ESCAPE

BIG BOX

ESCAPE
The Curse of the Temple

Un juego de Kristian Amundsen Østby para 1 – 5 jugadores

Sois parte de un equipo de aventureros: ¡encerrados en un templo maldito! Juntos tendréis que activar las piedras mágicas en las distintas cámaras del templo para acabar, de una vez por todas, con su maldición y escapar antes de que se derrumbe por completo. ¡Y todo ello en menos de 10 minutos!

Material del juego básico

• **6 cámaras principales**

Cámara de entrada — *Salida* — *2 cámaras de piedra (llave)* — *2 cámaras de piedra (antorcha)*

• **13 cámaras secundarias:** no tienen máscara lila ni símbolo del tesoro

Las cámaras con la máscara lila o el símbolo del tesoro sólo se emplearán en las ampliaciones del juego.

• **1 arca**: para las piedras mágicas

• **25 piedras mágicas**

• **25 dados**: 5 para cada jugador

Aventurero — *Llave* — *Antorcha* — *Máscara negra* — *Máscara de oro*

• **5 figuras de aventurero:** 1 de cada color

• **5 insignias de aventurero:** 1 de cada color

• **1 CD con una introducción y la banda sonora**

• **1 folleto de instrucciones**

Objetivo y descripción del juego

Escape es un juego cooperativo en tiempo real... ¡donde no hay turnos ni rondas! Cada uno de vosotros lanzará sus 5 dados **tantas** veces y tan **rápido** como pueda sin tener que esperar a los demás.

Sólo disponéis de **10 minutos** para escapar todos del templo antes de que se desplome.

Las distintas combinaciones de los dados os permitirán adentraros en el templo y descubrir nuevas cámaras mientras buscáis la salida. En algunas de las cámaras encontraréis piedras mágicas. Tendréis que intentar **activar el mayor número posible** con la ayuda de vuestros dados para acabar con la maldición que impide salir del templo.

Cuanto antes encontréis la salida y más piedras mágicas activéis, más fácil será vuestra huida.

Tendréis que avanzar bien atentos, ya que, en dos ocasiones durante la partida, sonará un gong que anunciará una cuenta atrás. Será la señal para volver lo antes posible a la **cámara de entrada**, ya que sólo allí estaréis a salvo. Si no lográis llegar antes de que finalice la cuenta atrás, perderéis uno de vuestros valiosísimos dados.

La unión hace la fuerza, así que poneos de acuerdo y **ayudaos** entre **vosotros** para solucionar juntos los problemas que vayan surgiendo, ya que basta con que uno solo quede atrapado en el templo ara que perdáis todos.

Preparación de una partida para pioneros

1. Necesitaréis las **6 cámaras principales** y las **13 secundarias** (que son las cámaras sin máscara lila o sin símbolo del tesoro, como se indica en la página 2). Separad la **cámara de entrada** y la **salida**. **El resto de las cámaras** se entremezcla y se coloca boca abajo formando un mazo. Una vez situada la cámara de entrada en el centro de la mesa, se disponen a su lado las dos primeras cámaras del mazo como se muestra en la imagen que aparece más adelante. A continuación, se entremezcla la salida con las 4 primeras cámaras y se introducen bajo el mazo.

Excepción: En las partidas para uno o dos jugadores, la salida se intercala aproximadamente a la mitad del mazo.

2. El arca se coloca junto al mazo.

En ella se deja el número de piedras mágicas correspondiente al número de jugadores que participan en la partida.

Dejad, también, 2 piedras mágicas a vuestro lado.

1 ó 2 jugadores...7 piedras
3 jugadores.....11 piedras
4 jugadores.....14 piedras
5 jugadores.....16 piedras

Las escaleras de entrada deben dar paso a la cámara de entrada.

3. Cada uno de vosotros recibe, ahora, **5 dados** y la **figura** e **insignia de aventurero** del color elegido. Dejad vuestra figura en la cámara de entrada y la insignia delante de vosotros. *Os ayudarán a identificar el color de cada aventurero rápidamente.* **Excepción:** Cuando se juega solo, se utilizan 7 dados en lugar de 5.

