an Symbolen **gemeinsam** erwürfeln.

Anmerkung: Um 1 Stein zu aktivieren, ***könnt*** *ihr zusammen arbeiten, um 2 oder 3 Steine zu aktivieren,* ***müsst*** *ihr zusammenarbeiten.*

Beispiel: Ani (rot) und Frank (blau) haben gemeinsam 7 Schlüssel erwürfelt und entscheiden sich 2 magische Steine zu aktivieren. Sie legen 2 Steine von der Steinablage in die Kammer.

Habt ihr in einer Kammer **mindestens einen** Stein aktiviert, darf kein Abenteurer bis zum Ende des Spiels in dieser Kammer **weitere** Steine aktivieren.

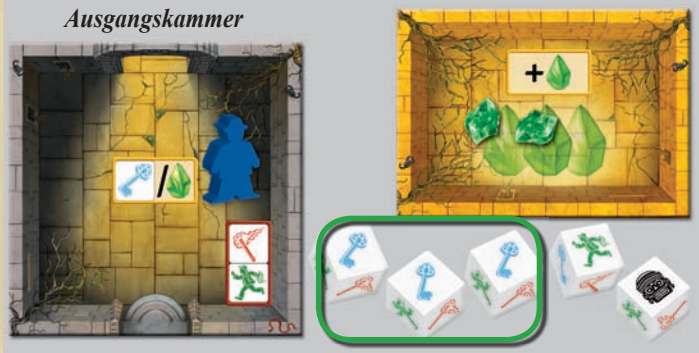
Beispiel: Weil schon einmal 2 magische Steine in dieser Kammer aktiviert wurden, kann kein Spieler hier weitere Steine aktivieren.

4. Entfliehen

Ihr könnt nur entfliehen, wenn ihr in der Ausgangskammer steht.

Dazu müsst ihr so viele **Schlüssel-Symbole** erwürfeln, wie noch **magische Steine** auf der Steinablage liegen **plus 1 Schlüssel-Symbol.** Die entsprechende Anzahl muss jeder Abenteurer **alleine** erwürfeln!

Ausgangskammer



Beispiel: Frank hat die 3 nötigen Schlüssel erwürfelt und kann somit aus dem Tempel entfliehen.

Seid ihr entflohen, befindet ihr euch in Sicherheit und dürft **einen Würfel** an einen beliebigen anderen Abenteurer im Tempel **weitergeben.** Dieser darf ihn ab sofort verwenden.

Beispiel: Frank ist in Sicherheit und gibt einen Würfel an Ani (rot), die ihn ab sofort würfeln kann.

5. Schicksalswendung

Liegen **zu viele blockierte Würfel** auf dem Tisch, könnt ihr **einen** der zwei neben der Steinablage liegenden **magischen Steine** auf die Steinablage legen. Anschließend darf **jeder** Abenteurer **alle** seine **blockierten Würfel** (schwarzen Masken) **erneut würfeln.** Diese Entscheidung müsst ihr **einstimmig** fällen! Die Schicksalswendung ist im gesamten Spiel nur **zweimal** möglich.

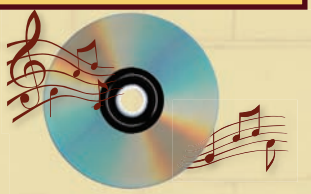
Anmerkung: Nutzt die Schicksalswendung nicht allzu leichtfertig, denn mit jedem weiteren Stein auf der Ablage wird es schwerer zu entfliehen.

Beispiel: Da zu viele schwarze Masken auf dem Tisch liegen, entscheiden sich die Abenteurer einen zusätzlichen magischen Stein auf die Steinablage zu legen und somit alle ihre schwarzen Masken wieder zu würfeln.

Das Abenteuer beginnt

Seid ihr **alle bereit,** legt ihr die CD in euren CD-Player und **startet** einen der Soundtracks (s.S. 3 unten). Nach einem kurzen Intro beginnt das Spiel mit der Aufforderung **„ESCAPE!“.** Fangt nun an zu würfeln und denkt daran, ihr habt nur **10 Minuten** Zeit zu entkommen.

Hinweis: Für einen leichten Einstieg in Escape empfehlen wir, ein paar Minuten ohne Soundtrack zu spielen, um euch mit den Spielmechaniken vertraut zu machen.



Soundtrack

Im Laufe des Soundtracks hört ihr **3 Countdowns.** Der erste beginnt mit einem Gong und endet mit einer zuschlagenden Tür. Der zweite beginnt mit zwei Gongs und endet mit einer zuschlagenden Tür. Diese beiden Countdowns fordern euch auf, zurück in die Startkammer zu eilen. **Jeder** Abenteurer, der es jeweils bis zum Zuschlagen der Tür **nicht in** die **Startkammer** schafft, **verliert** für den Rest des Spiels je **einen seiner Würfel.** Er legt ihn zurück in die Schachtel. Nach dem Zuschlagen der Tür, entdeckt ihr den Tempel weiter, von der Kammer aus, in der ihr gerade steht.
Der dritte Countdown beginnt mit drei Gongs und endet mit dem Geräusch des einstürzenden Tempels; nach exakt 10 Minuten **endet** hier das Spiel.

Beispiel: Ani (rot) hat es am Ende des ersten Countdowns nicht zurück in die Startkammer geschafft; sie verliert einen Würfel.

(Schafft sie es auch beim zweiten Countdown nicht zurück in die Startkammer, verliert sie einen zweiten Würfel.)

Spielende

Das Spiel endet nach 10 Minuten (wenn der dritte Countdown endet). Befindet sich auch **nur einer** von euch noch **im Tempel,** so **verliert** ihr alle gemeinsam *Escape.*

Seid ihr jedoch vor Ablauf der 10 Minuten **alle in Sicherheit,** habt ihr als Team Escape **gewonnen!**

Schwierigkeitsgrad erhöhen

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöhen, indem ihr beim Spielstart die Anzahl der magischen Steine auf der Steinablage anpasst.

Könner: 3 zusätzliche magische Steine.
Profi: 6 zusätzliche magische Steine. Die Aktion Schicksalswendung kann nicht mehr ausgeführt werden.

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.

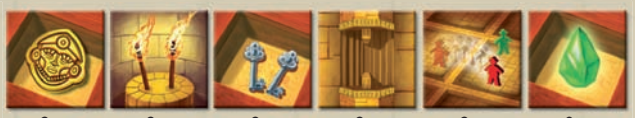
Sie werden für beide Erweiterungsmodule benötigt.

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. 3 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.

ESCAPE
Illusions – Expansion 1 –

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

Die Erweiterung 1 enthält das Material für den 6. Abenteurer, eine neue Fluchkarte und ein neues Schatzplättchen, sowie zwei neue Module:

Modul 3: Kammern der Illusionen
Modul 4: Spezialkammern

Für Abwechslung ist gesorgt, denn alle Module lassen sich einzeln, zusammen und in jeglicher Kombination spielen. Stellt euer eigenes Abenteuer zusammen und los geht's.

