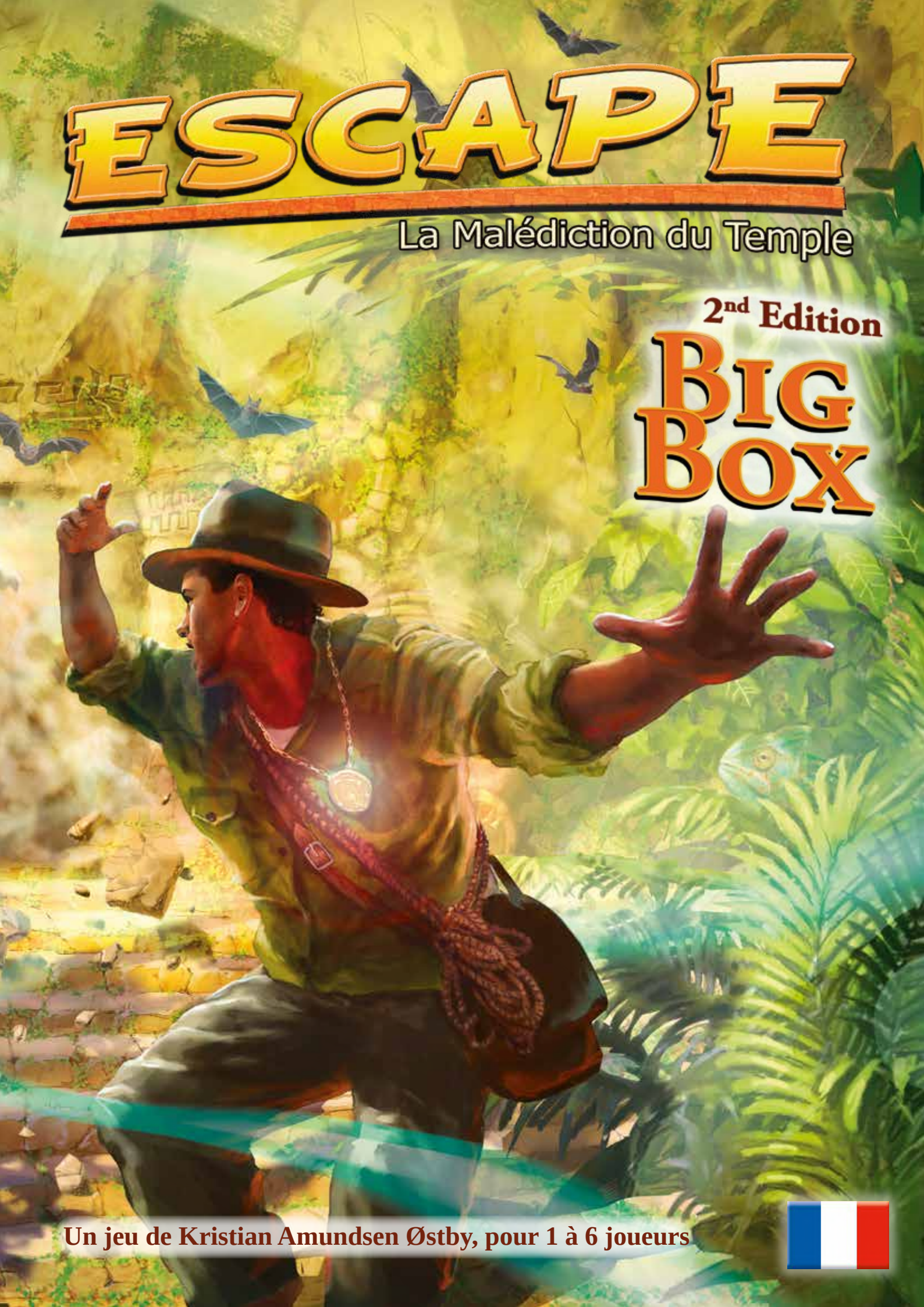
ESCAPE

La Malédiction du Temple

2nd Edition

BIG BOX



Un jeu de Kristian Amundsen Østby, pour 1 à 6 joueurs

Index

Escape - La Malédiction du Temple 4

Jeu de base: Mise en place 5

Module 1: Malédictions 10

Module 2: Trésors 10

Escape – Illusions – Extension 1 12

Module 3: Salles Illusion 12

Module 4: Salles spéciales 14

Escape – Quête – Extension 2 16

Module 5: Salles Quête 17

Module 6: Personnages 20

Escape – Pièges – Extension 3 22

Module 7: Salles Piège 22

Module 8: Salles Chrono 24

Queenie: La Fosse 26

Queenie: Condamnés 26

Queenie: La Fontaine 27

Queenie: Nouvelles Salles Quête 28

Queenie: Le Labyrinthe 29

Queenie: Nouveaux personnages 30

Queenie: Le Calendrier Maya 32

Queenie: Salles Échange & Téléportation 34

Queenie: Salle Totem 35

Queenie: Les joyaux maudits 35

Module 1: *Malédictions*

Module 6: *Personnages*

Module 8:
8 salles Chrono

Module 7:
5 salles Piège

Module 5:
5 salles Quête

Module 4:
6 salles spéciales

Module 3:
6 salles Illusion

13 salles pour le ***Module 1:*** *Malédictions et le* ***Module 2:*** *Trésors*

13 salles de base
(jeu de base)

6 salles principales
(jeu de base)

13 salles pour les Queenies:

- *La Fosse: 1*
- *Nouveaux personnages: 2*
- *La Fontaine: 1*
- *Le Calendrier Maya: 1*
- *Nouvelles Salles Quête: 3*
- *Salles Échange et Téléportation: 2*
- *Le Labyrinthe: 2*
- *Salle Totem: 1*

ESCAPE
La Malédiction du Temple

Vous allez devoir activer les joyaux magiques des différentes salles afin de lever la malédiction et de pouvoir quitter le temple en vie. Mais attention, vous ne disposez que de dix minutes avant que l'édifice tout entier ne s'effondre! Alors ne perdez pas de temps! Commencez tout de suite à courir et vous parviendrez peut-être à vous échapper!

Matériel du jeu de base

- **6 salles principales**

Salle de départ — *Sortie* — *Salle des joyaux x2 (symboles clé)* — *Salle des joyaux x2 (symboles torche)*

- **13 salles de base** – sans symbole masque violet et/ou trésor

Les salles pourvues d'un symbole masque violet et/ou trésor ne sont utilisées que lorsque vous jouez avec les modules d'extension.

- **1 réserve de joyaux** (pour les joyaux magiques)

- **25 joyaux magiques**

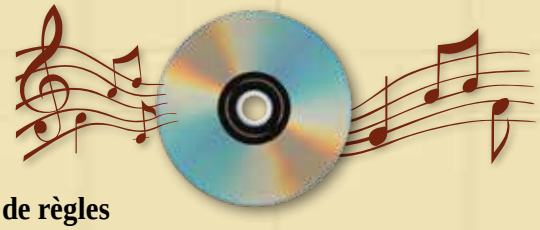
- **25 dés** - 5 pour chacun des joueurs

Aventurier — *Clé* — *Torche* — *Masque noir* — *Masque d'or*

- **5 pions Aventurier** - 1 pour chacune des 5 couleurs de joueur

- **5 jetons Aventurier** - 1 pour chacune des 5 couleurs de joueur

- **1 CD contenant la bande sonore ainsi qu'une introduction audio**



- **1 livret de règles**

But du jeu

Escape est un jeu de plateau en temps réel. Au lieu de jouer chacun votre tour, vous lancez vos cinq dés tous en même temps, aussi **vite** et aussi **souvent** que possible, sans attendre vos coéquipiers!

Vous n'avez que **dix minutes** pour vous échapper du temple qui s'écroule, alors ne traînez pas! Si vous perdez la moindre seconde, ce bâtiment deviendra votre tombeau! En cherchant la sortie, vous découvrirez de nouvelles salles, mais il vous faudra obtenir les bonnes combinaisons de symboles aventurier, clé et torche pour y pénétrer et les explorer. Certaines de ces salles contiennent des joyaux magiques et il vous faudra utiliser vos dés pour en **activer le plus possible**, afin de rompre le sort qui bloque la sortie.

Plus tôt vous trouverez la sortie et plus vous aurez activé de joyaux magiques, plus il vous sera facile d'en réchapper.

Toutefois, prenez garde, car à deux reprises durant la partie, un gong retentira et déclenchera un compte à rebours. Vous devrez alors rejoindre **la salle de départ** le plus vite possible, car c'est le seul endroit où vous serez en sécurité. Si vous n'y parvenez pas à temps, vous perdrez un de vos précieux dés. Vous devrez faire attention à bien **coordonner** vos actions et à **veiller les uns sur les autres**, car certaines tâches ne peuvent être accomplies qu'à plusieurs. De plus, même si un seul d'entre vous reste prisonnier du temple, vous avez tous perdu!

Mise en place pour le jeu de base

1. Prenez **les 6 salles principales et les 13 salles de base (qui sont toutes dépourvues de symboles masque violet et/ou trésor)**. Mettez de côté **la salle de départ** et **la sortie**. Mélangez **les salles restantes**, faces cachées, puis formez **une pile** que vous placez à portée de main de tous les joueurs. Placez la salle de départ au centre de la zone de jeu, puis piochez 2 tuiles au hasard dans la pile et posez-les à côté de cette dernière, comme représenté sur l'illustration ci-dessous. Pour finir, prenez les 4 premières tuiles de la pile, ajoutez-y la sortie, mélangez les 5 tuiles ensemble faces cachées et replacez-les ensuite sous la pile.

Exception: Si vous jouez seul ou à deux, placez la tuile sortie à peu près au milieu de la pile.

2. Placez le nombre de **joyaux magiques** correspondant au nombre de joueurs sur **la réserve de joyaux**, comme indiqué dans le tableau ci-contre.

Placez ensuite 2 joyaux magiques supplémentaires à côté de la réserve.

1 et 2 joueurs.....7 joyaux
3 joueurs.....11 joyaux
4 joueurs.....14 joyaux
5 joueurs.....16 joyaux

3. Prenez chacun **5 dés**, ainsi que **le pion Aventurier** et **le jeton Aventurier** de la couleur de votre choix. Placez tous vos aventuriers dans la salle de départ et gardez vos jetons devant vous. *De cette façon, vous pourrez facilement identifier la couleur des autres joueurs.*

Exception: Si vous jouez seul, prenez 7 dés au lieu de 5.

Le **CD** contient une présentation audio du jeu (en 3 langues différentes) et 2 versions d'une bande sonore de dix minutes. La présentation résume les règles du jeu Escape, et nous vous conseillons de l'écouter avant votre première partie. Lors de vos parties, choisissez une bande sonore au hasard ou sélectionnez celle que vous préférez. Ce choix n'a pas de répercussions sur le déroulement du jeu: les deux bandes sonores ont exactement la même durée. Pour votre première partie, nous vous recommandons cependant d'utiliser la première bande sonore.

Vous pouvez également télécharger la bande sonore sur notre site internet www.escape-queen-games.com et l'écouter sur l'appareil de votre choix.

Remettez tout le matériel inutilisé à ce stade dans la boite, vous n'en avez pas besoin pour le jeu de base.

Les différentes salles du temple

Chaque salle du temple possède plusieurs caractéristiques:

Symbole joyau magique

Vous devez obtenir (seul ou à plusieurs) les symboles représentés avec vos dés afin d'activer le joyau magique.

Certaines salles n'ont pas de symbole joyau magique, tandis que d'autres en possèdent jusqu'à 3.

Entrée

Quand vous piochez une nouvelle salle de la pile, elle doit être placée à côté d'une des entrées d'une salle déjà en jeu.

Symboles dés encadrés en rouge

Vous devez obtenir ces symboles si vous voulez entrer dans la salle.