En el **CD** encontraréis una introducción en 3 idiomas y dos versiones de la banda sonora. En la introducción se describe brevemente en qué consiste y cómo se juega a "Escape", así que sería conveniente escucharla al menos una vez antes de comenzar a jugar. Elegid la versión de la banda sonora que más os guste. No hay diferencia alguna en el modo de juego y ambas versiones duran lo mismo, aunque se recomienda el "tema 1" para la primera partida. *También podéis descargar la música directamente desde la página web: www.escape-queen-games.com y reproducirla en un dispositivo apropiado.* **En las partidas para pioneros, se puede dejar en la caja el material que no se vaya a utilizar.**

Las cámaras del templo

Cada cámara del templo tiene sus propias características:

Símbolos mágicos

Para activar las piedras mágicas, tendréis que sacar el número de símbolos correspondiente al lanzar los dados.

Hay cámaras con ningún símbolo, con uno y con hasta 3 símbolos mágicos.

Acceso

Cada nueva cámara que se tome del mazo se colocará junto a uno de los accesos.

Símbolo resaltado en rojo

Para poder entrar en una cámara, tendréis que lanzar los dados y que os salgan los símbolos resaltados.

Acceso con escalera de entrada

Señala la entrada a la cámara.

Los dados

Cada dado tiene 5 símbolos distintos:

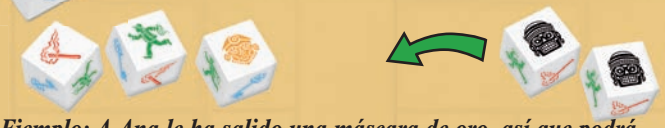
Aventurero (aparece 2 veces): Sirve para **pasar** de una cámara a otra o **descubrir** una nueva.

Antorcha y llave: A algunas cámaras sólo podréis entrar con la ayuda de una antorcha o de una llave, que os servirán, además, para **activar** las **piedras mágicas.**

Máscara negra: Una maldición inmovilizará los **dados** que, tras lanzarlos, muestren la máscara negra, por lo que quedarán **inmovilizados.** Se apartarán a un lado y sólo podrán volverse a lanzar cuando se rompa su maldición.

Ejemplo: Ana acaba de tirar los dados y en dos de ellos le ha salido la máscara negra, por lo que debe dejarlos a un lado. Ahora sólo contará con la ayuda de 3 dados.

Máscara de oro: Las máscaras de oro contrarrestan la maldición de las máscaras negras. **Una** sola máscara de oro puede desbloquear **hasta 2** dados inmovilizados.



Ejemplo: A Ana le ha salido una máscara de oro, así que podrá volver a utilizar los dados inmovilizados por la máscara negra en su próxima tirada.

Si os encontráis con otro aventurero **en una misma cámara,** podréis **ayudaros** mutuamente. Si a alguno le saliera, por ejemplo, una máscara de oro, podría ayudar al otro compañero (si éste tuviera dados inmovilizados) en lugar de utilizarla en su propio beneficio.

Ejemplo: Ana (figura roja) ha sacado una máscara de oro y una máscara negra al lanzar los dados. Fran (figura azul) está en la misma cámara, así que Ana decide utilizar la máscara de oro para ayudarle a él en lugar de recuperar su propio dado. Fran podrá volver a lanzar sus 5 dados a partir de ese momento, mientras que Ana sólo podrá tirar 4.

Nota: No se puede ayudar a más de un aventurero con una misma máscara de oro. ***Atención:*** *No se pueden intercambiar los dados al ayudar a los compañeros.*

Las acciones

Durante la partida podréis realizar distintas acciones mediante las combinaciones de dados. A veces, incluso un solo dado será suficiente para llevarlas a cabo.

- **1. Entrar en la cámara**
- **2. Descubrir una nueva cámara**
- **3. Activar las piedras mágicas**
- **4. Escapar**
- **5. Llamar a la diosa fortuna**

Una vez realizada una acción, se lanzan de nuevo los dados utilizados. Los que no hayan hecho falta pueden dejarse a un lado momentáneamente por si sirvieran para realizar alguna otra acción más adelante.

Los dados apartados pueden volver a lanzarse en cualquier momento, a excepción de los que están inmovilizados por la máscara negra que sólo podrán utilizarse de nuevo tras anular su maldición con una máscara de oro).

Tipos de acciones que se pueden realizar:

1. Entrar en la cámara

Sólo podréis entrar en una cámara si hay un **pasadizo abierto** que conduzca hasta ella.

Ejemplo: Fran sólo puede entrar en la cámara de arriba porque el pasillo de la izquierda está cerrado y a la derecha, aunque exista un acceso, no hay ninguna cámara contigua.

Para pasar al interior de una cámara, necesitaréis obtener con los dados los **símbolos resaltados en rojo** que aparezcan en ella.