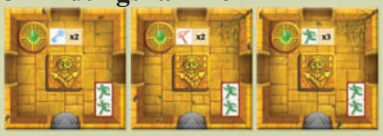
Spielmaterial

Modul 3: Kammern der Illusionen

- **6 Illusionskammern**

Modul 4: Spezialkammern

- **3 Bindungskammern**



- **2 Doppelkammern**

- **1 Schatzkammer und 1 Kelch**

Der 6. Abenteurer

- **1 Abenteurerfigur**
- **1 Abenteurerplättchen**
- **5 Würfel**

Neue Fluchkarte & neues Schatzplättchen

- **Fluchkarte**

2x

- **Schatzplättchen**

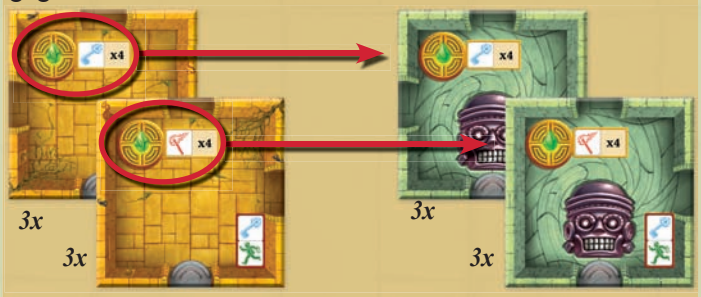
2x

Modul 3: Kammern der Illusionen

Änderungen im Spielaufbau

Spielt ihr <u>ohne</u> das <u>Modul 1: Flüche</u>,

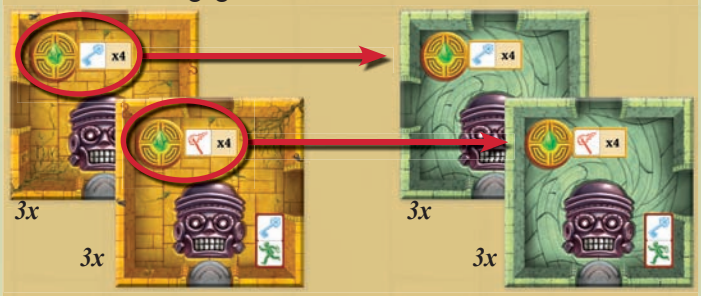
sucht ihr aus den 13 Basiskammern die 6 Kammern mit nur einem magischen Steinsymbol heraus und tauscht sie gegen die 6 Illusionskammern aus.



Anmerkung: Die lila Masken auf den Illusionskammern braucht ihr während des Spiels nicht beachten.

Spielt ihr <u>mit</u> dem <u>Modul 1: Flüche</u>,

sucht ihr aus den 13 Fluch- und Schatzkammern die 6 Kammern mit nur einem magischen Steinsymbol heraus und tauscht sie gegen die 6 Illusionskammern aus.



Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

Das Abenteuer beginnt

Besonderheiten der Illusionskammern:

Am Ende des ersten und zweiten Countdowns nehmt ihr alle schon entdeckten Illusionskammern vom Spieltisch und legt sie verdeckt unter den Nachziehstapel *(Beispiel 1)*. Auf diese Weise können Lücken im Tempellabyrinth entstehen. Diese müsst ihr erst durch das Entdecken neuer Kammern schließen, bevor ihr euren Weg fortsetzen könnt *(Beispiel 2)*.

Beispiel 1: Nach dem Ende des Countdowns nehmen die Abenteurer alle schon entdeckten Illusionskammern vom Spieltisch und legen sie verdeckt unter den Nachziehstapel.

Beispiel 2: Wollen die Abenteurer nach rechts aus der Startkammer, müssen sie zunächst eine neue Kammer entdecken, um die Lücke zu schließen.

Magische Steine, die ihr in diesen Kammern bereits aktiviert habt, gehen aus dem Spiel. Sie zählen aber weiterhin als aktiviert *(Beispiel 3)*. Befinden sich noch Abenteurer in diesen Kammern, werden sie in die Startkammer gesetzt und verlieren so wie alle anderen, die es nicht zurück in die Startkammer geschafft haben, einen ihrer Würfel *(Beispiel 4)*.

Beispiel 3: Die Abenteurer nehmen den aktivierten magischen Stein aus der Illusionskammer und legen ihn beiseite.

Beispiel 4: Ani (rot) steht am Ende des Countdowns in einer Illusionskammer. Sie setzt ihren Abenteurer zurück in die Startkammer und verliert einen Würfel.

Modul 4: Spezialkammern

Änderungen im Spielaufbau

Nachdem ihr die Startkammer und den Ausgang beiseite gelegt habt, mischt ihr die restlichen Kammern zusammen mit den Spezialkammern. Die Anzahl der Kammern erhöht sich somit. Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

Änderungen in: Die Aktionen

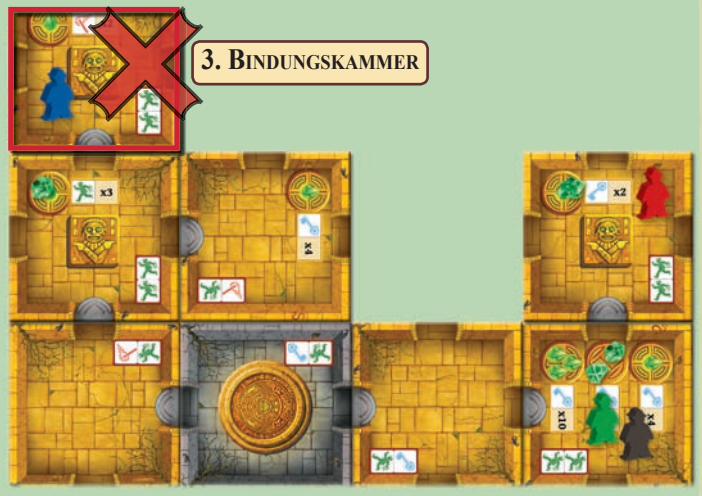
3. Magische Steine aktivieren

Besonderheiten der Bindungskammern:

Um die magischen Steine in den Bindungskammern zu aktivieren, müsst ihr mindestens 2 dieser Kammern entdeckt haben. Dann muss zur gleichen Zeit in mindestens 2 Bindungskammern ein Abenteurer stehen, der die erforderlichen Symbole zum Aktivieren des Steins erwürfelt. Habt ihr dies geschafft, aktiviert ihr jeweils 1 magischen Stein in den Bindungskammern *(Beispiel 1)*. Im gesamten Spiel könnt ihr die Bindungskammern nur einmal benutzen.

Entscheidet ihr euch, in 2 Kammern je 1 magischen Stein zu aktivieren, so könnt ihr in der dritten Kammer den Stein nicht mehr aktivieren *(Beispiel 2)*.

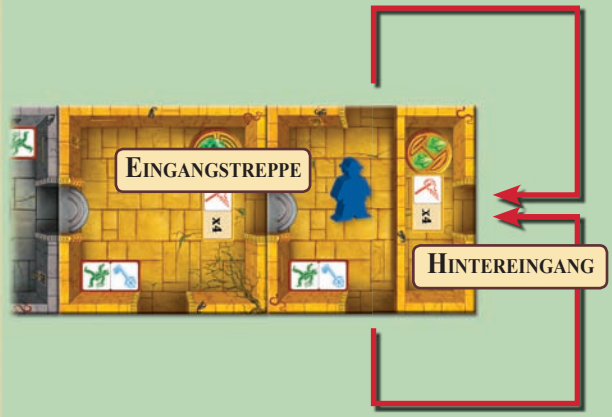
Beispiel 1: Frank (blau) und Ani (rot) stehen zur gleichen Zeit jeweils in einer Bindungskammer. Sie erwürfeln die erforderlichen Symbole und aktivieren somit 1 magischen Stein pro Kammer.