Escaliers d'entrée

Il s'agit de l'entrée de la salle: quand une nouvelle salle est ajoutée, l'escalier doit la relier au reste du temple (c'est-à-dire à l'une des entrées d'une salle déjà en jeu).

Les symboles représentés sur les dés

Chaque dé comporte 5 symboles différents:

Aventurier (x2): C'est le symbole dont vous avez besoin pour **vous déplacer** d'une salle à l'autre ou pour en **découvrir** de nouvelles.

Clé et Torche: Il y a certaines salles dans lesquelles vous ne pouvez **rentrer** qu'en obtenant des clés ou des torches. Vous en aurez également besoin pour **activer les joyaux magiques.**

Masque noir: Si vous obtenez un masque noir, vous êtes victime d'un mauvais sort et votre **dé** est **maudit**. Mettez de côté le dé bloqué; vous ne pourrez le réutiliser que lorsque la malédiction sera levée.

Exemple: Ani a obtenu deux masques noirs et doit donc mettre les deux dés concernés à l'écart. Pour le moment, il ne lui reste plus que trois dés à lancer.

Masque d'or: Un masque d'or vous permet de débloquer **jusqu'à deux dés** affichant un symbole masque noir. Une fois la malédiction levée, vous pouvez de nouveau utiliser ces dés.

Exemple: Ani a obtenu un masque d'or et peut maintenant récupérer ses deux dés affichant un masque noir et les utiliser pour son prochain lancer.

Les joueurs dont les aventuriers se trouvent dans la même salle peuvent **s'entraider**. Par exemple, si vous obtenez un masque d'or et que vous ne l'utilisez pas vous-même, vous pouvez le donner à un de vos coéquipiers situé dans la même salle que vous afin qu'il débloque deux de ses dés maudits.

Exemple: Ani (rouge) a obtenu un masque d'or et un masque noir. Comme Frank (bleu) se trouve dans la même salle et est en fâcheuse posture, elle décide de lui laisser utiliser le masque d'or. Pour son prochain lancer de dés, Frank lance ses cinq dés au complet, tandis qu'Ani n'en a plus que quatre (à cause du masque noir).

Note: Chaque masque d'or ne vous permet d'aider qu'un seul autre joueur. Aider un autre joueur de la sorte ne signifie pas que vous lui donnez votre dé!

Les différentes actions

En utilisant les combinaisons obtenues avec vos dés, vous pouvez exécuter les actions suivantes:

- **1. Entrer dans une salle**
- **2. Découvrir une nouvelle salle**
- **3. Activer des joyaux magiques**
- **4. S'échapper**
- **5. Provoquer un coup de pouce du destin**

Une fois que vous avez accompli une action, vous devez relancer tous les dés que vous avez utilisés pour celle-ci.

Vous avez le droit de mettre de côté tous les dés qui n'ont pas été utilisés pour une action afin de vous en servir ultérieurement.

Vous pouvez décider à tout moment de relancer tous les dés que vous aviez mis de côté précédemment (à l'exception des masques noirs, qui ne peuvent être débloqués qu'au moyen d'un masque d'or).

Les différentes actions en détails:

1. Entrer dans une salle

Vous ne pouvez pénétrer dans une salle adjacente à celle dans laquelle vous vous trouvez que **si l'entrée de celle-ci n'est pas bloquée**.

Exemple: Frank ne peut entrer que dans la salle du haut car l'entrée de gauche est bloquée par un mur et il n'y a pas de salle adjacente à l'entrée de droite - du moins pas encore.

Pour pouvoir entrer dans une salle, vous devez obtenir les **symboles encadrés en rouge** dans cette dernière avec vos dés.

Exemple: Frank a lancé ses dés et il utilise ses deux symboles aventurier afin de rentrer dans la salle adjacente à celle sur laquelle il se trouve actuellement.

2. Découvrir une nouvelle salle

Si vous vous trouvez dans une salle comportant une ou plusieurs **entrées non bloquées** qui ne sont pas **encore reliées à d'autres salles**, vous avez le droit de découvrir une nouvelle salle.

Exemple: Frank se trouve dans une salle disposant de deux entrées qui ne sont pas reliées à d'autres salles. Il peut donc découvrir deux nouvelles salles.

Vous devez obtenir **deux symboles aventurier** pour pouvoir piocher la première tuile Salle de la pile et la placer à côté de la salle dans laquelle vous vous trouvez actuellement. **L'escalier d'entrée** de la nouvelle salle doit être placé adjacent à une entrée non bloquée de votre salle actuelle.

Exemple: Frank utilise ses deux symboles aventurier et relie l'escalier d'entrée de la première salle de la pile à l'une des entrées de la salle dans laquelle il se trouve actuellement.

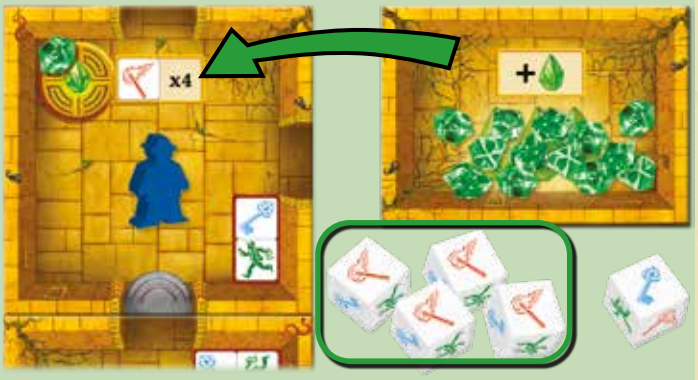
3. Activer des joyaux magiques

Au cours de votre exploration, vous rencontrerez deux types de salles dans lesquelles vous pourrez activer des joyaux magiques:

Salle avec un seul symbole joyaux magique

Salle avec 3 symboles joyaux magiques

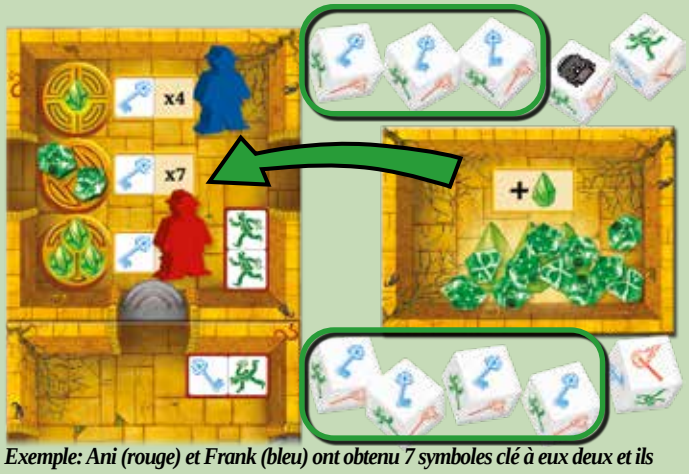
Lorsque vous vous trouvez dans une salle contenant un ou plusieurs symboles joyaux magiques, vous devez **obtenir le nombre de symboles torche ou clé requis afin d'activer le nombre de joyaux représentés**. Une fois qu'un symbole joyaux magiques est activé, prenez le nombre de joyaux correspondants dans la réserve et placez-les sur le symbole en question dans la salle.



***Exemple:** Frank a obtenu 4 symboles torche et il peut donc activer le joyau magique situé à l'intérieur de la salle dans laquelle il se trouve. Il prend ensuite un joyau de la réserve et le place dans la salle en question.*

Plusieurs aventuriers qui se trouvent dans une même salle contenant un ou plusieurs symboles joyaux magiques peuvent **s'associer** pour obtenir le nombre de symboles clé ou torche requis.

*Note: Vous **pouvez** coopérer pour activer 1 joyau mais vous **êtes forcés** de coopérer pour en activer 2 ou 3.*



***Exemple:** Ani (rouge) et Frank (bleu) ont obtenu 7 symboles clé à eux deux et ils décident d'activer 2 joyaux magiques. Ils en prennent donc 2 de la réserve et les placent sur le symbole joyaux magiques correspondant dans la salle où ils se trouvent.*

Dès qu'au moins **un** des symboles joyaux magiques d'une salle **a été activé**, il n'est **plus possible** d'en activer d'autres dans la même salle.

***Exemple:** Un symbole joyaux magiques (celui représentant 2 joyaux) a été activé dans cette salle. Les joueurs ne peuvent donc plus y activer d'autres joyaux.*

4. S'échapper

Vous ne pouvez vous échapper du temple que si vous vous trouvez sur la sortie.

Pour réussir à vous échapper, vous devez **obtenir un nombre de symboles clé** égal au nombre de joyaux magiques encore présents dans la réserve, **plus un**. Vous devez obtenir le nombre de symboles clé requis **par vous-même** (vous ne pouvez pas être aidé par un autre joueur)!

Tuile de sortie

***Exemple:** Frank se trouve sur la sortie et a obtenu les 3 symboles clé requis: il parvient donc à s'échapper du temple.*

Une fois que **vous vous êtes échappé**, vous n'avez plus besoin de tous vos outils, et vous pouvez donc **donner un de vos dés** à n'importe quel autre joueur toujours présent dans le temple. Ce dernier peut immédiatement commencer à utiliser le dé en question.

***Exemple:** Frank est parvenu à s'échapper et il donne donc un de ses dés à Ani (rouge), qui peut l'utiliser immédiatement.*

5. Provoquer un coup de pouce du destin

Si à un moment de la partie il y **a trop de dés maudits** en jeu, vous pouvez choisir tous ensemble de transférer dans la réserve un des deux joyaux qui sont posés à côté de cette dernière. Tous **les dés maudits** (les masques noirs) de tous les joueurs sont alors **débloqués** et chacun peut **relancer** tous ses dés. La décision doit être prise à **l'unanimité**! Un coup de pouce du destin ne peut être provoqué que **deux fois** maximum par partie.

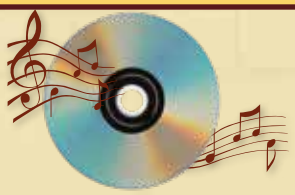
Note: N'utilisez pas le coup de pouce du destin à la légère, car chaque joyau supplémentaire rend votre fuite du temple plus difficile.

Exemple: Comme leur progression est ralentie par les masques noirs qui risquent de provoquer leur perte, les joueurs choisissent de provoquer un coup de pouce du destin. Ils lèvent la malédiction qui pèse sur leurs dés, mais réduisent également leurs chances de s'en sortir vivants! Un joyau supplémentaire est placé dans la réserve, puis tous les joueurs peuvent relancer leurs dés qui affichent des masques noirs.

L'aventure commence

Lorsque vous êtes tous prêts, insérez le CD dans votre lecteur et lancez une des bandes sonores (cf. page 3). Après une courte introduction, la partie commence lorsque vous entendez le mot « Escape! ».
Commencez immédiatement à lancer vos dés, et n'oubliez pas que vous n'avez que 10 minutes pour vous échapper!

Astuce: Pour commencer en douceur lors de votre première partie, nous vous recommandons de jouer sans bande sonore (et donc sans compte à rebours) afin de vous familiariser avec les règles du jeu.



La bande sonore

Au cours de la bande sonore, vous entendrez **3 comptes à rebours**. Le premier commence par un coup de gong et se termine lorsque vous entendez une porte claquer. Le deuxième débute avec deux coups de gong et se termine lui aussi par un bruit de porte qui claque. Ces comptes à rebours indiquent que vous devez vous précipiter dans la salle de départ. **Tout aventurier** qui n'est pas dans la salle de départ quand la porte claque **perd définitivement un de ses dés** pour le reste de la partie. Les dés ainsi perdus retournent dans la boîte de jeu. Une fois la porte claquée, vous pouvez continuer à explorer le temple, en repartant de la salle dans laquelle vous vous trouvez actuellement. Le troisième compte à rebours débute par trois coups de gong et se termine par le bruit du temple qui s'écroule: ce signal indique **la fin du jeu**, au bout de 10 minutes exactement.