Ejemplo: Fran acaba de lanzar los dados y utiliza los dos en los que le ha salido el aventurero para acceder a la cámara.

2. Descubrir una nueva cámara

Cuando os encontréis en alguna cámara con un **acceso**, pero sin cámara adyacente, podréis **descubrir** una nueva cámara.

Ejemplo: Fran se encuentra en una cámara con dos accesos que no conducen a ningún sitio. Podrá descubrir, así pues, dos nuevas cámaras.

Para robar una cámara del mazo y colocarla junto a aquella en la que se está, hay que sacar dos **símbolos de aventurero.** La nueva cámara se tendrá que orientar de forma que la **escalera de entrada** coincida con el **acceso.**

Ejemplo: Fran emplea los dos dados en los que le ha salido el aventurero y sitúa la cámara que acaba de robar del mazo de forma que la escalera de entrada coincida con el acceso.

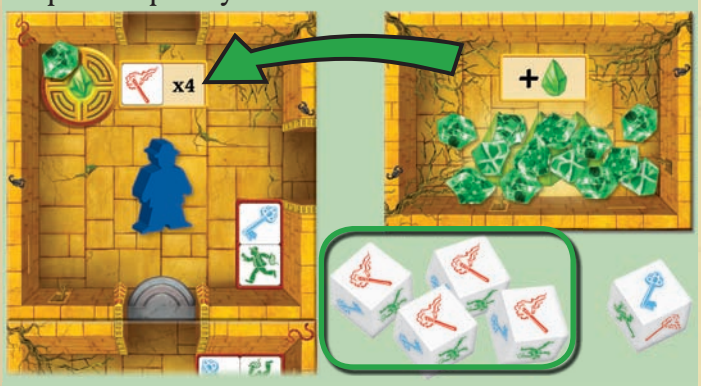
3. Activar las piedras mágicas

Hay dos tipos de cámara en las que podréis activar piedras mágicas:

Cámaras con un símbolo de piedra

Cámaras con 1, 2 y 3 símbolos de piedra

Para activar las **piedras mágicas** de una cámara, tendréis que obtener en una tirada la **cantidad correspondiente** de **símbolos de antorcha o de llave** necesarios. Cada vez que se active una, colocad en la cámara en cuestión una de las piedras que hay en el arca.



Ejemplo: A Fran le han salido antorchas en 4 de sus dados y ha activado la piedra mágica de la cámara. Toma una piedra del arca y la coloca en la cámara.

Si alguno de vosotros se encuentra con otro aventurero en la misma cámara, podréis tirar los dados **juntos** para obtener el número de símbolos necesarios.

Nota: Podéis unir fuerzas para activar 1 piedra. Para activar 2 ó 3, tendréis que trabajar en equipo obligatoriamente.

Ejemplo: Ana (figura roja) y Fran (figura azul) han tirado los dados juntos y han obtenido las 7 llaves necesarias para activar las 2 piedras mágicas, así que dejan en la cámara, en total, 2 de las piedras procedentes del arca.

Si ya se ha activado **al menos** una de las piedras de una cámara, nadie podrá activar **ninguna más** en esta cámara durante el resto de la partida.

Ejemplo: Como ya se han activado 2 piedras mágicas en esta cámara, ninguno de los jugadores podrá activar la piedra restante.

4. Escapar

Sólo podréis escapar cuando os encontréis en la cámara de salida.

Para lograrlo, tendréis que sacar el mismo número de **símbolos de llave** que la cantidad de **piedras mágicas** que queden en el arca, **más un símbolo de llave adicional.** Cada uno de los aventureros tendrá que obtener, **sin ayuda de los demás,** la cantidad de llaves necesarias.

Cámara de salida

Ejemplo: En esta tirada, a Fran le han salido las 3 llaves que necesita, por lo que puede escapar del templo.

En cuanto alguno de vosotros consiga escapar y ponerse a salvo **dará uno de sus dados** a cualquier otro aventurero que siga atrapado en el templo, quien podrá utilizarlo de inmediato.

Ejemplo: Fran ya está a salvo y le entrega a Ana (figura roja) uno de sus dados, que podrá utilizar a partir de ese momento.

5. Llamar a la diosa fortuna

Si, en algún momento, tenéis **demasiados dados inmovilizados,** podéis echar mano a **una** de las dos **piedras mágicas** que dejasteis a vuestro lado y depositarla en el arca. De esta forma, **cada uno de vosotros recuperará todos sus dados inmovilizados** (es decir, los que tienen la máscara negra). Tendréis que estar **todos de acuerdo** para llevar a cabo esta acción. Sólo podréis recurrir a la diosa **dos veces** durante la partida.