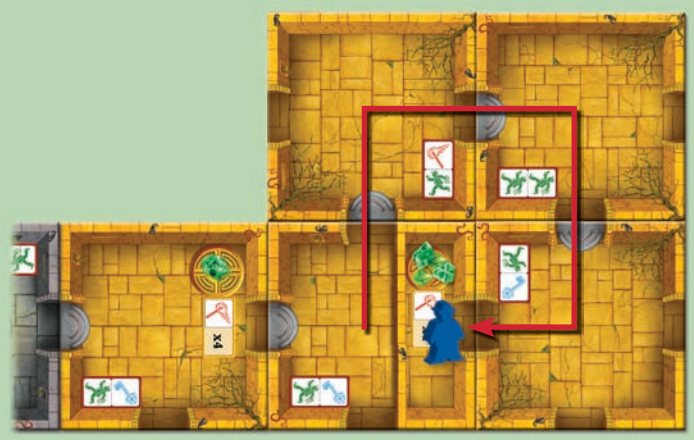
Beispiel 2: Frank (blau) entdeckt die dritte Bindungskammer. Kein Abenteurer kann hier einen magischen Stein aktivieren, da bereits 2 Bindungskammern benutzt wurden.

Besonderheiten der Doppelkammern:

Um in den Doppelkammern die zwei magischen Steine zu aktivieren, müsst ihr die Kammer über den Hintereingang betreten haben *(Beispiel 1)*. Dies erreicht ihr durch das geschickte Anlegen neuer Kammern, die zusammen einen Weg zum Hintereingang eröffnen *(Beispiel 2)*.



Beispiel 1: Frank (blau) betritt eine Doppelkammer über die Eingangstreppe. Er darf die magischen Steine erst aktivieren, wenn er die Kammer über den Hintereingang betritt.



Beispiel 2: Frank (blau) hat die Doppelkammer über den Hintereingang betreten und kann somit die magischen Steine aktivieren.

Anmerkung: Der Geheimgang, aus dem Modul 2: Schätze, kann hier nicht verwendet werden, um die Wand zu überwinden.

Besonderheiten der Schatzkammer:

Die Schatzkammer bietet euch eine zusätzliche Herausforderung. Nur die kühnsten Abenteurer entfliehen dem Tempel und nehmen dabei auch noch seinen Schatz mit! **Seid ihr mutig genug es zu versuchen?**

Sonderfall Spielaufbau: *Sollte nach dem Spielaufbau die Schatzkammer schon offen auf dem Tisch liegen, wird diese verdeckt in die Mitte des Nachziehstapels gelegt und gegen die oberste Kammer ersetzt.*

Sobald ihr die Schatzkammer entdeckt (**2. Neue Kammer entdecken**), stellt ihr den Kelch auf die Schatzkammer. Eure Aufgabe ist es, den Kelch bis zum Ausgang zu tragen und somit den Schatz des Tempels zu bergen, bevor das Spiel endet. Seid ihr alle entflohen, doch der Schatz ist nicht geborgen, habt ihr dennoch verloren.

1. Befindet ihr euch in der gleichen Kammer wie der Kelch, so könnt ihr ihn aufnehmen und in die nächste Kammer mitnehmen. Dazu müsst ihr beim Betreten einer angrenzenden Kammer (**1. Kammer betreten**), zusätzlich zu den rotumrandeten Symbolen, noch ein Fackelsymbol erwürfeln. Nun setzt ihr euren Abenteurer und den Kelch in die nächste Kammer.

Beispiel: Frank (blau) betritt die nächste Kammer und nimmt den Kelch mit, da er zusätzlich eine Fackel gewürfelt hat.

2. Jeder Abenteurer kann den Kelch mitnehmen, solange er in der gleichen Kammer wie der Kelch steht.

Beispiel: Ani (rot) oder Frank (blau) können den Kelch aufnehmen und versuchen, ihn in die nächste Kammer zu bringen.

3. Steht der Kelch in der Ausgangskammer, so geht er aus dem Spiel und ihr habt die Aufgabe erfüllt.

Beispiel: Frank (blau) hat den Kelch in die Ausgangskammer getragen. Er ist somit geborgen und geht aus dem Spiel.

Anmerkung – Modul 2: Schätze

Das Schatzplättchen „Teleport" kann nicht benutzt werden, um seinen Abenteurer und den Schatz zu teleportieren.

Der 6. Abenteurer – ab jetzt könnt ihr zu sechst ins Abenteuer ziehen!

Änderungen im Spielaufbau

Bei 6 Spielern legt ihr **18 Steine** auf die **Steinablage.** Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

Neue Fluchkarte & Schatzplättchen

Seelentausch:

Wählt einen Mitspieler und tauscht mit ihm die Spielerfarbe.

Ab jetzt spielt ihr mit dem Abenteurer des Mitspielers, bis der Fluch aufgehoben ist. Dabei vertauscht ihr nicht die Positionen der Abenteurer.

Große Fackel:

Legt die große Fackel in die Kammer, in der ihr steht. Diese Kammer gilt bis zum Ende des nächsten Countdowns für alle Spieler als zusätzliche Startkammer. Danach wird die große Fackel aus dem Spiel genommen.

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

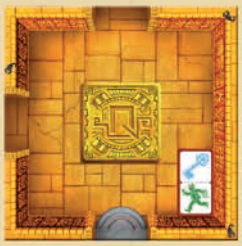
Die Module lassen sich einzeln, zusammen und in jeglicher Kombination mit den Modulen des Basisspiels und der Erweiterung 1: „Illusions“ spielen. Stellt euer eigenes Abenteuer zusammen und los geht's.

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.

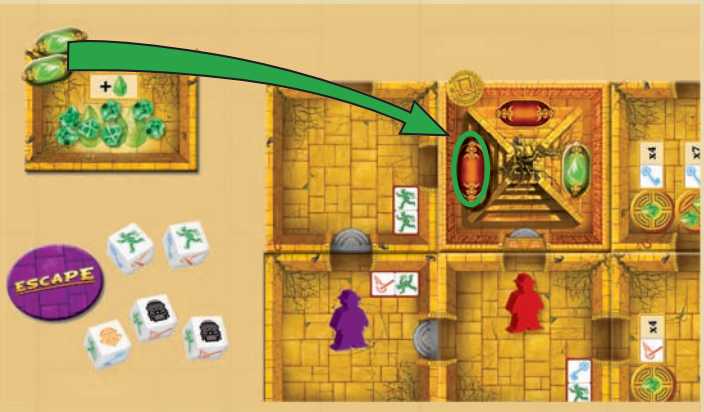
4 Abenteurer befinden sich im Tempel. Micha, Ani und Alex erwürfeln gemeinsam die 8 goldenen Masken.

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:

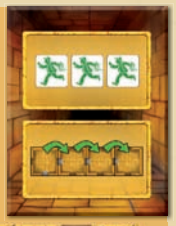
Permanent:

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:

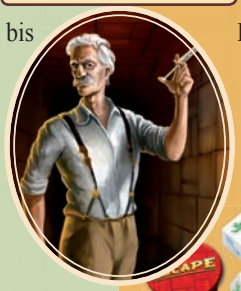
Erwürfelt ihr 3 Abenteurer, könnt ihr sie dazu benutzen, euren Abenteurer bis zu 3 Kammern weit zu bewegen.



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

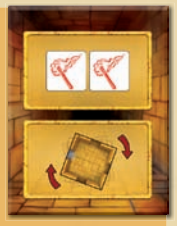
Permanent:

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.