Exemple: Ani (rouge) y était presque mais elle n'a pas réussi à atteindre la salle de départ avant que la porte ne claque. Par conséquent, elle devra jouer le reste de la partie avec un dé de moins. (Si Ani ne parvient pas à regagner la salle de départ lors du second compte à rebours, elle perdra un deuxième dé.)

Fin de partie

La partie s'achève au bout de 10 minutes (à la fin du troisième compte à rebours). S'il reste ne serait-ce qu'un seul aventurier dans le temple quand celui-ci s'écroule, vous avez tous perdus la partie! En revanche, si vous êtes tous parvenus à vous échapper du temple avant qu'il ne s'effondre, vous remportez la partie tous ensemble!

Pour plus de challenge

Vous pouvez vous mettre d'accord au début de la partie, pour augmenter le nombre de joyaux placés dans la réserve.
Il existe deux variantes:
Joueurs aguerris: Placez 3 joyaux magiques supplémentaires dans la réserve.
Joueurs experts: Placez 6 joyaux magiques supplémentaires dans la réserve. Par ailleurs, vous n'avez plus le droit de provoquer un coup de pouce du destin.

ESCAPE
La Malédiction du Temple

Pour des parties d'Escape encore plus palpitantes et plus diversifiées, nous vous conseillons d'ajouter un des modules suivants, ou même les deux.

Module 1: Malédictions
Module 2: Trésors

Matériel supplémentaire pour les modules « Malédictions » et « Trésors »

Pour le module 1: Malédictions et le module 2: Trésors

• 13 salles Malédiction et Trésor

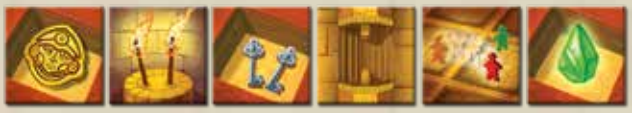
Toutes ces salles comportent un masque violet ou un symbole trésor, et parfois même les deux

Si vous voulez utiliser le module « Malédictions », le module « Trésors » ou les deux modules ensemble, remettez les 13 salles de base dans la boîte lors de la mise en place et utilisez à la place ces nouvelles salles Malédiction et Trésor.

Pour le module 1: Malédictions • 14 tuiles Malédiction

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

Pour le module 2: Trésors • 13 tuiles Trésor



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

Module 1: Malédictions

Lors de la mise en place, mélangez les tuiles Malédiction et formez une pile que vous placez face cachée à portée de main de tous les joueurs.

Chaque fois que vous découvrez une nouvelle salle (**2. Découvrir une nouvelle salle**) qui comporte un masque violet, piochez la première tuile de la pile et posez-la face visible devant vous. Vous devez appliquer son effet jusqu'à que vous réussissiez à lever la malédiction.

Exemple: Frank découvre une nouvelle salle qui comporte un masque violet. Il pioche donc la première tuile Malédiction de la pile et la pose devant lui, face visible.

Note: Si vous piochez une tuile Malédiction identique à une de celles qui sont déjà placées devant vous, vous la défaussez et elle n'a aucun effet supplémentaire.

Les tuiles Malédiction ont plusieurs effets différents. Si vous parvenez à obtenir la combinaison de dés représentée sur une tuile Malédiction placée devant vous, **sans vous faire aider par un autre joueur**, le sort est rompu et vous pouvez défausser la tuile Malédiction concernée, qui est ensuite retirée du jeu.

Exemple: Frank a obtenu les symboles requis avec ses dés pour lever la malédiction. Il défausse donc la tuile concernée, qui est retirée du jeu.

Note: Si une salle avec un masque violet est révélée lors de la mise en place de la partie (cf. page 3 des règles de base), ignorez son effet.

Module 2: Trésors

Lors de la mise en place, mélangez les tuiles Trésor et formez une pile que vous placez face cachée à portée de main de tous les joueurs.

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

Exemple: Frank découvre une salle qui comporte un symbole trésor et pose donc la première tuile Trésor de la pile sur ce dernier.

Si vous vous trouvez dans une salle concernée et que vous réussissez à obtenir **deux symboles clé**, vous pouvez vous emparer de la tuile Trésor qui s'y trouve. Placez-la devant vous face visible jusqu'à ce que vous l'utilisiez.

Exemple: Frank a obtenu deux symboles clé avec ses dés et il peut donc prendre la tuile Trésor.

La plupart du temps, vous devez défausser les tuiles Trésor après les avoir utilisées.

Les tuiles Malédiction

Toutes les tuiles Malédiction ont un effet pénalisant durant la partie.

Piège:

Vous ne pouvez plus ni entrer dans une salle, ni en découvrir une nouvelle.

Dé brisé:

Placez un de vos dés sur cette tuile. Vous ne pourrez le réutiliser qu'une fois la malédiction levée.

Masque:

Quand vous obtenez un symbole masque d'or, vous ne pouvez débloquer qu'un seul dé et non deux.

Silence:

Vous n'avez plus le droit de parler.

Dés perdus:

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

Main maudite:

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

Les tuiles Trésor

Toutes les tuiles Trésor ont un effet bénéfique durant la partie.

Masque de guérison:

Tous les joueurs peuvent immédiatement relancer tous leurs masques noirs. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une seule fois avant de le défausser.

Double torche:

Ce trésor équivaut à deux symboles torche. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une seule fois avant de le défausser.

Double clé:

Ce trésor équivaut à deux symboles clé. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une seule fois avant de le défausser.

Téléportation:

Déplacez gratuitement votre aventurier dans n'importe quelle autre salle contenant au moins un aventurier. La salle choisie n'a pas nécessairement besoin d'être adjacente à celle dans laquelle vous vous trouvez. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une seule fois avant de le défausser.

Joyau supplémentaire:

Prenez un joyau magique dans la réserve et placez-le sur cette tuile Trésor. Le joyau est désormais considéré comme activé. Gardez la tuile devant vous jusqu'à la fin de la partie.

Passage secret:

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

ESCAPE

Illusions – Extension 1 –

Cette extension nécessite le jeu de base Escape. A l'exception des modifications décrites ci-dessous, les règles du jeu de base restent inchangées.

Cette 1ère extension contient le matériel nécessaire à un 6ème joueur, une nouvelle tuile Malédiction, une nouvelle tuile Trésor et deux nouveaux modules:

Module 3: Salles Illusion
Module 4: Salles spéciales

Vous pouvez utiliser chaque module séparément ou bien les combiner ensemble ou avec ceux du jeu de base, selon votre convenance, ce qui vous offre de nouvelles façons de jouer et vous permet une grande rejouabilité. Créez votre propre aventure et lancez-vous!

Matériel

Module 3: Salles Illusion

- **6 Salles Illusion**

Module 4: Salles spéciales

- **3 Salles connectées**

- **2 Salles doubles**

- **1 Salle au trésor et 1 Calice**

Le 6ème joueur

- **1 pion Aventurier**
- **1 jeton Aventurier**
- **5 dés**

Nouvelle tuile Malédiction et nouvelle tuile Trésor

- **Tuile Malédiction**

2x

- **Tuile Trésor**

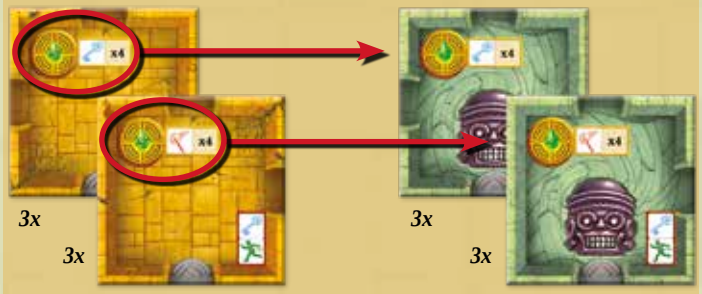
2x

Module 3: Salles Illusion

Changements lors de la Mise en place

Si vous jouez sans le module 1: Malédictions ou le Module 2: Trésors

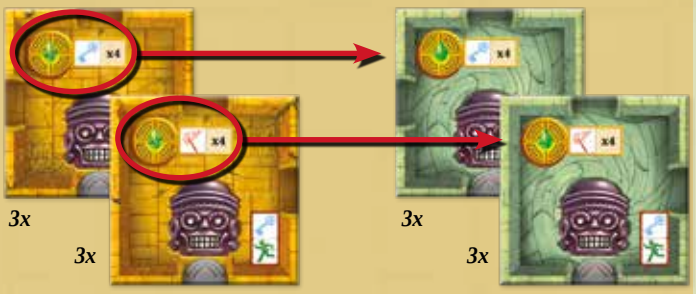
Retirez les 6 salles qui ne représentent qu'un seul symbole joyau magique parmi les 13 salles de base et remplacez-les par les 6 salles Illusion de ce module.



Note: Lors de la partie, ne tenez pas compte des masques violets représentés sur les salles Illusion que vous ajoutez au temple.

Si vous jouez avec le module 1: Malédictions ou le Module 2: Trésors

Retirez les 6 salles qui ne représentent qu'un seul symbole joyau magique parmi les 13 salles Malédiction et Trésor et remplacez-les par les 6 salles Illusion de ce module.



Le reste de la mise en place demeure inchangé.

L'aventure commence

Caractéristiques des salles Illusion:

Immédiatement après les premiers et deuxièmes comptes à rebours, retirez toutes les salles Illusion découvertes dans le temple et remettez-les sous la pile de salles (*exemple 1*). Cela peut avoir pour effet de créer des espaces vides dans le temple, il vous faudra donc découvrir de nouvelles salles afin de combler ces espaces vides et de pouvoir continuer votre exploration (*exemple 2*).

Exemple 1: Après le compte à rebours, les joueurs retirent du temple toutes les salles Illusion qu'ils ont découvertes jusqu'ici et les replacent sous la pile, faces cachées.

Exemple 2: Si les joueurs veulent quitter la salle de départ en passant par la droite, ils doivent d'abord combler l'espace vide en découvrant une nouvelle salle. Mais cette nouvelle salle permettra-t-elle d'accéder à la salle située de l'autre côté… ?

Lorsque vous retirez les salles Illusion, enlevez également tous les joyaux magiques que vous avez activés dans ces salles et replacez-les dans la boite de jeu. Ils sont tout de même pris en compte dans le total de joyaux activés (*exemple 3*). Si des aventuriers se trouvent dans une des salles Illusion retirées, placez-les dans la salle de départ. Chaque joueur dont l'aventurier a été déplacé doit alors perdre un de ses dés car il n'est pas arrivé à temps dans la salle de départ (*exemple 4*).

Exemple 3: Les joueurs retirent le joyau magique situé dans la salle Illusion enlevée du jeu et le mettent de côté.

Exemple 4: Ani (rouge) est dans une salle Illusion à la fin du compte à rebours. Elle déplace son aventurier dans la salle de départ et perd un de ses dés.

Module 4: Salles spéciales

Changements lors de la Mise en place

Une fois que vous avez mis de côté la salle de départ et la sortie, mélangez les salles restantes avec les salles spéciales. Il y a donc plus de salles que d'ordinaire dans la pile. Continuez ensuite la mise en place de la partie normalement.

Modifications des actions

3. Activer des joyaux magiques

Règles spéciales pour les salles connectées:

Lorsque vous souhaitez activer le joyau magique présent dans une salle connectée, il faut qu'au moins une autre salle connectée ait déjà été découverte. De plus, il doit y avoir simultanément au moins un aventurier dans chacune de ces deux salles connectées (ou dans les 3 mais ce n'est pas obligatoire), et ces aventuriers doivent obtenir les symboles requis pour activer les joyaux (toujours simultanément). Une fois que vous avez réussi, vous pouvez activer 1 joyau dans chacune des salles connectées (*exemple 1*).