Atención: No utilicéis esta baza si no es completamente necesario, ya que cuantas más piedras haya en el arca, más difícil os resultará escapar del templo.

Ejemplo: Como hay varias máscaras negras sobre la mesa, los aventureros deciden colocar una piedra mágica en el arca y recuperar los dados que tenían inmovilizados.

Comienza la aventura...

En cuanto estéis **todos listos,** poned el CD en el reproductor y **escuchad** uno de los temas de la banda sonora (más información al final de la página 3). Tras una breve introducción al juego, comenzará la partida con la palabra: **¡ESCAPE!** Comenzad a lanzar los dados y a pensar vuestras jugadas. Recordad que sólo tenéis **10 minutos** para huir del templo.

Nota: Os aconsejamos jugar unos minutos sin música hasta que os familiaricéis con la dinámica del juego.

Banda sonora

Mientras suena la música escucharéis, en **3 ocasiones**, una **cuenta atrás**. El sonido de un gong os avisará de la primera cuenta atrás, que terminará con el sonido de una puerta cerrándose. La segunda cuenta atrás se anunciará con dos golpes de gong y finalizará con otra puerta cerrándose. Ambas cuentas atrás os indicarán que debéis volver lo antes posible a la cámara de entrada. Todo aventurero que no se encuentre en la cámara de entrada cuando suene la puerta cerrándose, perderá uno de sus dados, que no podrá volver a utilizar durante el resto de la partida. Los dados perdidos, de esta forma, se dejarán en la caja. Tras oír la puerta cerrarse, podréis explorar el templo un poco más desde la cámara en la que os encontréis. La tercera cuenta atrás se anuncia con el sonido de tres gongs y termina con la destrucción del templo, lo que indica que han transcurrido los 10 minutos exactos que dura la partida.

Ejemplo: Ana (figura roja) no ha logrado llegar a la cámara de entrada antes de que terminara la primera cuenta atrás, por lo que pierde uno de sus dados. Si al final de la segunda cuenta atrás tampoco estuviera en la cámara de entrada, perderá otro dado más.

Final de la partida

La partida termina transcurridos 10 minutos (cuando acaba la tercera cuenta atrás). Si alguno de vosotros queda atrapado **en el templo,** aunque sea **sólo uno,** perderá todo el equipo. Si **todos** lográis huir y **poneros a salvo** antes de que transcurran los 10 minutos, ¡el equipo Escape **habrá ganado!**

Grado de dificultad del juego

Podéis aumentar la dificultad del juego añadiendo un mayor número de piedras mágicas al arca al principio de la partida. **Expedicionarios curtidos:** 3 piedras mágicas adicionales.
Exploradores natos: 6 piedras mágicas adicionales.
En este caso no se podrá recurrir a la diosa fortuna.

Para añadir aún más emoción y variedad a Escape podéis utilizar alguno de los dos siguientes módulos que sirven de ampliación del juego.

Módulo 1: Maldiciones
Módulo 2: Tesoros

Material del juego adicional para las módulos Maldiciones y Tesoros

Para el módulo 1 "Maldiciones" y el módulo 2 "Tesoros"

• 13 cámaras: de maldición y del tesoro

Son las cámaras con una máscara lila o un símbolo del tesoro.

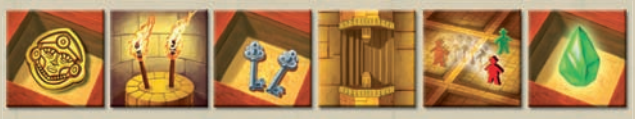
Se emplean en ambos módulos.

Al preparar la partida se intercambian las 13 cámaras secundarias por las 13 cámaras de maldición y del tesoro.

Para el módulo 1 "Maldiciones": • 14 cartas de maldición

3 uds. 2 uds. 3 uds. 2 uds. 2 uds. 2 uds.

Para el módulo 2 "Tesoros": • 13 tablillas de tesoros



2 uds. 2 uds. 2 uds. 2 uds. 2 uds. 3 uds.

Módulo 1: Maldiciones

Hay que barajar bien las cartas de maldición y colocarlas boca abajo formando un mazo antes de iniciar la partida.

Cuando descubráis alguna cámara (**2. Descubrir una nueva cámara**) con una máscara lila, tendréis que robar la primera carta del mazo de las maldiciones y dejarla al lado.