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

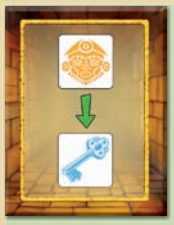
Aktivierbar:

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 schwarzen Masken erneut würfeln.

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.

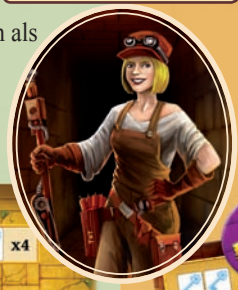
Mechaniker



Permanent:

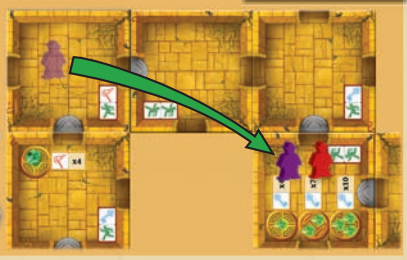
Zu jeder Zeit dürft ihr eure goldenen Masken als Schlüssel verwenden. Setzt ihr eine goldene Maske als Schlüssel ein, müsst ihr den Würfel erneut würfeln.

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

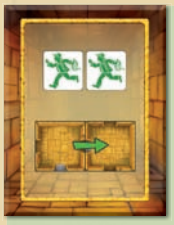


Aktivierbar:

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



Mentalist



Permanent:

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

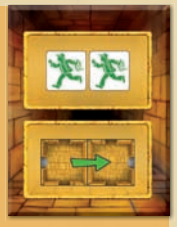
Dank der Fähigkeit kann Micha die Kammer auch mit 2 erwürfelten Abenteurern betreten.

Aktivierbar:

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

Micha betritt die Startkammer durch die Wand.

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



ESCAPE Traps – Expansion 3 –

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

Die Erweiterung 3 enthält zwei neue Module:

Modul 7: Fallenkammern

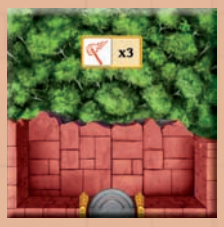
Modul 8: Zeitkammern

Für Abwechslung ist gesorgt, denn alle Module lassen sich einzeln, zusammen und in jeglicher Kombination spielen. Stellt euer eigenes Abenteuer zusammen und los geht's.

Spielmaterial

Modul 7: Fallenkammern

• 5 Fallenkammern


2x Klippe

1x Beschwörungs-kammer

1x Bewegende Plattform

1x Sackgasse

Modul 8: Zeitkammern

• 8 Zeitkammern

4x Verbotskammer

2x Lavakammer

1x Fackelkammer

1x Opferkammer

• 2 Sanduhren
1x Grün (30 Sekunden),
1x Blau (1 Minute)

• 2 Zeitmarker

Modul 7: Fallenkammern

Änderungen im Spielaufbau

Mischt die **5 Fallenkammern** und **zieht verdeckt 2, 3 oder 4** Kammern und legt sie beiseite. Die restlichen Fallenkammern gehen aus dem Spiel.

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

Änderungen im Spielablauf

Immer wenn ein Spieler eine **Fallenkammer** entdeckt und mit der Eingangstreppe angelegt hat, **stellt er seinen Abenteurer sofort in die Fallenkammer.**

Jede Fallenkammer hat unterschiedliche Auswirkungen:

Bewegende Plattform:

Der Spieler **hebt die Kammer mit seinem Abenteurer hoch** und legt sie mit der **Eingangstreppe, ohne die Ausrichtung zu verändern**, an die nächste Öffnung einer im Uhrzeigersinn liegenden Kammer an.

Gibt es in dem Moment keine Öffnung, an die die Kammer passt, so muss der Spieler warten, bis seine Mitspieler neue Kammern entdecken, an die die Kammer passt. Solange kann sich der Spieler nicht bewegen.

Beschwörungskammer:

Zusätzlich zu seinem Abenteurer, stellt der Spieler auch **alle anderen Abenteurer** seiner Mitspieler in die Beschwörungskammer. Die Spieler müssen nun **von dieser Kammer aus weiterspielen.**

Sobald die Beschwörungskammer entdeckt ist, kann man ihren **Effekt auch bewusst benutzen**, um alle Abenteurer wieder in die Beschwörungskammer zu befördern. Dazu muss ein Spieler **3 Schlüsselsymbole** erwürfeln, während er sich mit seinem Abenteurer in der Kammer befindet.

Klippe:

Der Spieler stellt seinen Abenteurer über den Abgrund und kann die **Kammer nicht verlassen**, bis er je nach Kammer, entweder **3 Fackel- oder 3 Schlüsselsymbole** erwürfelt hat. Dann stellt er seinen Abenteurer vor die Eingangstreppe. Jetzt kann er die Kammer wieder verlassen.

Andere Spieler können die Kammer betreten, um beim Erwürfeln der Symbole zu **helfen**, aber nur indem sie **goldene Masken weitergeben.** Die 3 Fackel- bzw. Schlüsselsymbole **muss der Spieler alleine erwürfeln**.

Sackgasse:

Der Spieler darf die **Kammer nicht mehr über die Eingangstreppe verlassen.** Er muss durch Entdecken von neuen Kammern einen Weg zurück finden.

Wohl aber dürfen andere Spieler die Kammer über die Eingangstreppe betreten, um ihrem Mitspieler dabei zu helfen. Jedoch dürfen auch sie nicht mehr über die Eingangstreppe die Kammer verlassen.

Modul 8: Zeitkammern

Änderungen im Spielaufbau

Mischt die **8 Zeitkammern** und zieht verdeckt **2, 3 oder 4 Kammern** und legt sie beiseite. Die restlichen Zeitkammern gehen aus dem Spiel.

Bevor ihr die letzten fünf Kammern, inklusive Ausgang unter den Nachziehstapel legt, mischt ihr die gezogenen Zeitkammern in den Nachziehstapel. Stellt die beiden Sanduhren und die 2 Zeitmarken griffbereit neben den Nachziehstapel.

Änderungen im Spielablauf

Sobald ein Spieler eine Zeitkammer entdeckt und mit der Eingangstreppe angelegt hat, aktiviert er die Kammer, indem er die entsprechende Sanduhr hineinstellt und der Sand anfängt durchzulaufen. **(Verbotskammern = grüne Sanduhr, Andere Zeitkammern = blaue Sanduhr)**

Nun müssen die Spieler, je nach Zeitkammer, entweder eine Aufgabe in der Zeit lösen, oder dürfen bestimmte Aktionen nicht durchführen, bis die Zeit vergangen ist. Ist der Sand durchgelaufen, wird die Sanduhr wieder neben den Nachziehstapel gestellt.

Wird eine Kammer entdeckt, aber die entsprechende Sanduhr läuft noch in einer anderen aktiven Zeitkammer, nimmt der Spieler die Zeitmarke mit der Zahl 1 und legt sie auf die Kammer. Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, wird sie sofort auf die Kammer mit der Zeitmarke mit der Zahl 1 gesetzt und die Marke wieder zurückgelegt.

Für den seltenen Fall, dass zwei Zeitkammern entdeckt werden, während eine noch aktiv ist, wird die Zeitmarke mit der Zahl 2 verwendet. Dann wird die Sanduhr erst auf die Kammer mit der 1er Zeitmarke und dann auf die Kammer mit der 2er Zeitmarke gesetzt.

Verbotskammern:

Um die Kammer zu aktivieren, wird die **grüne Sanduhr** zuerst auf das obere **Sanduhrsymbol** gestellt.