Les salles connectées ne peuvent être utilisées qu'une fois pendant la partie. Par conséquent, si vous parvenez à activer les joyaux de 2 salles connectées, vous ne pourrez plus activer celui de la troisième par la suite (*exemple 2*).

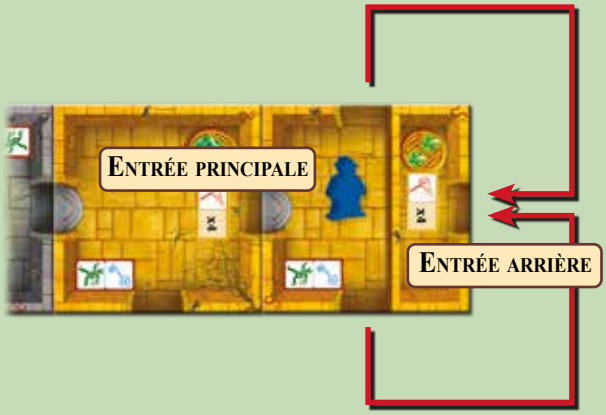
Exemple 1: Ani (rouge) et Frank (bleu) se trouvent en même temps dans deux salles connectées. Ils parviennent à obtenir simultanément les symboles requis et activent donc 1 joyau dans chaque salle.

Exemple 2: Par la suite, Frank (bleu) découvre la troisième salle connectée. Le joyau de celle-ci ne peut plus être activé, car les 2 autres salles connectées ont déjà été utilisées.

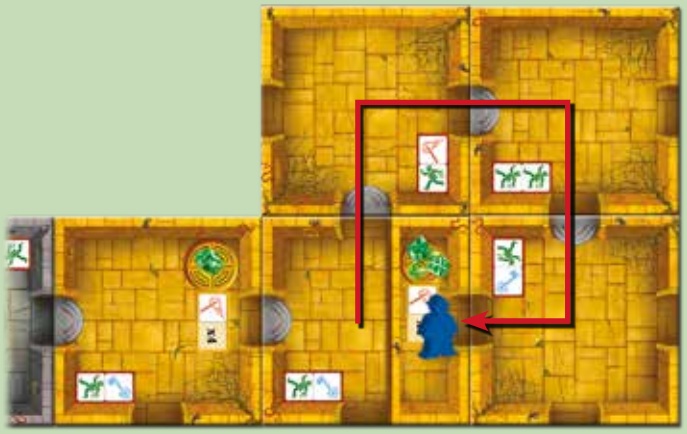
Règles spéciales pour les salles doubles:

Lorsque vous voulez activer les joyaux magiques d'une salle double, vous devez pénétrer dans cette dernière en utilisant l'entrée arrière (*exemple 1*). Pour y parvenir, vous devez réussir à placer de nouvelles salles afin de créer un chemin qui y mène (*exemple 2*).

Note: Avant de pouvoir pénétrer dans une salle en utilisant l'entrée arrière, vous devez obtenir les symboles encadrés en rouge sur cette partie de la tuile, comme lorsque vous entrez dans une salle par l'entrée principale.



Exemple 1: Frank (bleu) entre dans une salle double en utilisant l'entrée principale. Il ne peut donc pas activer les joyaux magiques: pour ce faire, il doit pénétrer dans la salle par l'entrée arrière.



Exemple 2: Frank (bleu) est parvenu à atteindre l'entrée arrière de la salle double et peut désormais activer les joyaux magiques.

***Note concernant le Module 2: Trésors**: Vous ne pouvez pas utiliser la tuile « Passage secret » pour traverser le mur intérieur d'une salle double.*

Règles spéciales pour la salle au trésor:

La salle au trésor vous propose un défi supplémentaire. En effet, seuls les aventuriers les plus audacieux parviendront à s'échapper du temple tout en dérobant le trésor qui y est caché!

Serez-vous assez courageux pour tenter de relever ce défi?

Cas particulier lors de la mise en place de la partie: *si la salle au trésor est piochée lors de la mise en place, avant le début de la partie, remettez-la face cachée au milieu de la pile et piochez une nouvelle tuile que vous placez à côté de la salle de départ.*

Dès que la salle au trésor est découverte (**2. Découvrir une nouvelle salle**), placez-le Calice dessus. Votre but est désormais de réussir à emmener ce dernier jusqu'à la sortie, de façon à vous emparer du trésor du temple avant la fin de la partie. Dorénavant, même si vous parvenez tous à vous échapper du temple à temps, mais que le Calice se trouve toujours à l'intérieur, vous avez perdu la partie.

1. Si vous vous trouvez dans la même salle que le Calice, vous pouvez le ramasser et l'emmener avec vous dans la salle suivante. Tant que vous transportez le Calice, vous devez obtenir un symbole torche supplémentaire - en plus des symboles nécessaires encadrés en rouge - pour entrer dans une salle (**1. Entrer dans une salle**). Si vous y parvenez, votre aventurier se déplace avec le Calice dans la salle en question.

Exemple: Frank (bleu) entre dans la salle suivante avec le Calice, parce qu'il a réussi à obtenir un symbole torche en plus des deux symboles aventurier requis.

2. N'importe quel aventurier qui se trouve dans la même salle que le Calice peut essayer de l'emmener avec lui.

Exemple: Ani (rouge) et Frank (bleu) peuvent tous les deux ramasser le Calice et tenter de l'emmener dans la salle suivante.

3. Une fois que vous avez réussi à amener le Calice jusqu'à la sortie, il est retiré du jeu et vous avez accompli votre mission. Il ne vous reste plus qu'à tous sortir du temple pour remporter la partie...

Exemple: Frank (bleu) a réussi à amener le Calice jusqu'à la sortie. Ce dernier est maintenant en lieu sûr, et est retiré du jeu.

Note concernant le Module 2: Trésors

Vous ne pouvez pas utiliser la tuile « Téléportation » pour déplacer votre aventurier et le Calice en même temps.

Le 6ème aventurier – vous pouvez maintenant partir à l'aventure à 6 joueurs!

Changements lors de la Mise en place

Lors des parties à 6 joueurs, placez 18 joyaux magiques dans la réserve. Le reste de la mise en place demeure inchangé.

Nouvelle tuile Malédiction et nouvelle tuile Trésor

Échange d'âmes:

Échangez votre couleur avec celle d'un autre joueur (de votre choix).

Jusqu'à ce que la malédiction soit levée, vous contrôlez l'aventurier de l'autre joueur et il contrôle le vôtre. Ne changez pas vos aventuriers de place lorsque vous procédez à l'échange.

Grande torche:

Lorsque vous souhaitez utiliser cette tuile Trésor, placez-la dans la salle dans laquelle vous vous trouvez actuellement. Cette salle sert maintenant de deuxième salle de départ pour tous les joueurs jusqu'à la fin du prochain compte à rebours. Une fois ce compte à rebours terminé, retirez la grande torche du jeu.

ESCAPE

Quête – Extension 2 –

Cette extension nécessite le jeu de base Escape. A l'exception des modifications décrites ci-dessous, les règles du jeu de base restent inchangées.

Cette 2ème extension contient 2 nouveaux modules:

Module 5: Salles Quête

Module 6: Personnages

Vous pouvez utiliser chaque module séparément ou bien les combiner ensemble ou avec ceux du jeu de base ou de la première extension, selon votre convenance, ce qui vous offre de nouvelles façons de jouer et vous permet une grande rejouabilité. Créez votre propre aventure et lancez-vous!

Matériel

Module 5: Salles Quête

- **5 Salles Quête**

Salle de l'autel

Salle Mission

Salle du fantôme

Salle de l'arbre de vie

Salle de l'obélisque

- **3 marqueurs Quête**

- **1 pion Fantôme**

- **6 tuiles Mission**

- **3 tuiles Joyau**

Module 6: Personnages

- **12 tuiles Personnage – 2 pour chacun des 6 personnages (1 tuile permanente et 1 tuile activable)**

Exploratrice

Doc

Colosse

Prêtre

Mécano

Magicien

Module 5: Salles Quête

Les Salles Quêtes vous proposent de nouveaux défis: chacune d'entre elles contient une tâche que vous devez accomplir avant de pouvoir sortir du temple. Avant le début de la partie, vous devez vous mettre d'accord tous ensemble sur le niveau de difficulté de la partie: plus vous incluez de salles Quête et plus l'aventure sera ardue.

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les salles Quête faces cachées puis piochez-en 1, 2 ou 3, selon le niveau de difficulté choisi. Rangez les salles Quête inutilisées dans la boite de jeu.

Mélangez les salles Quête choisies avec le reste des salles, puis prenez les 4 premières tuiles de la pile, ajoutez-y la sortie, mélangez les 5 tuiles ensemble faces cachées et replacez-les ensuite sous la pile.

Ensuite, placez dans la réserve de joyaux un nombre de marqueurs Quête équivalent au nombre de salles Quête utilisées. Mélangez les tuiles Mission faces cachées et formez une pile que vous placez près de la réserve de joyaux, avec le pion Fantôme et les 3 tuiles Joyau. Terminez ensuite la mise en place de la partie normalement.

Les joueurs ont décidé d'un commun accord d'utiliser 3 salles Quête: ils placent donc 3 marqueurs Quête dans la réserve de joyaux.

Note: Si vous jouez avec la Salle au trésor de l'extension 1: Illusions, considérez-la à partir de maintenant comme une salle Quête.

Les salles Quête en détails:

Chaque fois que vous réussissez à accomplir la tâche d'une des salles Quête, prenez un des marqueurs Quête de la réserve de joyaux et placez-le dans la salle correspondante.

Chaque quête ne peut être accomplie qu'une seule fois. Tant qu'il reste au moins un marqueur Quête dans la réserve de joyaux, vous ne pouvez pas vous échapper du temple.

Micha a obtenu les symboles clé nécessaires pour s'échapper du temple, mais il n'a pas le droit de sortir car il reste un marqueur Quête dans la réserve de joyaux.

Salle de l'autel:

Pour mener à bien cette quête, vous devez sacrifier 2 dés (parmi ceux de tous les joueurs). Lorsque l'un d'entre vous se trouve dans la Salle de l'autel, il peut choisir de sacrifier 1 ou 2 de ses dés et de les placer sur l'autel. Si un joueur ne sacrifie qu'un seul dé, un de ses compagnons devra en sacrifier un autre pour que la quête soit accomplie.

Note: Vous n'êtes pas obligé de sacrifier deux dés simultanément, vous pouvez les sacrifier l'un après l'autre.

Micha est le premier joueur à sacrifier un dé et à le placer sur l'autel dans la salle Quête.

Ani sacrifie un second dé et le place sur l'autel, puis y ajoute un marqueur Quête car la tâche est maintenant accomplie.

Salle Mission:

Lorsque vous découvrez cette salle, formez une pile avec 4 des 6 tuiles Mission et placez-la dans la salle, face cachée. La première fois que vous pénétrez dans cette salle, dévoilez la première tuile de la pile. Chaque tuile comporte une combinaison de symboles différente que vous devez obtenir, seul ou à plusieurs, lorsque vous vous trouvez dans la salle. Dès que vous avez obtenu tous les symboles représentés sur une tuile Mission, cette dernière est retirée du jeu et la tuile suivante est révélée. Une fois que vous avez accompli toutes les missions, la quête est terminée.

Note: Vous n'êtes pas forcé d'accomplir toutes les missions les une à la suite des autres. Vous pouvez quitter la tuile et y revenir plus tard.

***Micha** obtient les symboles requis et retire donc la première tuile Mission.*

***Ani** rentre dans la salle Mission pour aider **Micha** et ensemble, ils obtiennent les symboles de la deuxième tuile Mission.*

Salle du fantôme:

Lorsque vous découvrez cette salle, placez le pion Fantôme dans **la salle de départ**. Vous devez désormais forcer le fantôme à retourner dans la salle du Fantôme. Si vous vous trouvez dans la même salle que le fantôme, vous pouvez le déplacer dans une salle adjacente en obtenant deux symboles torche. Le fantôme ne peut cependant être déplacé dans une salle qu'en passant par une porte (il ne peut pas traverser les murs). Une fois que le fantôme est de retour dans sa salle, vous avez réussi la quête.