Ejemplo: Fran acaba de descubrir una cámara con una máscara lila y roba la carta superior del mazo de las maldiciones, que coloca a su lado.

Nota: Si alguno de vosotros roba una carta de maldición que ya está sobre la mesa, se descartará ésta última.

Cada maldición tiene un efecto distinto, que sólo se anulará cuando cada uno de vosotros saque, sin ayuda, la combinación de dados indicada. Una vez contrarrestada, podréis retirar la carta de la mesa.

Ejemplo: Fran ha obtenido, al lanzar los dados, los símbolos necesarios para romper la maldición, por lo que retira la carta de la mesa.

Nota: Si al preparar la partida apareciera una de estas cámaras (ver pág. 3 de las reglas básicas), no tendrá ninguna maldición.

Módulo 2: Tesoros

Hay que entremezclar bien las tablillas de tesoros y colocarlas boca abajo formando un mazo antes de iniciar la partida.

Si descubrís una cámara (**2. Descubrir una nueva cámara**) con un símbolo del tesoro, tomad la tablilla superior del mazo y dejadla boca arriba sobre dicho símbolo.

Ejemplo: Fran acaba de descubrir una cámara con un símbolo del tesoro y coloca boca arriba, sobre el mismo, la primera tablilla del mazo.

Cuando alguno de vosotros entre en esta cámara, podrá hacerse con el tesoro si logra obtener dos símbolos de llave. En caso de conseguirlo, dejad el tesoro a vuestro lado hasta que os haga falta.

Ejemplo: Fran consigue 2 llaves y se lleva el tesoro.

Cuando utilicéis el tesoro, se retirará de la partida.

Las cartas de maldición

Las cartas de maldición obstaculizarán vuestro avance durante la partida.

Trampa:

No se podrá entrar ni descubrir ninguna cámara.

Dado quebrado:

Os hará perder un dado a cada uno. Los recuperaréis cuando rompáis la maldición.

Mascarada:

Una máscara de oro sólo os servirá para contrarrestar el efecto de una sola máscara negra.

Silencio:

No podréis hablar.

Dado extraviado:

Los dados que, al lanzarlos, se caigan al suelo se perderán y tendréis que dejarlos en la caja.

Mano embrujada:

Tendréis que tener una mano en la cabeza todo el tiempo.

Las tablillas de tesoros

Las tablillas de tesoros os proporcionan ciertas ventajas durante la partida.

Máscara restauradora:

Recuperaréis todos vuestros dados inmovilizados por la maldición de la máscara negra. Sólo podréis utilizar este tesoro una única vez.

Antorcha doble:

Tendréis un par de símbolos de antorcha a vuestra disposición.
Sólo podréis utilizar este tesoro una única vez.

Llave doble:

Tendréis un par de símbolos de llave a vuestra disposición.

Sólo podréis utilizar este tesoro una única vez.

Teletransportación:

Envía a un aventurero a otra cámara que no sea colindante y en la que haya al menos otro compañero.

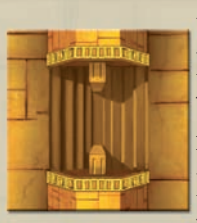
Sólo podréis utilizar este tesoro una única vez.

Conjurador de piedras:

Atrae una piedra mágica del arca a la tablilla del tesoro.

La piedra quedará activada de esta forma.

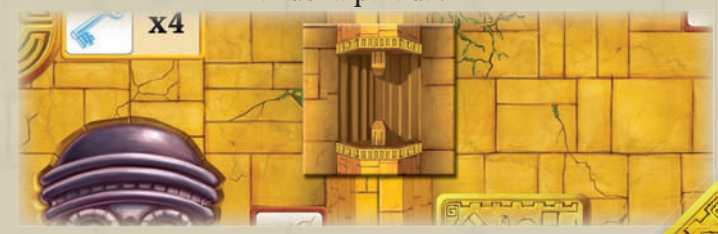
Podréis quedaros esta tablilla hasta el final de la partida.



Pasadizo secreto:

Permite abrir un pasadizo secreto entre dos cámaras anexas donde antes no lo había.

El pasadizo quedará abierto hasta el final de la partida.



ESCAPE
Illusions – Expansion 1 –

Esta ampliación complementa al juego básico "Escape", sin el que no se puede jugar. A excepción de los siguientes cambios, las reglas no varían.