Ist der Sand durchgelaufen, wird die **Sanduhr umgedreht** und auf das **zweite Sanduhrsymbol** gestellt.

Nach Ablauf der Zeit, wird die Sanduhr wieder neben den Nachziehstapel gestellt.

Neben den Sanduhrsymbolen sind die Aktionen abgebildet, die die Spieler in der Zeit, in der der **Sand durchläuft, nicht benutzen dürfen:**

- ***Magische Steine***: *Die Spieler dürfen keine Magischen Steine aktivieren.*
- ***Goldene Maske***: *Die Spieler dürfen goldene Masken nicht einsetzen, um blockierte Würfel erneut zu würfeln.*
- ***Bewegung***: *Die Spieler dürfen keine Kammern betreten.*
- ***Startkammer***: *Die Spieler dürfen die Startkammer nicht betreten.*

Opferkammer:

Um die Kammer zu aktivieren, wird die **blaue Sanduhr** auf das Sanduhrsymbol gestellt und **jeder Spieler legt einen seiner Würfel in die Kammer**.

Jeder Spieler hat nun eine 1 Minute Zeit, um die Kammer zu betreten und seinen Würfel wieder an sich zu nehmen.

Spieler die es nicht innerhalb der 1 Minute schaffen, die Kammer zu betreten **verlieren ihren Würfel** und legen ihn zurück in die Schachtel.

Fackelkammer:

Um die Kammer zu aktivieren, wird die **blaue Sanduhr** auf das S**anduhrsymbol gestellt.**

Die Spieler haben nun 1 Minute Zeit, um die Kammer zu betreten und **7 Fackelsymbole** gemeinsam zu erwürfeln.

Schaffen die Spieler es nicht, müssen **zwei Spieler jeweils einen ihrer Würfel abgeben** und zurück in die Schachtel legen.

Lavakammer:

Um die Kammer zu aktivieren, wird die **blaue Sanduhr** auf das oberste Feld des Sanduhrsymbols gestellt.

Die Spieler haben nun 1 Minute Zeit, die Kammer zu betreten und **nacheinander die 3 Aufgaben zu lösen**. Begonnen wird mit der Aufgabe neben der Sanduhr.

Schaffen es die Spieler, die geforderten Symbole zu erwürfeln, bewegen sie die Sanduhr um ein Feld weiter nach unten *(ohne die Sanduhr umzudrehen)* und stellen sich der zweiten Aufgabe. Wird diese auch erfüllt, wird die Sanduhr auf das unterste Feld gestellt und es geht an die letzte Aufgabe.

Schaffen die Spieler alle Aufgaben innerhalb der 1 Minute, passiert nichts Negatives.

Schaffen die Spieler die Aufgaben nicht, tritt die Konsequenz ein, die neben der Aufgabe steht, an der die Spieler gescheitert sind.

- *5x Fackeln sonst 3 Würfel weg*
- *4x Schlüssel sonst 2 Würfel weg*
- *3x Abenteurer sonst 1 Würfel weg*

- *5x Fackeln sonst 3 magische Steine hinzu legen*
- *4x Schlüssel sonst 2 magische Steine hinzu legen*
- *3x Abenteurer sonst 1 magischen Stein hinzu legen*

Queenie: Der Abgrund

Nur mit dem Basisspiel spielbar. Die Regeln des Basisspiels, sowie restlicher Spielaufbau bleiben unverändert.

Spielmaterial und Änderungen im Aufbau

- **1 Kammer**: Der Abgrund

Nachdem ihr die Startkammer und den Ausgang beiseitegelegt habt, mischt ihr den Abgrund zusammen mit den restlichen Kammern.

- **4 Fluchkarten** (3x Verlorener Schatz, 1x Wirklich verflucht)

Die neuen Fluchkarten werden beim Spielaufbau zusammen mit den restlichen Fluchkarten gemischt.

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

Neue Kammer „Der Abgrund“

Befindet ihr euch in der Kammer Abgrund, müsst ihr alleine 5 schwarze Masken erwürfeln, um 2 magische Steine zu aktivieren.

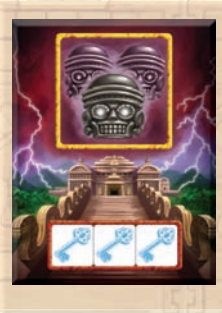
Tipp: *Betretet den Abgrund nur gemeinsam, da derjenige, der die Steine aktiviert hat, anschließend die Hilfe der goldenen Masken benötigt.*

Neue Fluchkarten

Verlorener Schatz:

Ihr müsst sofort einen beliebigen vor euch liegenden Schatz ungenutzt abwerfen. Anschließend werft ihr auch die Fluchkarte ab.

Besitzt ihr keinen Schatz, habt ihr Glück und werft nur die Fluchkarte ab.



Wirklich verflucht:

Immer, wenn ihr eine neue Fluchkarte ziehen müsst, zieht ihr stattdessen zwei Fluchkarten.

Queenie: Doomed

Nur mit dem Basisspiel spielbar. Die Regeln des Basisspiels, sowie restlicher Spielaufbau bleiben unverändert.

Spielmaterial und Änderungen im Aufbau

- **2 Schatzplättchen** (2x Gegenzauber)

Die neuen Schatzplättchen werden beim Spielaufbau zusammen mit den restlichen Schatzplättchen gemischt.

- **2 Fluchkarten** (1x Doomed, 1x Aufrichten)

Die neuen Fluchkarten werden beim Spielaufbau zusammen mit den restlichen Fluchkarten gemischt.

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

Neue Schatzplättchen

Gegenzauber:

Werft eine eurer Fluchkarten ab. Der Schatz kann nur einmal verwendet werden.

Neue Fluchkarten

Doomed:
Ihr könnt nicht aus dem Tempel entfliehen, solange ihr diesen Fluch nicht gebannt habt.

Aufrichten:
Ihr müsst im Stehen weiter spielen.

Queenie: Der Brunnen

Nur mit dem Basisspiel spielbar. Die Regeln des Basisspiels, sowie restlicher Spielaufbau bleiben unverändert.

Spielmaterial und Änderungen im Aufbau

- **1 Kammer:** Der Brunnen

Nachdem ihr die Startkammer und den Ausgang beiseitegelegt habt, mischt ihr den Brunnen zusammen mit den restlichen Kammern.

- **4 Fluchkarten** (2x Vergiftet, 2x Schlingpflanzen)

Die neuen Fluchkarten werden beim Spielaufbau zusammen mit den restlichen Fluchkarten gemischt.

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

Neue Kammer „Der Brunnen“

Befindet ihr euch in der Brunnenkammer, könnt ihr euch einmal im Spiel, **einen** zuvor verlorenen Würfel wiederholen.

Dazu müsst ihr alleine 2 goldene Masken erwürfeln.

Neue Fluchkarten

Vergiftet:
Der Vergiftet-Fluch trifft euch jeweils am Ende des ersten und zweiten Countdowns, wenn ihr ihn bis dahin nicht gebannt habt, mit folgenden Auswirkungen:

- **Befindet ihr euch in der Startkammer,** verliert ihr dennoch **einen** eurer Würfel.
- **Befindet ihr euch nicht in der Startkammer,** so verliert ihr **zwei** eurer Würfel.

Schlingpflanzen:
Immer wenn ihr Abenteurer erwürfelt, müsst ihr sie im nächsten Wurf erneut würfeln und dürft sie nicht für eine Aktion nutzen.