Note: Vous ne pouvez pas entrer dans la salle du Fantôme.

***Micha** obtient 2 symboles torche et repousse donc le fantôme dans la salle voisine, en direction de la salle du Fantôme.*

Salle de l'arbre de vie:

L'arbre de vie se meurt et c'est à vous de le guérir.

Quand vous vous trouvez dans cette salle, vous devez obtenir un nombre de masques d'or égal au double du nombre de joueurs. Vous pouvez y parvenir seul ou avec l'aide de vos coéquipiers. Une fois que vous avez obtenu le nombre de masques d'or requis, l'arbre est guéri et la quête est terminée.

Quatre aventuriers sont présents dans le temple. Ensemble, Micha, Ani et Alex réussissent à obtenir les 8 masques d'or.

Salle de l'obélisque:

Lorsque vous découvrez cette salle, placez-la de façon à ce que son escalier d'entrée (qui est bloqué) soit adjacent à une entrée ouverte. Ensuite, placez les 3 tuiles Joyau dans la réserve de joyaux et un marqueur Quête dans la Salle de l'obélisque. Cette quête et d'ores et déjà terminée, mais les tuiles Joyau comptent comme 3 joyaux magiques supplémentaires. Pour pouvoir les retirer, vous devez faire en sorte que la salle de l'obélisque soit complètement entourée par d'autres salles. Chaque fois que vous placez une salle contre l'un des trois murs libres de la Salle de l'obélisque, retirez une des tuiles Joyau de la réserve et posez-la sur l'emplacement prévu à cet effet de la salle de l'obélisque.

Note: Vous ne pouvez pas entrer dans la salle de l'obélisque. Vous ne pouvez pas retirer les tuiles Joyau en activant des joyaux magiques, mais seulement en plaçant d'autres salles autour de la salle de l'obélisque.

Micha découvre la salle de l'obélisque et la pose de façon à ce que l'un de ses trois côtés soit déjà adjacent à un mur: il place donc un marqueur Quête et 1 tuile Joyau dans la salle.

Ani place une autre salle contre le mur opposé de la Salle de l'obélisque, et peut donc y poser une deuxième tuile Joyau.

Module 6: Personnages

Au début de la partie, prenez chacun un des 6 personnages disponibles qui vous offre une capacité spéciale que vous pourrez utiliser tout au long de la partie.

Changements lors de la Mise en place

Choisissez chacun un personnage parmi ceux disponibles et prenez les deux tuiles Personnage correspondantes. L'une d'entre elles octroie une capacité permanente et l'autre une capacité activable. Vous devez choisir l'une de ces deux tuiles, celle que vous souhaitez utiliser au cours de la partie. Lorsque votre choix est fait, replacez la tuile non-choisie dans la boite de jeu, elle ne sera pas utilisée. Poursuivez ensuite la mise en place normalement.

Capacités permanentes et activables:

Vous pouvez utiliser **une capacité permanente** à n'importe quel moment de la partie et aussi souvent que vous le souhaitez (en fonction des règles de chaque personnage).

Les **capacités activables** doivent, quant à elles, être activées en obtenant les symboles représentés sur leurs tuiles.

Une fois que vous avez utilisé une capacité activable, vous devez retourner votre tuile Personnage et vous ne pouvez plus vous en servir jusqu'à la fin du compte à rebours en cours (jusqu'à ce que la porte claque).

Une fois le compte à rebours terminé, retournez la tuile face visible: vous pouvez de nouveau l'utiliser.

Micha a utilisé sa capacité et retourne donc sa tuile Personnage de façon à ce qu'elle soit face cachée. Il devra attendre la fin du compte à rebours en cours pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Les différents personnages et leurs capacités:

Permanente:

Quand vous effectuez l'action **2. Découvrir une nouvelle salle,** vous pouvez remettre la tuile Salle que vous avez piochée sous la pile et en prendre une autre. Vous êtes ensuite forcé de placer cette nouvelle salle à côté de celle dans laquelle vous vous trouvez actuellement.

Exploratrice

Activable:

Lorsque vous obtenez 3 symboles aventurier avec vos dés, vous pouvez choisir de déplacer votre aventurier d'une distance maximum de trois salles (ou une seule ou deux, selon votre convenance).

Permanente:

Les masques d'or que vous obtenez vous permettent de débloquer jusqu'à 3 de vos masques noirs. Si vous donnez un de vos masques d'or à un autre joueur, celui-ci peut également débloquer jusqu'à trois masques noirs.

Doc

Activable:

Lorsque vous obtenez 2 masques d'or, vous pouvez les utiliser pour permettre à un autre aventurier de débloquer tous ses masques noirs, peu importe l'endroit où il se trouve dans le temple.

Micha active sa capacité pour débloquer tous les masques noirs d'Ani.

Colosse

Permanente:

Chaque symbole torche que vous obtenez compte comme deux symboles torche.

Ani active un joyau magique grâce à ses dés qui comptent comme deux symboles torche.

Activable:

Lorsque vous obtenez deux symboles torche, vous pouvez les utiliser pour faire pivoter une salle de votre choix dans le sens que vous voulez, à l'exception de la salle de départ.

Prêtre

Permanente:

Si tous vos dés représentent des masques noirs, vous pouvez déplacer votre aventurier dans n'importe quelle salle qui contient déjà au moins un autre aventurier.

Note: Vous n'avez cependant pas le droit de relancer vos masques noirs.

Activable:

Si vous obtenez 3 masques noirs, vous pouvez les utiliser comme 3 symboles torche ou 3 symboles clé afin d'activer des joyaux magiques dans n'importe quelle salle du temple. Relancez ensuite les 3 masques noirs.

Tous les dés de Micha représentent des masques noirs. Il déplace donc son aventurier dans la même salle que celui d'Ani afin que cette dernière puisse l'aider en lui donnant des masques d'or.

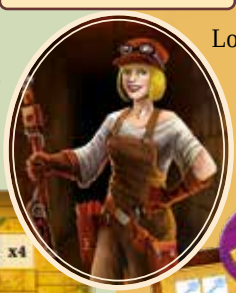
Ani a déjà réussi à obtenir 3 symboles clé. Micha utilise sa capacité activable et ajoute 3 symboles clé à ceux d'Ani. Ensemble, ils réussissent à activer les 2 joyaux magiques.

Note: Vous pouvez aussi utiliser cette capacité pour simplement relancer 3 masques noirs.

Mécano

Permanente:

Vous pouvez à tout moment utiliser vos masques d'or comme des symboles clé. Vous devez ensuite immédiatement relancer le ou les dés ainsi utilisés.



Activable:

Lorsque vous obtenez deux symboles clé, vous pouvez les utiliser pour déplacer votre aventurier dans n'importe quelle salle du temple qui contient au moins un autre aventurier.

Ani utilise un de ses masques d'or comme un symbole clé afin d'activer le joyau magique.

Magicien

Permanente:

Lorsque vous effectuez l'action **1. Entrer dans une salle,** vous pouvez entrer dans n'importe quelle salle adjacente en utilisant deux symboles aventurier.

Activable:

Lorsque vous obtenez 2 symboles aventurier, vous pouvez les utiliser pour entrer dans n'importe quelle salle adjacente à celle sur laquelle vous vous trouvez en traversant un mur.

Grâce à sa capacité, Micha peut entrer dans la salle en utilisant ses deux symboles aventurier

Micha utilise sa capacité pour entrer dans la salle de départ en traversant un mur.

Note: Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour passer à travers les murs des chambres doubles de l'extension Escape: Illusions.

ESCAPE

Pièges - Extension 3 -

Cette extension nécessite le jeu de base Escape. A l'exception des modifications décrites ci-dessous, les règles du jeu de base restent inchangées.

Cette 3ème extension contient 2 nouveaux modules:

Module 7: Salles Piège

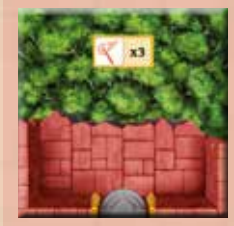
Module 8: Salles Chrono

Vous pouvez utiliser chaque module séparément ou bien les combiner avec ceux du jeu de base ou des deux premières extensions, selon votre convenance, ce qui vous offre de nouvelles façons de jouer et vous permet une grande rejouabilité. Créez votre propre aventure et lancez-vous!

Matériel

Module 7: Salles Piège

• 5 Salles Piège



2x Abîme

1x Salle d'invocation

1x Plateforme mobile

1x Toboggan

Module 8: Salles Chrono

• 8 Salles Chrono

4x Salle interdiction

2x Salle de lave

1x Salle torche

1x Salle sacrificielle

• 2 Sabliers

1 x vert (30 secondes),
1 x bleu (1 minute)

• 2 jetons Chrono

Module 7: Salles Piège

Changements lors de la Mise en place

Mélangez **les 5 salles Piège faces cachées puis piochez-en 2, 3 ou 4** (selon votre choix) et mettez-les de côté sans les regarder. Retirez les salles Piège non-utilisées et replacez-les dans la boite de jeu.

Mélangez les salles Piège sélectionnées aux autres salles du jeu de base, puis prenez les 4 premières tuiles de la pile, ajoutez-y la sortie, mélangez les 5 tuiles ensemble faces cachées et replacez-les ensuite sous la pile.

Changements pendant la partie

Dès que vous piochez une salle Piège et que vous la reliez à une salle déjà en jeu par son escalier d'entrée, **placez immédiatement votre aventurier dans la salle Piège en question**.

Les salles Piège ont différents effets:

Plateforme mobile:

Lorsque vous dévoilez cette salle, déplacez-la avec votre aventurier dans le sens des aiguilles d'une montre autour du temple, sans changer son orientation. Vous devez tester chaque emplacement libre adjacent à une salle déjà en jeu, jusqu'à ce que vous puissiez placer la tuile de façon à ce que son escalier d'entrée soit connecté à l'entrée d'une salle déjà en jeu (en conservant toujours son orientation). Par exemple, si l'escalier se trouve « au sud » il doit être connecté à une salle dont l'entrée se trouve « au nord ».

S'il n'existe aucune salle qui remplit les conditions nécessaires pour placer la Plateforme mobile, laissez votre aventurier dans la salle et attendez que vos coéquipiers découvrent et placent une salle qui correspond à ces critères. Vous n'avez pas le droit de déplacer votre aventurier avant que la Plateforme mobile ait été placée.

Note: Dans l'exemple ci-contre, l'aventurier rouge se trouve sur la Plateforme mobile. La salle contenant l'aventurier noir n'a pas d'entrée disponible dans la direction requise, la Plateforme mobile est donc placée adjacente à la salle contenant les aventuriers vert et bleu.

Salle d'invocation:

Lorsque vous dévoilez cette salle, placez-y immédiatement votre aventurier ainsi que **les aventuriers de tous les autres joueurs**. Vous devez tous continuer votre exploration à partir de cette salle.

Une fois que la salle d'invocation est en jeu, vous pouvez à tout moment choisir d'utiliser son effet pour y invoquer tous les aventuriers. Pour ce faire, vous devez obtenir **3 symboles clé** lorsque votre aventurier se trouve à l'intérieur.

Abîme:

Lorsque vous dévoilez cette salle, placez votre aventurier sur la partie qui représente l'abîme, au- dessus du mur de briques. **Vous ne pouvez pas quitter cette salle** avant d'avoir obtenu 3 symboles torche ou **3 symboles clé**, en fonction de ce qui est indiqué sur la tuile concernée. Lorsque vous réussissez à obtenir les symboles requis, placez votre aventurier sur la partie qui représente le mur de briques. Vous pouvez à présent quitter la salle normalement.