Esta primera ampliación contiene el material para un sexto aventurero, un nuevo tipo de carta de maldición y de tablilla de tesoro, además de dos nuevos módulos:

Módulo 3: Cámaras de las ilusiones
Módulo 4: Cámaras especiales

Podéis jugar con un sólo módulo, combinando varios o con todos a la vez. ¡Todo un mundo de posibilidades! Elegid vuestra aventura y ¡que empiece la diversión!

Material del juego

Módulo 3: Cámaras de las ilusiones

- **6 cámaras de las ilusiones**

Módulo 4: Cámaras especiales

- **3 cámaras de la alianza**

- **2 salas con doble cámara**

- **1 cámara del tesoro y 1 cáliz**

Sexto aventurero

- **1 figura de aventurero**

- **1 insignia de aventurero**

- **5 dados**

Nueva carta de maldición y tablilla de tesoro

- **Carta de maldición**

2 uds.

- **Tablilla de tesoro**

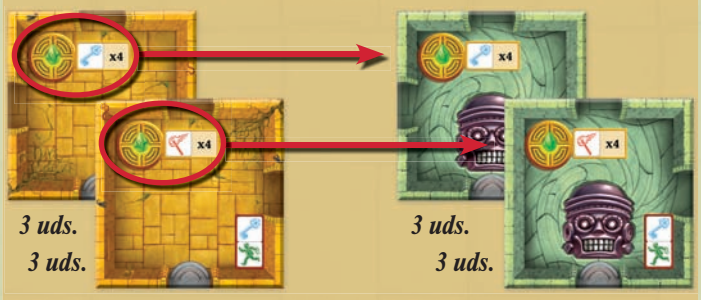
2 uds.

Módulo 3: Cámaras de las ilusiones

Cambios en la preparación de la partida

Partida sin el módulo 1: Maldiciones

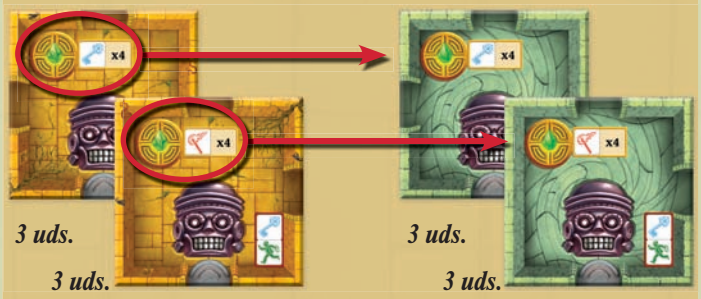
Buscad las 6 de las 13 cámaras secundarias que sólo tienen un símbolo mágico y reemplazadlas por las 6 cámaras de las ilusiones.



Nota: No hace falta tener en cuenta la máscara lila de las cámaras de las ilusiones durante la partida.

Partida con el módulo 1: Maldiciones

Buscad las 6 cámaras que sólo tienen un símbolo mágico entre las 13 cámaras de ampliación (las que tienen una máscara lila o un símbolo del tesoro) e intercambiarlas por las 6 cámaras de las ilusiones.



Los demás preparativos no cambian.

Comienza la aventura...

El misterio de las cámaras de las ilusiones:

Al final de la primera y segunda cuenta atrás tendréis que retirar de la mesa todas las cámaras de las ilusiones que hayáis descubierto y volver a colocarlas, boca abajo, bajo el mazo *(ejemplo 1)*. Se crearán, así, huecos en el laberinto del templo, por lo que tendréis que descubrir nuevas cámaras que os ayuden a cubrirlos para poder continuar vuestro camino *(ejemplo 2)*.

Ejemplo 1: Cuando acaba la cuenta atrás, un aventurero retira de la mesa todas las cámaras de las ilusiones descubiertas y las coloca bajo el mazo.

Ejemplo 2: Para ir por la derecha desde la cámara de entrada, los aventureros tendrán que descubrir, en primer lugar, una nueva cámara que cubra el hueco dejado.

Tendréis que apartar a un lado las piedras mágicas que hayáis activado en esas cámaras, aunque seguirán contando como activadas *(ejemplo 3)*. Si alguno de vosotros se quedara rezagado en alguna de estas cámaras, deberá volver a la de entrada y perderá uno de sus dados, como todos los que no logren llegar a la cámara de entrada a tiempo *(ejemplo 4)*.

Ejemplo 3: Los aventureros retiran las piedras mágicas activadas de la cámara de las ilusiones y las dejan a su lado.

Ejemplo 4: Cuando se acabó la cuenta atrás, Ana (figura roja) estaba en una de las cámaras de las ilusiones. Coloca su figura de vuelta en la cámara de entrada y pierde un dado.