Queenie: Questkammern

Nur mit dem Basisspiel und der Quest-Erweiterung spielbar.

Spielmaterial und Änderungen im Aufbau

- **3 Questkammern** (1x Chaoskammer, 1x Sternbilderkammer, 1x Schlangengrube)
- **6 Fluchkarten** (2x Gedankenkontrolle, 2x Fallgrube, 2x Magischer Bund)
- **5 Schlangenplättchen**

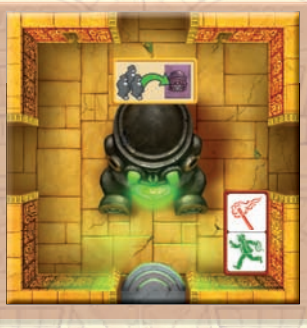
Mischt die 3 neuen Questkammern mit dem Rest der Questkammern und zieht verdeckt 1, 2 oder 3 davon. Platziert die Schlangenplättchen neben den Nachziehstapel.

Mischt die neuen Flüche mit den restlichen Flüchen und legt sie neben den Nachziehstapel.

Neue Questkammern

Chaoskammer:

Befinden sich alle Spieler zum gleichen Zeitpunkt in der Chaoskammer, zieht **jeder Spieler** einen **Fluch**. Damit ist die Aufgabe beendet.



Sternbildkammer:

Zum Erfüllen dieser Aufgaben müssen sich alle Spieler in **verschiedenen Kammern befinden**. In welchen Kammern sich die Spieler befinden müssen, hängt von der Spieleranzahl ab.

Befinden sich alle Spieler in der richtigen Kammer, muss derjenige Spieler, der sich in der Sternbildkammer befindet, **zwei Schlüssel** würfeln, um die Aufgabe zu beenden.

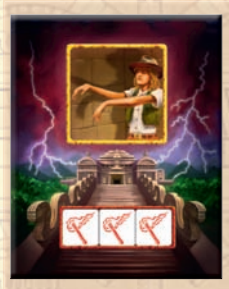
Kammern: / Spieler:	Sternenbild	Start	3 Steine	1 Stein	Ausgang
2 Spieler	X	X			
3 Spieler	X	X	X		
4 Spieler	X	X	X	X	
5/6 Spieler	X	X	X	X	X

Anmerkung: Spielt ihr zu sechst, müssen nur 5 Spieler in bestimmten Kammern stehen.

Schlangengrube:

Der Spieler, der die Schlangengrube aufdeckt, nimmt für **jeden Spieler** ein **Schlangenplättchen** und legt jeweils ein Plättchen zu jedem Abenteurer in die Kammern. Um die Aufgabe zu erfüllen muss nun jeder Spieler sein Schlangenplättchen bekämpfen, indem er **zwei Fackeln** würfelt. Wenn alle Schlangen besiegt sind, muss noch die **Mutterschlange** in der Schlangengrube bekämpft werden. Dazu müssen gemeinsam **fünf Fackeln** gewürfelt werden. Ist die Mutterschlange besiegt, habt ihr die Aufgabe erfolgreich erledigt.

Neue Fluchkarten



Gedankenkontrolle:
Seid ihr von diesem Fluch heimgesucht, dürft ihr **weder** eure Spielfigur noch den Nachziehstapel oder die Magischen Steine von der Steinablage **berühren**. Am besten findet ihr jemanden, der das für euch übernimmt.

Fallgrube:
Sobald ihr diesen Fluch gezogen habt, müsst ihr eure **Spielfigur** zurück in die **Startkammer setzen**. Dann könnt ihr die Fluchkarte ablegen.

Magischer Bund:
Seid ihr mit diesem Fluch belegt, müsst ihr einen anderen Spieler die ganze **Zeit über berühren**.

Anmerkung: Es muss nur eine Hand benutzt werden.

Queenie: Das Labyrinth

Nur mit dem Basisspiel spielbar. Die Regeln des Basisspiels, sowie restlicher Spielaufbau bleiben unverändert.

Spielmaterial und Änderungen im Aufbau

- **2 Kammern** (1x Fata-Morgana-Kammer, 1x Zahnrad Kammer)

Nachdem ihr zwei beliebige Kammern neben die Startkammer gelegt habt, mischt die neuen Kammern mit den restlichen Kammern.

- **4 Fluchkarten** (2x Schwächstes Glied, 2x Fehlinformation)

Mischt die neuen Flüche mit den alten Flüchen und legt sie als Stapel neben den Nachziehstapel.

- **6 Schatzplättchen** (2x Abkürzung, 2x Auszeit, 2x Wunderlampe)

Mischt die neuen Schätze mit den restlichen Schätzen und legt sie als Stapel zu den Flüchen und dem Nachziehstapel.

Neue Kammern

Fata-Morgana Kammer:

Der Spieler, der diese Kammer zieht, muss sie mit der **Startkammer tauschen**. Die Startkammer muss er nun angrenzend zu der Kammer, in der er sich befindet, anlegen.

Somit hat sich die Position in der Startkammer geändert.

Anmerkung: *Am Ende eines Countdowns ist man in der Fata-Morgana Kammer nicht sicher.*

Zahnrad Kammer:

Ist die Kammer entdeckt, kann sie von einem Spieler, der in ihr steht, durch **zwei Fackeln** aktiviert werden. Durch die Aktivierung der Zahnrad Kammer könnt ihr eine Reihe von Kammern um eine Kammer weiter in eine **beliebige Richtung verschieben.**

Anmerkung: *Alle Kammern der ausgewählten Reihe müssen in die gleiche Richtung verschoben werden.*

Neue Fluchkarten

Schwächstes Glied:

Einmal mit diesem Fluch belegt, wird man ihn **nicht mehr los.** Habt ihr es am Ende des **ersten oder des zweiten Countdowns** nicht wieder **zurück** zur Startkammer geschafft, **verliert ihr** sofort das Spiel.

Fehlinformation:

Jedes Mal, wenn derjenige, der von diesem Fluch heimgesucht wird, eine neue Kammer aufgedeckt, muss er **zweimal schreien: „Ich habe den Ausgang gefunden“**. Auch diesen Fluch kann man bis zum Ende des Spiels nicht mehr ablegen.

Neue Schatzplättchen

Abkürzung:

Wenn ihr eine neue Kammer entdecken könnt, dürft ihr den kompletten, verbleibenden **Nachziehstapel durchsuchen** und euch die Kammer raussuchen, die euch am Besten gefällt. Vergesst nicht den Nachziehstapel danach ordentlich zu mischen.

Auszeit:

Dieser Schatz erlaubt es euch, für einen Moment die **Musik** zu **stoppen** und über eure nächsten Spielzüge zu diskutieren. Während dieser Zeit darf kein Spieler würfeln oder seine Spielfigur bewegen. Sobald ihr euch fertig beraten habt, lasst die Musik weiterlaufen und fangt wieder an zu würfeln.

Wunderlampe:

Mit der Wunderlampe könnt ihr euch die obersten **drei Schätze** des Schatzstapels **ansehen** und einen auswählen. Die verbleibenden zwei Schätze werden unter den Schatzstapel gelegt.

Queenie: Neue Charaktere

Nur mit dem Basisspiel und der Quest-Erweiterung spielbar.

Spielmaterial und Änderungen im Aufbau

- **2 Kammern** (1x Kerker, 1x Engpass)

Nachdem ihr zwei beliebige Kammern neben die Startkammer gelegt habt, mischt die neuen Kammern mit den restlichen Kammern.