Les autres joueurs peuvent rentrer dans la salle pendant que vous vous y trouvez (sans obtenir de symboles avec leurs dés) afin de **vous aider**, mais ils ne peuvent que **vous donner des masques d'or** afin de débloquer vos dés. Vous devez réussir à obtenir les 3 symboles torche ou clé **par vous-même**.

Toboggan:

Lorsque vous découvrez cette salle, placez-y votre aventurier. Vous n'avez ensuite **plus le droit de quitter la salle en utilisant le toboggan** par lequel vous êtes entré. Vous devez trouver une autre sortie en découvrant de nouvelles salles et en les plaçant adjacentes à la vôtre.

Les autres joueurs peuvent entrer dans cette salle en utilisant le toboggan, mais une fois à l'intérieur, ils ne peuvent plus utiliser ce dernier pour ressortir et doivent également trouver une autre issue.

Module 8: Salles Chrono

Changements lors de la Mise en place

Mélangez **les 8 salles Chrono faces cachées, puis piochez-en 2, 3 ou 4** (selon votre choix) et mettez-les de côté sans les regarder. Retirez les salles Chrono non-utilisées et replacez-les dans la boite de jeu.

Mélangez les salles Chrono sélectionnées avec les autres salles du jeu de base, puis prenez les quatre premières tuiles de la pile, ajoutez-y la sortie, mélangez les 5 tuiles ensemble faces cachées et replacez-les ensuite sous la pile. Placez les 2 sabliers et les 2 jetons Chrono près de la pile de salles.

Changements pendant la partie

Dès que vous dévoilez une salle Chrono et que vous la reliez par son escalier d'entrée à une autre salle déjà en jeu, activez cette salle Chrono en y plaçant le sablier adéquat (**sablier vert pour les salles interdiction et sablier bleu pour les autres salles**), de façon à ce que le sable commence à s'écouler immédiatement.

En fonction de la salle Chrono découverte, vous devez désormais accomplir une certaine tache avant que tout le sable ne se soit écoulé, ou vous avez au contraire l'interdiction d'effectuer certaines actions avant la fin du sablier.

Lorsque vous dévoilez une salle Chrono et que le sablier requis se trouve déjà dans une autre salle, posez le jeton Chrono #1 sur la nouvelle salle Chrono. Une fois que le sablier est entièrement écoulé, placez-le immédiatement dans la salle qui comporte le jeton, et replacez ce dernier près de la pile de salles.

Dans de très rares cas, il peut vous arriver de découvrir deux nouvelles salles Chrono alors que le sablier est déjà utilisé dans une autre salle. Dans ce cas, utilisez également le jeton Chrono #2.

Placez d'abord le sablier dans la salle qui contient le jeton #1, puis dans celle contenant le jeton #2.

Salles interdiction:

Lorsque vous dévoilez cette salle, activez-la en plaçant **le sablier vert sur le symbole sablier situé en haut de la tuile**.

Dès que le sable s'est complètement écoulé, **retournez le sablier** et placez-le sur **le second symbole sablier**.

Lorsque le sablier s'est complètement écoulé une deuxième fois, replacez-le près de la pile de salles.

Pendant que le sable s'écoule, **vous n'avez plus le droit d'effectuer l'action** représentée à côté du symbole sablier concerné, et ce **jusqu'à ce que le sablier soit complètement écoulé** et déplacé sur un autre symbole ou retiré de la tuile. Tous les joueurs sont concernés par cette interdiction, pas uniquement celui qui a découvert la tuile.

- ***Joyaux magiques:*** *Vous ne pouvez plus activer de joyaux magiques.*
- ***Masques d'or:*** *Vous ne pouvez plus utiliser de masques d'or pour débloquer des dés.*
- ***Déplacement:*** *Vous ne pouvez plus entrer dans aucune salle.*
- ***Salle de départ:*** *Vous ne pouvez plus entrer dans la salle de départ.*

Salle sacrificielle:

Lorsque vous dévoilez cette salle, activez-la en plaçant **le sablier bleu sur le symbole sablier**. Vous devez ensuite **tous placer un de vos dés sur la salle**.

Vous devez maintenant réussir à pénétrer dans la Salle sacrificielle afin d'y récupérer votre dé en moins d'une minute. Si vous y parvenez, récupérez immédiatement votre dé et continuez à jouer normalement.

Si vous ne réussissez pas à atteindre la Salle sacrificielle avant la fin du sablier, vous perdez votre dé pour le reste de la partie. Replacez les dés ainsi perdus dans la boite de jeu.

Salle torche:

Lorsque vous dévoilez cette salle, activez-la en plaçant **le sablier bleu sur le symbole sablier.**

Vous avez maintenant une minute pour réussir à vous rendre dans cette salle et à obtenir à plusieurs **7 symboles torche**.

Si vous ne parvenez pas à obtenir les 7 symboles avant la fin du sablier, **deux d'entre vous doivent perdre un de leur dé** jusqu'à la fin de la partie et le remettre dans la boite de jeu.

Salle de lave:

Lorsque vous dévoilez cette salle, **activez-la en plaçant le sablier bleu sur le premier symbole sablier (celui du haut)**.

Vous avez maintenant une minute pour rejoindre cette salle et tenter d'y accomplir **les 3 tâches, l'une après l'autre**. Vous devez d'abord accomplir la tâche représentée à côté de l'endroit où se trouve le sablier. Si vous y parvenez, déplacez le sablier (sans le retourner) sur le symbole sablier situé en dessous. Vous devez maintenant réussir la seconde tâche. Si vous y parvenez également, déplacez encore une fois le sablier sur le symbole situé en bas et tentez d'accomplir la dernière tâche.

Si vous réussissez à accomplir les 3 tâches avant la fin du sablier, rien ne se passe.

En revanche, si vous échouez vous devez subir les conséquences indiquées à côté de la tâche que vous n'avez pas réussi à compléter.

- *Obtenez 5 symboles torche ou perdez 3 dés répartis au choix entre tous les joueurs*
- *Obtenez 4 symboles clé ou perdez 2 dés répartis au choix entre tous les joueurs*
- *Obtenez 3 symboles aventurier ou un joueur au choix perd 1 dé*

- *Obtenez 5 symboles torche ou ajoutez 3 joyaux magiques à la réserve*
- *Obtenez 4 symboles clé ou ajoutez 2 joyaux magiques à la réserve*
- *Obtenez 3 symboles aventurier ou ajoutez 1 joyau magique à la réserve*

Queenie: La Fosse

Nécessite le jeu de base. Les règles de base demeurent inchangées, à l'exception des changements suivants:

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **1 nouvelle salle**: La Fosse

Après avoir mis de côté la salle de départ et la sortie, mélangez la Fosse avec les salles restantes.

- **4 tuiles Malédiction** (3x Trésor perdu, 1x Malédiction ultime)

Lors de la mise en place, mélangez les nouvelles tuiles Malédiction avec les autres.

Le reste de la mise en place demeure inchangé.

La nouvelle salle « La Fosse »

Lorsque vous entrez dans cette salle, vous devez réussir à obtenir 5 masques noirs par vous-même afin d'activer 2 joyaux magiques (vous ne pouvez pas obtenir les 5 masques noirs en combinant les dés de plusieurs joueurs).

Note: *Nous vous conseillons tout de même de pénétrer dans cette salle à plusieurs, car le joueur qui réussit à obtenir 5 masques noirs aura forcément besoin de l'aide d'un de ses coéquipiers afin de débloquer ses dés.*

Nouvelles tuiles Malédiction

Trésor perdu:

Vous devez vous défausser d'une de vos tuiles Trésor (au choix) sans pouvoir l'utiliser. Vous pouvez ensuite défausser la malédiction. Si vous ne possédez aucune tuile Trésor, vous avez de la chance pour cette fois: défaussez seulement la malédiction.

Malédiction ultime:

Chaque fois que vous devez piocher une nouvelle tuile Malédiction, piochez-en deux.

Queenie: Condamnés

Nécessite le jeu de base. Les règles de base demeurent inchangées, à l'exception des changements suivants.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **2 tuiles Trésor** (2x Contre-sort)

Lors de la mise en place, mélangez les nouvelles tuiles Trésor avec les autres.

- **2 tuiles Malédiction** (1x Condamnés, 1x Debout)

Lors de la mise en place, mélangez les nouvelles tuiles Malédiction avec les autres.

Le reste de la mise en place demeure inchangé.

Les nouvelles tuiles Trésor

Contre-sort:

Débarassez-vous d'une de vos tuiles Malédiction. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une seule fois avant de le défausser.

Nouvelles tuiles Malédiction

Condamnés:

Vous ne pouvez pas vous échapper du temple tant que vous n'avez pas levé cette malédiction.

Debout:

Mettez-vous debout immédiatement et continuez à jouer en restant debout jusqu'à ce que la malédiction soit levée

---

Queenie: La Fontaine

Nécessite le jeu de base. Les règles de base demeurent inchangées, à l'exception des changements suivants.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **1 nouvelle salle:** La Fontaine

Après avoir mis de côté la salle de départ et la sortie, mélangez la Fontaine avec les salles restantes.

- **4 tuiles Malédiction** (2x Poison, 2x Lianes paralysantes)

Lors de la mise en place, mélangez les nouvelles tuiles Malédiction avec les autres.

Le reste de la mise en place demeure inchangé.

La nouvelle salle « La Fontaine »

Lorsque vous entrez dans cette salle, vous pouvez regagner un de vos dés perdu précédemment en réussissant à obtenir 2 masques d'or par vous-même (sans aide).

Chaque joueur ne peut récupérer **qu'un seul dé** par partie.

Nouvelles tuiles Malédiction

Poison:

Si vous possédez toujours cette tuile Malédiction à la fin du premier ou du deuxième compte à rebours, subissez les pénalités suivantes:

- **Si vous avez réussi à atteindre la salle de départ à temps,** vous perdez quand même un de vos dés.
- **Si vous n'avez pas réussi à atteindre la salle de départ à temps,** vous perdez deux de vos dés.

Lianes paralysantes:

Lorsque vous obtenez un symbole aventurier avec un de vos dés, vous ne pouvez pas l'utiliser pour effectuer une action et vous devez obligatoirement le rejouer lors de votre prochain lancer

Queenie: Nouvelles Salles Quête

Nécessite le jeu de base et l'extension Quête. Les règles de base demeurent inchangées, à l'exception des changements suivants.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **3 salles Quête** (1 x Salle Chaos, 1 x Salle Constellation, 1 x Fosse aux serpents)
- **6 tuiles Malédiction** (2x Contrôle mental, 2x Piège et 2x Liens magiques)
- **5 jetons Serpent**

Mélangez les 3 nouvelles salles Quête et ajoutez-les aux autres salles Quêtes avant d'en piocher 1,2 ou 3. Placez les jetons Serpent près de la pile de salles.

Mélangez les nouvelles tuiles Malédiction avec les autres et formez une pile que vous placez près de la pioche de salles.

Nouvelles salles Quête

Salle Chaos:

Afin de réussir cette quête, tous les aventuriers doivent se retrouver dans cette salle au même moment et **chaque joueur doit piocher une tuile Malédiction**. Une fois que tout le monde a pioché une tuile Malédiction, la quête est terminée.

Salle Constellation:

Afin de réussir cette quête, tous les aventuriers doivent se trouver au même moment **dans certaines salles spécifiques du temple**, qui varient en fonction du nombre de joueurs.

Une fois que tous les aventuriers sont au bon endroit, le joueur qui se trouve dans la salle Constellation doit obtenir 2 symboles clé afin de terminer la quête.

Salles: / Joueurs:	Constellation	Départ	3 joyaux magiques	1 joyau magique	Sortie
2 joueurs	X	X			
3 joueurs	X	X	X		
4 joueurs	X	X	X	X	
5/6 joueurs	X	X	X	X	X

Note: Lors des parties à 6 joueurs, l'aventurier d'un des joueurs n'est pas obligé de se trouver dans une salle spécifique.