Módulo 4: Cámaras especiales

Cambios en la preparación de la partida

Tras separar la cámara de entrada y la salida, se entremezcla el resto de las cámaras con las cámaras especiales; por lo que el número de cámaras será mayor. Los demás preparativos se realizarán de la misma forma.

Cambios en las acciones

3. Activar las piedras mágicas

El misterio de las cámaras de la alianza:

Para activar las piedras mágicas de las cámaras de la alianza, es necesario haber descubierto 2 de ellas como mínimo. Además, tendrá que haber, al mismo tiempo, un aventurero en al menos 2 de estas cámaras para poder lanzar los dados y conseguir los símbolos necesarios. Una vez obtenidos, se activará 1 piedra mágica en la cámara de cada uno de estos aventureros *(ejemplo 1)*. Sólo podréis vincular las cámaras de la alianza una vez durante la partida. Si decidís vincular sólo 2 de las cámaras para activar sus respectivas piedras mágicas, no podréis activar la piedra de la tercera cámara posteriormente *(ejemplo 2)*.

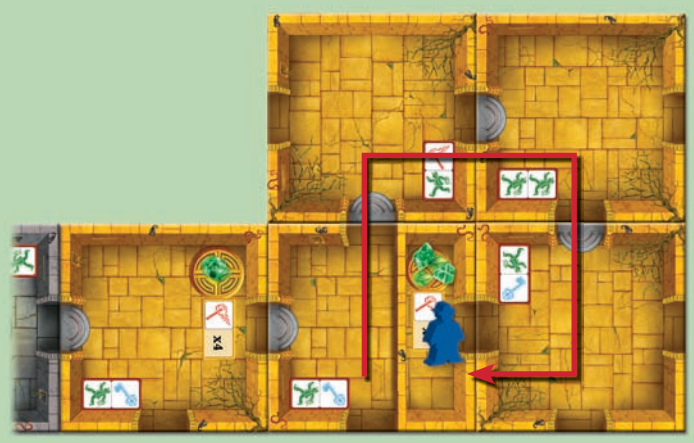
Ejemplo 1: Fran (figura azul) y Ana (figura roja) están cada uno en una cámara de la alianza. Como consiguen los símbolos necesarios tras lanzar los dados, activan 1 piedra mágica en cada cámara.

Ejemplo 2: Fran (figura azul) acaba de descubrir la tercera cámara de la alianza, pero ya no se podrá activar su piedra mágica, puesto que ya se han vinculado las otras 2 cámaras de la alianza.

El misterio de las salas con doble cámara:

Para activar las 2 piedras mágicas que hay en la doble cámara de una sala, tendréis que entrar en ella por la puerta de atrás (ejemplo 1). Podréis conseguirlo si colocáis las nuevas cámaras estratégicamente, de manera que se vaya formando un camino que llegue a la puerta trasera (ejemplo 2).

Ejemplo 1: Fran (figura azul) accede a la sala con doble cámara por la escalera de entrada. Podrá activar las piedras mágicas cuando entre en la doble cámara por la puerta trasera.



Ejemplo 2: Fran (figura azul) ha logrado pasar a la doble cámara por la puerta de atrás y ya puede intentar activar las piedras mágicas.

Nota: El pasadizo secreto del módulo 2 "Tesoros" no puede utilizarse aquí para atravesar ninguna pared.

El misterio de la cámara del tesoro:

La cámara del tesoro os presenta un desafío adicional. ¡Sólo los aventureros más intrépidos se atreverían a escapar del templo con un tesoro bajo el brazo!

¿Sois lo suficientemente valientes para intentarlo?

Cambio en los preparativos: *Si durante los preparativos de la partida saliera la cámara del tesoro, se retirará de la mesa y se introducirá en el mazo boca abajo, aproximadamente a la mitad, y en su lugar se pondrá la primera cámara del mazo.*

Cuando descubráis la cámara del tesoro (**2. Descubrir una nueva cámara**), podréis colocar el cáliz en su interior. Vuestra misión será llevar el cáliz a la salida para poner a salvo esta reliquia escondida en el templo antes de que se acabe la partida. Aunque todos lograrais huir del templo, perderíais de todos modos si este tesoro se queda dentro.

1. Cuando alguno de vosotros se encuentre en la cámara que tiene el cáliz, podrá llevárselo consigo a la cámara contigua; aunque para pasar (**1. Entrar en la cámara**), tendrá que sacar un símbolo de antorcha además de los resaltados en rojo.