- **4 Charakterkarten** (2x Leerenläufer, 2x Gauner)

Die zwei neuen Charaktere geben euch mehr Auswahlmöglichkeiten zu Anfang des Spiels.

- **4 Schatzplättchen** (2x Pforte, 2x Klon)

Mischt die neuen Schätze unter die alten Schätze und legt sie als Stapel neben den Nachziehstapel.

Neue Kammern

Der Kerker:

Der Kerker wird mit der grauen Rutsche angelegt. Ihr könnt den Kerker durch jeden Eingang betreten, allerdings **nicht über die Rutsche wieder verlassen.** Seid also vorsichtig, wenn ihr den Kerker betretet, ihr werdet vielleicht nicht wieder heraus finden.

Der Engpass:

Um diese Kammer betreten zu können, müsst ihr **drei Fackeln** würfeln.

Allerdings könnt ihr sowohl einen Schatz in ihr finden als auch einen magischen Stein aktivieren.

Neue Schatzplättchen

Die Pforte:

Benutzt diesen Schatz um eure Spielfigur in eine **anliegende Kammer** zu **stellen.** Ihr könnt jede anliegende Kammer wählen, selbst eine Kammer, die sich **diagonal** von eurer aktuellen Kammer befindet.

Der Klon:

Mit diesem Schatz könnt ihr alle eure gewürfelten Schlüssel- und Fackelsymbole für eine Aktion **verdoppeln.**

Neue Charakterkarten

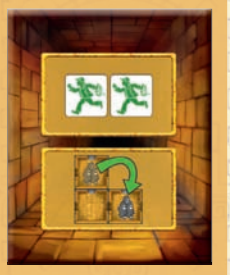
Leerenläufer

Permanent:

Steht ihr in einem Raum mit einer Öffnung und würfelt **zwei Abenteurer**, könnt ihr das **Spielfeld verlassen**, euch eine andere Kammer mit Öffnung **suchen** und eure Spielfigur in diese Kammer setzen.

Aktivierbar:

Ihr könnt die permanente Eigenschaft nur **einmal ausführen**, ihr dürft allerdings **alle Abenteurer mitnehmen**, die sich in der **selben Kammer** befinden.



Gauner

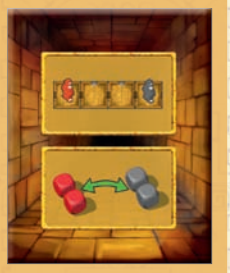
Permanent:

Wenn ihr euch mit einem weiteren Abenteurer in der selben Kammer befindet, könnt ihr mit ihm **Würfel tauschen**.

Anmerkung: Du kannst nur die gleiche Anzahl an Würfeln tauschen.

Aktivierbar:

Ihr könnt mit einem **beliebigen Spieler** im Tempel die **Würfel tauschen.** Auch hier gilt, dass ihr nur die gleiche Anzahl an Würfel tauschen könnt.



Queenie: Der Mayakalender

Nur mit dem Basisspiel spielbar. Die Regeln des Basisspiels, sowie restlicher Spielaufbau bleiben unverändert.

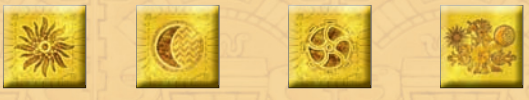
Als wäre es nicht schon schwer genug aus dem Tempel zu entfliehen, haben sich jetzt auch noch die antiken Götter dazu entschlossen euch eine weitere Aufgabe zu erteilen.

Ihr müsst nun die magischen Steine in der Reihenfolge aktivieren, die der alte Mayakalender vorgibt. Tut ihr dies nicht, müsst ihr mit Konsequenzen rechnen.

Spielmaterial und Änderungen im Aufbau

- **1 Kalenderkammer**

- **9 Kalenderplättchen**



4x Sonne *3x Mond* *2x Zahnrad* *Rückseite*

- **1 Mayafigur**

- **1 Mayakalender**
  zweiseitig: Kalender der Ewigkeit / Kalender der Verdammnis

Legt den Mayakalender neben den Nachziehstapel. Stellt die Mayafigur auf das **Startfeld** mit dem **Pfeil**. Je nachdem, für welchen Kalender ihr euch entscheidet, ändern sich die Regeln, wie im Folgenden beschrieben.

Mischt die Kalenderplättchen und legt sie verdeckt neben den Mayakalender.

Nachdem ihr zwei beliebig gezogene Kammern neben die Startkammer gelegt habt, mischt ihr die restlichen Kammern mit der Kalenderkammer.

Änderungen im Spielablauf

Kalender der Ewigkeit

Zieht **jedes Mal**, wenn ihr eine Steinkammer (Kammer, in der ihr magische Steine aktivieren könnt) aufdeckt, ein **Kalenderplättchen** und legt es **aufgedeckt** in die entdeckte Kammer.

Das Plättchen zeigt eins von drei Symbolen: Sonne, Mond oder Zahnrad.

Ihr könnt nun nur noch in den Kammern **magischen Steine aktivieren, die das gleiche Symbole zeigen**, wie das nächste Feld der Mayafigur auf dem Mayakalender. Aktiviert ihr einen Stein in der richtigen Kammer, dann **bewegt** sich die **Mayafigur** auf dem Mayakalender ein Feld weiter und das Kalenderplättchen wird aus dem Spiel genommen. Da die Mayafigur sich jeweils nur um ein Feld nach vorne bewegen kann, müsst ihr **neun Steine** in der **richtigen Reihenfolge** aktivieren.

Sind keine Kalenderplättchen mehr vorhanden, werden in neu entdeckte Steinkammern keine Plättchen gelegt. Die magischen Steine in diesen Kammern könnt ihr jedoch **erst aktivieren**, wenn die Mayafigur das **letzte Feld** des Kalenders der Ewigkeit **erreicht** hat.

Ihr müsst **nicht** das **letzte Feld** auf dem Kalender **erreichen**, um aus dem Tempel zu entfliehen. Wenn ihr meint, dass ihr früher entkommen könnt oder bereits alle magischen Steine von der Steinablage aktiviert sind, seht zu, dass ihr den Ausgang findet.

Kalenderkammer:
Wenn ihr die Kammer aufdeckt, könnt ihr sie mit Hilfe von **drei** gewürfelten **Schlüsseln** aktivieren. Wenn die Kammer erfolgreich aktiviert wurde, könnt ihr **zwei** Kalenderplättchen in den Steinkammern miteinander **austauschen.**

Der Kalender der Verdammnis

Zieht **jedes Mal**, wenn ihr eine Steinkammer (Kammer, in der ihr magische Steine aktivieren könnt) **aufdeckt**, ein **Kalenderplättchen** und legt es aufgedeckt in die entdeckte Kammer.
Das Plättchen zeigt eins von drei Symbolen: Sonne, Mond oder Zahnrad.
Aktiviert ihr einen magischen Stein in einer Kammer, vergleicht ihr das Symbol auf dem Kalenderplättchen mit dem Symbol auf dem nächsten Feld des Mayakalenders. Stimmt es überein, setzt ihr die Mayafigur ein Feld weiter. Stimmt es nicht überein so bleibt die Mayafigur stehen. In beiden Fällen legt ihr das Kalenderplättchen verdeckt unter den Kalenderplättchen Stapel.