Fosse aux serpents:

Lorsque vous dévoilez cette salle, prenez **un jeton Serpent** pour chaque aventurier en jeu autre que le vôtre et placez un de ces jetons **devant chacun des aventuriers de vos coéquipiers**. Pour accomplir cette quête, vous devez vaincre tous les jetons Serpent en obtenant **2 symboles torche** alors que vous vous trouvez dans la même salle qu'un de ces jetons. Lorsqu'un jeton serpent a été vaincu retirez-le de la salle et replacez-le dans la boite de jeu. Une fois que tous les jetons ont été retirés, vous devez encore réussir à vaincre **le chef des serpents** en obtenant **5 symboles torche** (seul ou à plusieurs) alors que vous vous trouvez dans la Fosse aux serpents.

Une fois que le chef des serpents est vaincu, la quête est terminée.

Nouvelles tuiles Malédiction

Contrôle mental:

Vous **n'avez pas le droit de toucher** votre aventurier, la pile de salles ou les joyaux magiques placés sur la réserve de joyaux.

Vous devez demander de l'aide aux autres joueurs pour utiliser ces éléments jusqu'à ce que la malédiction soit levée.

Piège:

Lorsque vous piochez cette tuile Malédiction, replacez immédiatement votre aventurier **dans la salle de départ**.

Défaussez ensuite la malédiction.

Liens magiques:

Vous devez en permanence **toucher un des autres joueurs avec une de vos mains** jusqu'à ce que la malédiction soit levée.

Queenie: Le Labyrinthe

Nécessite le jeu de base. Les règles de base demeurent inchangées, à l'exception des changements suivants.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **2 nouvelles Salles** (1x Salle des Mirages, 1 x Salle Engrenage)

Après avoir placé aléatoirement deux salles près de la tuile de départ, mélangez les deux nouvelles salles de ce Queenie avec les salles restantes.

- **4 tuiles Malédiction** (2x Maillon faible, 2 x Désinformation)

Mélangez les nouvelles tuiles Malédiction avec les autres et formez une pile que vous placez près de la pioche de salles.

- **6 tuiles Trésor** (2x Raccourci, 2 x Temps-mort, 2x Génie de la lampe)

Mélangez les nouvelles tuiles Trésor avec les autres et formez une pile que vous placez près de la pioche de salles.

Nouvelles Salles

Salle des Mirages:

Lorsque vous découvrez cette tuile, vous devez **la poser à la place de la tuile de départ**, en conservant la même orientation que cette dernière. Placez ensuite la salle de départ adjacente à la salle dans laquelle vous vous trouvez: de cette façon la salle de départ se trouve désormais à un autre endroit du temple.

Note: Vous n'êtes pas en sécurité si vous vous trouvez dans la salle des Mirages à la fin d'un compte à rebours, vous devez toujours vous rendre dans la salle de départ.

Salle Engrenage:

Une fois que cette salle a été découverte, vous pouvez activer les engrenages qui s'y trouvent si vous vous trouvez à l'intérieur et que vous réussissez à obtenir **2 symboles torche**. Une fois les engrenages activés, vous pouvez choisir **une rangée ou une colonne entière de salles et la faire glisser d'un cran** (d'une salle) dans la direction de votre choix.

Note: Toutes les salles de la rangée ou de la colonne choisie doivent être déplacées d'un cran dans la même direction.

Nouvelles tuiles Malédiction

Maillon faible:

Cette malédiction ne peut pas être levée. Si vous possédez cette malédiction et que vous ne réussissez pas à rejoindre la salle de départ à temps à la fin du premier ou du deuxième compte à rebours, vous perdez tous immédiatement la partie.

Désinformation:

Cette malédiction ne peut pas être levée. A chaque fois que vous découvrez une nouvelle salle, vous devez **crier « J'ai trouvé la sortie » deux fois**.

Nouvelles tuiles Trésor

Raccourci:

Lorsque vous effectuez l'action **2. Découvrir une nouvelle salle**, vous pouvez utiliser cette tuile Trésor afin de **regarder toutes les salles de la pile et en sélectionner une de votre choix**, que vous ajoutez immédiatement au temple. Mélangez ensuite la pile de salles.

Temps-mort:

Vous pouvez utiliser cette tuile Trésor **pour mettre la bande sonore en pause** et prendre le temps de discuter de vos prochaines actions avec vos coéquipiers. Personne n'a le droit de lancer ses dés pendant que la bande sonore est en pause. Une fois que vous vous êtes mis d'accord sur la marche à suivre, relancez la bande sonore et continuez la partie normalement.

Génie de la lampe:

Vous pouvez utiliser cette tuile Trésor afin **de regarder les 3 premières tuiles Trésor** de la pile et de prendre celle que vous préférez. Replacez ensuite les tuiles que vous n'avez pas choisies en-dessous de la pile

Queenie: Nouveaux Personnages

Nécessite le jeu de base et l'extension Quête. Les règles de base demeurent inchangées, à l'exception des changements suivants.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

• 2 nouvelles Salles
(1x Donjon, 1 x Passage étroit)

Après avoir placé aléatoirement deux salles près de la tuile de départ, mélangez les deux nouvelles salles de ce Queenie avec les salles restantes.

• 4 tuiles Personnage
(2x Téléporteur, 2 x Filou)

Ces deux nouveaux personnages vous offrent de nouvelles options lorsque vous choisissez votre personnage au début de la partie.

• 4 tuiles Trésor
(2x Portail, 2 x Clone)

Mélangez les nouvelles tuiles Trésor avec les autres et formez une pile que vous placez près de la pioche de salles.

Nouvelles Salles

Donjon:

Lorsque vous découvrez cette tuile, placez-la de façon à ce que le toboggan gris d'entrée soit adjacent à une entrée libre de la salle dans laquelle vous vous trouvez. Vous pouvez **entrer dans cette salle par n'importe laquelle des 3 entrées**, mais **vous ne pouvez pas utiliser le toboggan gris pour en ressortir**. Soyez donc vigilant lorsque vous entrez dans le Donjon, car vous pourriez ne pas trouver de sortie.

Passage étroit:

Vous devez obtenir **3 symboles torche** afin de pouvoir entrer dans cette salle.

Cette salle vous offre la possibilité d'activer un joyau magique et de récupérer une tuile Trésor.

Nouvelles tuiles Trésor

Portail:

Vous pouvez utiliser cette tuile Trésor afin de placer votre aventurier dans **n'importe quelle salle adjacente** à celle dans laquelle vous vous trouvez actuellement, y compris une salle adjacente en diagonale.

Clone:

Vous pouvez utiliser cette tuile Trésor pour **doubler** une fois tous **vos symboles torche et clé** afin d'effectuer une action.

Nouvelles cartes Personnage

Téléporteur

Permanente:

Lorsque vous vous trouvez dans une salle avec une ou plusieurs entrées ouvertes (non-utilisées), vous pouvez utiliser **2 symboles aventurier** pour **sortir votre aventurier du plateau de jeu** et le replacer sur n'importe quelle autre salle du temple qui possède aussi une ou plusieurs entrées ouvertes.

Activable:

Vous ne pouvez utiliser votre capacité permanente qu'**une seule fois par décompte, mais en emmenant avec vous un autre aventurier** qui se trouve sur la même tuile que vous.

Filou

Permanente:

Vous pouvez échanger des dés physiquement (donner les vôtres et prendre ceux d'un autre joueur) avec un joueur dont l'aventurier est placé dans la même salle que le vôtre et utilisez les symboles ainsi obtenus pour effectuer une action.

Note: Vous devez donner autant de dés que ceux que vous recevez, de façon à avoir le même nombre de dés avant et après l'échange.

Activable:

Vous pouvez **échanger des dés** physiquement avec **n'importe quel autre joueur** sans tenir compte de la position de son aventurier dans le temple. Vous devez donner autant de dés que ceux que vous recevez, de façon à avoir le même nombre de dés avant et après l'échange.

Queenie: La Calendrier Maya

Nécessite le jeu de base. Les règles de base demeurent inchangées, à l'exception des changements suivants.

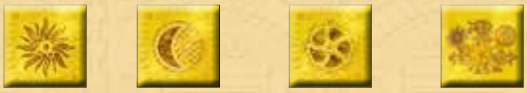
Comme si vous échapper du temple n'était pas déjà assez difficile comme ça, les anciens dieux ont maintenant décidé de vous donner une nouvelle mission à remplir!

Vous devez maintenant activer les joyaux magiques dans l'ordre indiqué par le calendrier Maya, sous peine de lourdes conséquences.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **1 Salle Calendrier**

- **9 tuiles Calendrier**



4x Soleil *3x Lune* *2x Engrenage* *Verso*

- **1 pion Maya**

- **1 plateau Calendrier Maya**

Recto-verso: *Calendrier éternel* *Calendrier maudit*

Placez le plateau Calendrier Maya à côté de la pile de salles. Placez le pion Maya sur la case de départ du plateau, celle qui comporte une flèche.

En fonction du côté du plateau que vous utilisez (éternel ou maudit), des règles différentes s'appliquent, comme décrit ci-dessous.

Mélangez les tuiles Calendrier faces cachées et formez une pile que vous placez près du plateau Calendrier Maya.

Après avoir placé aléatoirement deux salles près de la tuile de départ, mélangez la salle Calendrier avec les salles restantes.

Changements pendant la partie

Calendrier éternel

A chaque fois que vous découvrez une salle qui comporte des joyaux magiques (une salle dans laquelle vous pouvez activer un ou plusieurs joyaux), **piochez la première tuile Calendrier** de la pile et placez-la face visible sur la salle tout juste découverte. La tuile représente un des trois symboles suivant: un soleil, une lune ou un engrenage.

Vous ne pouvez **activer des joyaux magiques** que dans une salle qui comporte **le même symbole** que celui représenté sur la case active du plateau Calendrier Maya (celle située juste après le pion Maya). Lorsque vous réussissez à activer un joyau magique dans une salle qui comporte le bon symbole, avancez **le pion Maya d'une case** et retirez la tuile Calendrier du jeu.
Le pion Maya ne peut être déplacé que d'une case à la fois, ce qui signifie que vous devez activer les 9 salles avec des joyaux magiques dans le bon ordre.

Une fois que vous avez utilisé toutes les tuiles Calendrier, ne placez plus de nouvelles tuiles sur les salles avec des joyaux que vous découvrez. Vous ne pourrez **activer** les joyaux de ces salles (celles qui ne comportent pas de tuiles Calendrier) **qu'une fois que le pion Maya aura atteint la dernière case du plateau**.

Cependant, vous n'avez pas besoin d'atteindre la dernière case du plateau pour vous échapper du temple. Si vous avez la possibilité de sortir du temple avant que le pion Maya n'ait atteint la dernière case du plateau ou si la réserve de joyaux est vide, n'hésitez pas à prendre vos jambes à votre cou!

Salle Calendrier:

Une fois que la salle Calendrier a été découverte et ajoutée au temple, vous pouvez l'activer en obtenant **3 symboles clé** alors que vous vous trouvez à l'intérieur. Lorsque vous activez cette tuile, vous pouvez **échanger deux tuiles Calendrier** placées sur des salles avec des joyaux magiques.

Calendrier maudit

A chaque fois que vous découvrez une salle qui comporte des joyaux magiques (une salle dans laquelle vous pouvez activer un ou plusieurs joyaux), piochez la première tuile Calendrier de la pile et placez-la face visible sur la salle tout juste découverte. La tuile représente un des trois symboles suivant: un soleil, une lune ou un engrenage.