Auf dem Mayakalender gibt es **drei Riegel**, die jeweils für das Ende eines Countdowns stehen. Schafft ihr es nicht, die Mayafigur vor dem Ende des jeweiligen Countdowns hinter den passenden Riegel zu bringen, müsst ihr euch den entsprechenden **Konsequenzen** stellen.

Nach dem **ersten und zweiten Countdown** muss **jeder** Spieler einen **Würfel** in die Kalenderkammer legen. Habt ihr die Kalenderkammer noch **nicht aufgedeckt**, legt die Würfel vorerst an den **Spielfeldrand**. Sobald ihr die Kalenderkammer aufdeckt, werden alle Würfel in diese Kammer gelegt.

__Anmerkung:__ Auch wenn ihr die Steinkammern nicht in einer bestimmten Reihenfolge aktivieren müsst, ist es äußerst ratsam dies zu tun, um die Konsequenzen am Ausgang zu vermeiden.

Auf den **drei Feldern** vor dem letzten Riegel sind **ein, zwei** oder **drei Schlüssel** abgebildet. Die Felder zeigen die Anzahl an Schlüsseln, die ihr zusätzlich **würfeln** müsst, um aus dem Tempel entfliehen zu können. Nur auf dem **letzten Feld** des Kalenders widerfährt euch **keine Strafe,** die euch das Verlassen des Tempels erschwert. Ihr müsst ebenfalls **drei zusätzliche Schlüssel** würfeln, wenn die Mayafigur auf einem anderen als den letzten vier Feldern des Kalenders steht.

Befinden sich **keine magischen Steine** mehr auf der **Steinablage**, aber ihr wollt oder müsst euch noch weiter auf dem Mayakalender bewegen, gibt es folgende Möglichkeit: ihr könnt in Kammern mit noch liegendem passenden Kalenderplättchen die nötigen **Symbole** für die Aktivierung eines magischen Steins **erwürfeln** und nur die **Mayafigur bewegen**, **ohne** einen **Stein** zu Aktivieren.

Kalenderkammer:
Wenn ihr die Kammer aufdeckt, könnt ihr sie mit Hilfe von **drei** gewürfelten **Schlüsseln** aktivieren. Wenn die Kammer erfolgreich aktiviert wurde, könnt ihr **zwei** Kalenderplättchen in den Steinkammern miteinander **tauschen**. Sollten sich Würfel in der Kalenderkammer befinden, könnt ihr jeweils einen **Würfel zurückgewinnen**, indem ihr die Kalenderkammer **betretet.**

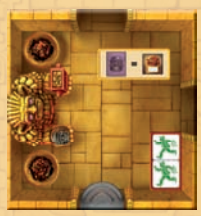
Beispiel: Peter kann die Kalenderplättchen austauschen und seinen verlorenen Würfel zurück nehmen.

Queenie: Austausch- und Teleportkammer

Nur mit dem Basisspiel spielbar. Die Regeln des Basisspiels, sowie restlicher Spielaufbau bleiben unverändert.

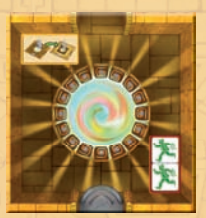
Spielmaterial und Änderungen im Aufbau

- **1 Austauschkammer**



Kann nur benutzt werden, wenn mit den Modulen 1 und 2 des Basisspiels gespielt wird.

- **1 Teleportkammer und 1 Teleportplättchen**



Die Austausch- und die Teleportkammer werden mit den anderen Kammern gemischt, nachdem die 2 Kammern neben die Startkammer gelegt wurden.

Neue Kammern

Austauschkammer:

Ist die Kammer entdeckt, können Spieler sie betreten, um einen ihrer Flüche, den sie vor sich liegen haben, gegen ein Schatzplättchen einzutauschen. Der Fluch wird abgelegt und ein Schatzplättchen aus dem Vorrat gezogen. Spieler können die Kammer mehrfach benutzen. Dazu muss die Kammer erst wieder verlassen werden und dann erneut betreten werden.

Teleportkammer:

Ist die Kammer entdeckt, wird das Teleportplättchen in die Mitte der Kammer gelegt. Ein Spieler kann die Kammer betreten und das Teleportplättchen zu sich nehmen. Er kann dieses in einer anderen Kammer, in der er sich befindet, wieder in der Mitte ablegen. Von diesem Moment an können Spieler jederzeit zwischen Teleportkammer und Teleportplättchen teleportieren. Er nimmt seine Spielfigur und stellt sie in die entsprechende Kammer. Dafür muss er keine Symbole erwürfeln.

Ebenfalls kann ein Spieler das Teleportplättchen wieder aufnehmen und es in eine andere Kammer bringen.

Queenie: Totemkammer

Nur mit dem Basisspiel spielbar. Die Regeln des Basisspiels, sowie restlicher Spielaufbau bleiben unverändert.

Spielmaterial und Änderungen im Aufbau

- **1 Totemkammer**

Die Totemkammer wird mit den anderen Kammern gemischt, nachdem die 2 Kammern neben die Startkammer gelegt wurden.

Neue Kammer „Totemkammer“

Ist die Totemkammer entdeckt, können Spieler die Kammer betreten, um bis zu 2 magische Steine zu aktivieren. Dazu müssen sie ihre Würfel in der Mitte der Kammer übereinanderstapeln. Schaffen es die Spieler, 5 Würfel zu stapeln, aktivieren sie 1 magischen Stein, bei 10 Würfeln sogar 2 Steine.
Es dürfen nur Würfel gestapelt werden, die entweder eine goldene oder schwarze Maske zeigen. Spieler dürfen in der Totemkammer nur einmal magische Steine aktivieren. Viel Spaß beim Stapeln!

Queenie: Die Verfluchten Steine

Nur mit dem Basisspiel spielbar. Die Regeln des Basisspiels, sowie restlicher Spielaufbau bleiben unverändert.

Den Stein hättet ihr besser nicht genommen. Er ist verflucht! Jetzt hilft nur noch, den Stein zurückzubringen. Aber aus welcher Kammer habt ihr den Stein noch gleich genommen?

Spielmaterial und Änderungen im Aufbau

- **6 Verfluchtes Stein-Plättchen**

Rückseite

Die verfluchten Stein-Plättchen werden gemischt und eines an jeden Spieler ausgeteilt. Die Plättchen legen die Spieler vor sich ab.

- **6 Fundort-Plättchen**

Rückseite

Die Fundort-Plättchen werden verdeckt gemischt und als Stapel neben dem Nachziehstapel platziert.

Änderungen im Spielablauf

Spieler dürfen den Tempel nicht verlassen, solange der verfluchte Stein in ihrem Besitz ist.

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Stein-Kammer entdeckt, in der nur ein Stein aktiviert werden kann, legt er das oberste Fundort-Plättchen verdeckt in die Kammer. Betritt ein Spieler eine Kammer, in der ein Fundort-Plättchen liegt, kann er 2 Schlüssel-Symbole erwürfeln und sich das Plättchen angucken:

Entspricht die Abbildung der seines verfluchten Steines, so hat er den Ort gefunden und darf seinen verfluchten Stein abgeben. Er legt das Fundort- und sein verfluchtes Stein-Plättchen zurück in die Schachtel. Er darf nun wieder den Tempel verlassen.

Entspricht die Abbildung nicht der seines verfluchten Steines, darf er das Plättchen den anderen Spielern beschreiben – ohne es zu zeigen – und somit den Mitspielern Hinweise geben. Er legt das Plättchen wieder verdeckt in die Kammer.

© Copyright 2017 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

QUEEN GAMES