Lorsque vous activez un joyau magique, regardez le symbole représenté sur la tuile Calendrier dans la salle concernée. Si ce symbole est le même que celui de la case située juste devant le pion Maya sur le plateau, avancez le pion Maya d'une case.
Si ce n'est pas le cas, le pion Maya ne bouge pas.
Dans les deux cas, replacez la tuile Calendrier concernée en-dessous de la pile de tuiles Calendrier.
Il y a **trois barres** représentées sur le plateau Calendrier Maya, qui correspondent à la fin des **trois comptes à rebours**. Si le pion Maya n'a pas dépassé la barre correspondant au compte à rebours en cours à la fin de ce dernier, vous devrez en subir les conséquences.

Les trois cases situées avant la dernière barre représentent 1, 2 ou 3 clés. Cela correspond au nombre de **symboles clé supplémentaires** que vous devez obtenir afin de quitter le temple. Cependant, si vous réussissez à amener le pion Maya sur la dernière case du plateau, vous n'avez aucune pénalité et vous pouvez quitter le temple normalement. En revanche, si le pion Maya se trouve sur n'importe quelle autre case avant les quatre dernières, vous devez obtenir **3 symboles clé supplémentaires** pour vous échapper.

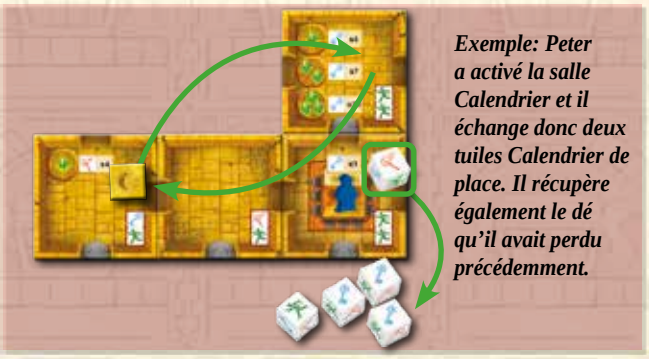
Lors des deux premiers comptes à rebours, vous devez tous placer **un de vos dés** sur la salle Calendrier si le pion Maya n'a pas dépassé la barre concernée. Si vous n'avez pas encore découvert la salle Calendrier, mettez vos dés de côté et placez-les sur la salle lorsque vous la découvrez.

Si la réserve de joyaux est vide mais que vous devez ou que vous souhaitez toujours avancer sur le plateau Calendrier Maya, vous pouvez tenter d'obtenir les symboles requis pour activer un joyau magique sur une salle qui possède encore une tuile Calendrier et vous contenter d'avancer le pion Maya, sans activer de nouveau joyau.

Note: Même si vous n'êtes pas obligé d'activer les salles avec des joyaux magiques l'ordre des cases du plateau, nous vous recommandons fortement de le faire afin d'avancer le pion Maya sur le plateau et de ne pas subir de pénalité lors de votre sortie du temple.

Salle Calendrier:

Une fois que la salle Calendrier a été découverte et ajoutée au temple, vous pouvez l'activer en obtenant **3 symboles clé** alors que vous vous trouvez à l'intérieur. Lorsque vous activez cette tuile, vous pouvez **échanger deux tuiles Calendrier** placées sur des salles avec des joyaux magiques.
Si un de vos dés est placé sur la salle Calendrier, vous pouvez le récupérer en pénétrant dans cette salle.



Exemple: Peter a activé la salle Calendrier et il échange donc deux tuiles Calendrier de place. Il récupère également le dé qu'il avait perdu précédemment.

Queenie: Salles Échange & Téléportation

Nécessite le jeu de base. Les règles de base demeurent inchangées, à l'exception des changements suivants.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **1 Salle Echange**

Cette salle ne peut être utilisée qu'avec les modules 1 et 2 du jeu de base (Malédictions et Trésors).

- **1 Salle Téléportation et 1 jeton Téléportation**

Après avoir placé aléatoirement deux salles près de la tuile de départ, mélangez les salles Echange et Téléportation avec les salles restantes. Placez le jeton Téléportation à portée de main de tous les joueurs près de la pile de salles.

Nouvelles Salles

Salle Echange:

Une fois que cette salle a été découverte, vous pouvez l'utiliser afin d'échanger une de vos tuiles Malédiction contre une tuile Trésor. Lorsque vous entrez dans cette salle, défaussez une de vos tuiles Malédiction et prenez en échange la première tuile Trésor de la pile. Vous pouvez utiliser la salle Echange plusieurs fois, mais vous devez en sortir à chaque fois que vous l'avez utilisée une fois et y entrer à nouveau si vous souhaitez l'utiliser une nouvelle fois.

Salle Téléportation:

Lorsque vous dévoilez cette salle, placez-y le jeton Téléportation.

Vous pouvez entrer dans cette salle et prendre le jeton Téléportation que vous placez devant vous. Vous pouvez ensuite redéposer le jeton Téléportation dans n'importe quelle autre salle de votre choix dans laquelle votre aventurier se trouve.

Une fois le jeton déposé, vous pouvez tous vous téléporter entre la salle Téléportation et le jeton Téléportation, dans les deux sens.

Pour ce faire, il vous suffit simplement de prendre votre aventurier qui se trouve dans l'une des deux salles et de le reposer dans l'autre salle. Vous n'avez pas besoin d'utiliser vos dés pour effectuer cette action (elle est gratuite). Vous pouvez également ramasser le jeton Téléportation à tout moment et le déplacer dans une salle différente.

Queenie: Salle Totem

Nécessite le jeu de base. Les règles de base demeurent inchangées, à l'exception des changements suivants.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **1 Salle Totem**

Après avoir placé aléatoirement deux salles près de la tuile de départ, mélangez la salle Totem avec les salles restantes.

La nouvelle salle Totem

Lorsque cette salle est dévoilée, vous pouvez y entrer afin de tenter d'activer jusqu'à 2 joyaux magiques. Pour ce faire, vous devez empiler vos dés au milieu de la salle. Vous ne pouvez empiler que des dés représentant un masque noir ou un masque d'or.

Si un dé tombe alors que vous tentez de l'ajouter à la pile, vous devez le relancer.

Si vous réussissez à empiler 5 dés, vous activez 1 joyau et si vous réussissez à empiler 10 dés, vous activez 2 joyaux. Vous ne pouvez activer des joyaux magiques qu'une seule fois dans cette salle, à vous de réussir à ne pas tout faire tomber.

Note: Une fois les joyaux magiques activés, reprenez vos dés et relancez-les afin de continuer à jouer normalement. Les masques noirs sont considérés comme « utilisés » pour l'action et vous n'avez donc pas besoin de les débloquer

Queenie: Les joyaux maudits

Nécessite le jeu de base. Les règles de base demeurent inchangées, à l'exception des changements suivants.

Vous n'auriez pas dû prendre ce joyau! Il est maudit et vous devez maintenant le rendre, sous peine de ne pas pouvoir vous échapper du temple. A vous de réussir à vous souvenir dans quelle salle vous l'avez récupéré…

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **6 jetons Joyau maudit**

Verso

Mélangez les jetons Joyau maudit et donnez-en un à chaque joueur, qui le place face visible devant lui.

- **6 jetons Position des joyaux**

Verso

Mélangez les jetons Position des joyaux faces cachées et formez une pile que vous placez près de la pioche de salles.

Changements pendant la partie

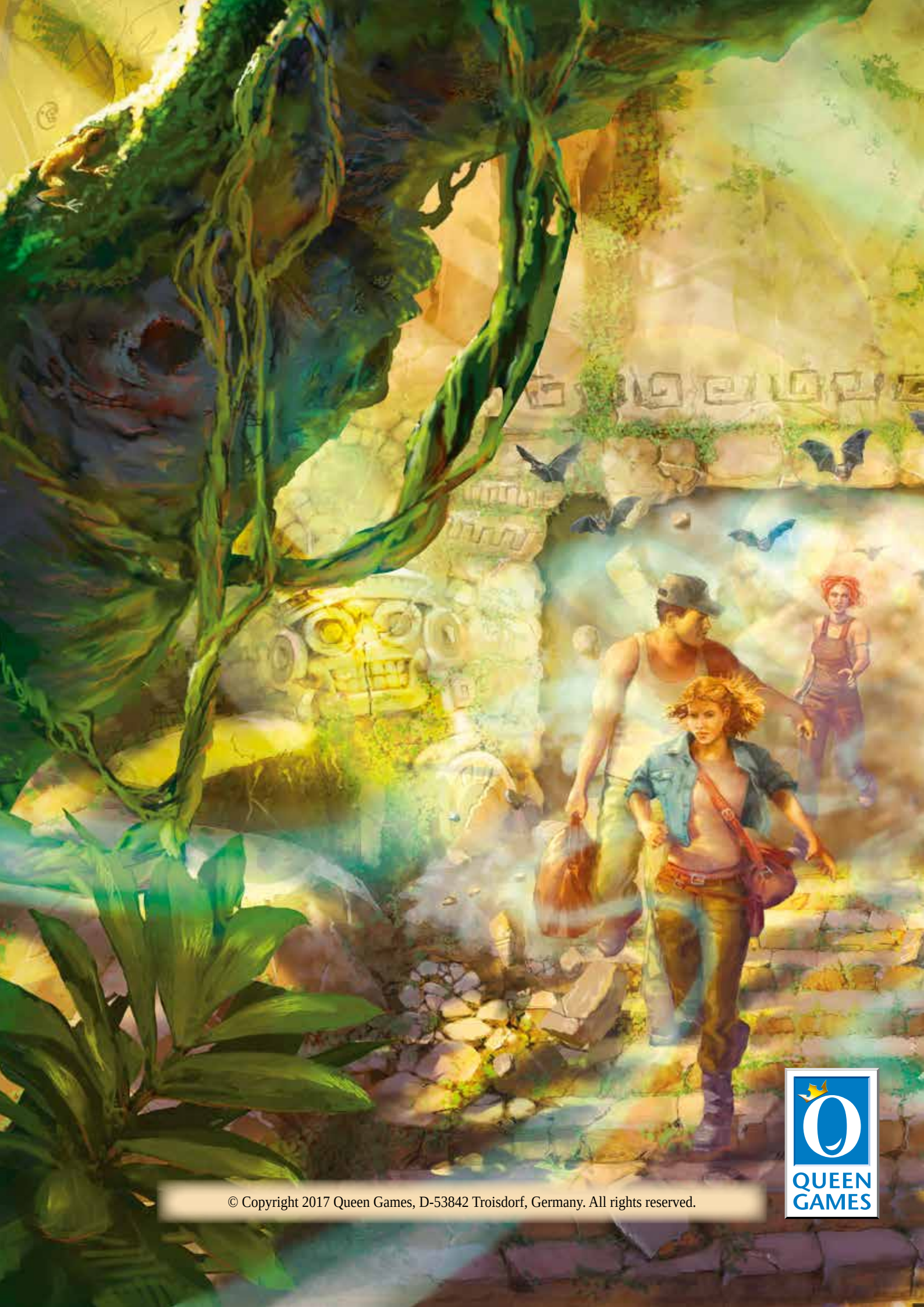
Vous ne pouvez pas sortir du temple tant que vous possédez un jeton Joyau maudit devant vous.

A chaque fois qu'une salle avec un seul joyau magique est dévoilée, piochez le premier jeton Position des joyaux de la pile et placez-le face cachée au milieu de la salle en question.

Lorsque vous entrez dans une salle qui comporte un jeton Position des joyaux, vous pouvez utiliser 2 symboles clé afin de le regarder:

Si le jeton correspond au jeton Joyau maudit placé devant vous, vous avez trouvé la position de votre joyau maudit. Replacez les deux jetons (votre jeton Joyau maudit et le jeton Position des joyaux) dans la boite de jeu. Vous avez maintenant le droit de vous enfuir du temple.

Si le jeton ne correspond pas à votre jeton Joyau maudit, vous avez le droit de décrire le jeton Position des joyaux à vos coéquipiers (sans le leur montrer) afin de leur donner des indices. Replacez ensuite le jeton Position des joyaux face cachée au milieu de la salle.



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

QUEEN GAMES