Cuando lo consiga, aventurero y cáliz se trasladarán a la siguiente cámara.

Ejemplo: Como a Fran (figura azul) le ha salido la antorcha, además de los otros símbolos, se lleva el cáliz a la cámara contigua.

2. Podéis relevaros para llevar el cáliz, siempre y cuando os encontréis en la misma cámara en la que esté la reliquia.

Ejemplo: Tanto Ana (figura roja) como Fran (figura azul) pueden quedarse con el cáliz e intentar entrar con él en la siguiente cámara.

3. Cuando se deposite el cáliz en la cámara de salida, se retirará de la mesa y habréis cumplido con vuestra misión.

Ejemplo: Fran (figura azul) ha llevado el cáliz hasta la salida. Como ya está a salvo, se retira de la mesa de juego.

Nota acerca del módulo 2: Tesoros

No se puede utilizar la tablilla de tesoro "Teletransportación" para trasladar al aventurero con el cáliz.

Sexto aventurero: ¡cuándo uno más se suma a la aventura!

Cambios en la preparación de la partida

En las partidas de 6 jugadores tendréis que dejar **18 piedras** en el **arca.** El resto de los preparativos no cambia.

Nueva carta de maldición y tablilla de tesoro

Intercambio de almas:

Tendréis que elegir a un compañero y pasaréis a tener su color y él el vuestro. *A partir de ese momento, jugaréis con el aventurero del compañero hasta que se levante la maldición y partiendo de donde dicho aventurero se encuentre. Es decir, que no intercambiaréis posiciones.*

Antorcha gigante:

Se dejará en la cámara en la que estéis, que a partir de ese momento y hasta el final de la siguiente cuenta atrás, se convertirá en la cámara de entrada para todos los aventureros. Cuando se acabe dicha cuenta atrás, la antorcha gigante se retirará del juego.

ESCAPE Quest – Expansion 2 –

Necesitas el juego básico de "Escape" para utilizar esta expansión. Las reglas del juego no cambian salvo por las siguientes modificaciones.

Esta expansión contiene 2 módulos nuevos:

Módulo 5: Cámaras de búsqueda

Módulo 6: Personajes

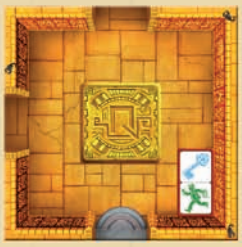
Puedes utilizar cada módulo por separado, juntar ambos o combinarlos con los módulos del juego básico y / o de la Expansión 1 - "Illusions".
¡Crea tu propia aventura y lánzate a ella!

Componentes nuevos

Módulo 5: Cámaras de búsqueda

- **5 cámaras de búsqueda**

Cámara del Altar


Cámara de los retos

Cámara del fantasma

El Árbol de la Vida

Cámara del Obelisco

- **3 Fichas de Búsqueda**

- **6 Fichas de Reto**

- **1 Fantasma**

- **3 Fichas de piedra mágica**

Módulo 6: Personajes

- **12 Cartas de personaje – 2 por cada personaje (1x continua, 1x con activación)**

Explorador

Médico

Fortachón

Sacerdote

Chapuzas

Mentalista

Módulo 5: Cámaras de búsqueda

Las cámaras de búsqueda presentan nuevos desafíos. Cada una de ellas te asigna una misión que debes cumplir antes de poder escapar del templo. Antes de empezar los jugadores han de ponerse de acuerdo sobre el nivel de dificultad de la aventura. Cuantas más cámaras de búsqueda añadan, más difícil sera escapar del templo.

Cambios en la preparación

Mezcla bien las cámaras de búsqueda y roba 1, 2 ó 3 de ellas, boca abajo. Deja estas cámaras a un lado y devuelve el resto a la caja ya que no se usarán en la partida.

Baraja las cámaras de búsqueda junto con el resto antes de colocar las 5 últimas cámaras, incluída la salida, en el fondo del mazo.

Cuando hayas hecho esto, coloca en el arca tantas fichas de búsqueda como cámaras de búsqueda hayas metido en el mazo. Baraja las fichas de misión y déjalas al lado del arca, junto con el fantasma y las tres fichas de piedra mágica. Después continúa con la preparación normal.

Los aventureros han acordado que usarán 3 cámaras de búsqueda por lo que colocan 3 fichas de búsqueda en el arca.

Nota: Si tienes la cámara del tesoro de la "Expansion 1: Illusions" trátala como si fuera una cámara de búsqueda.

Descripción de las cámaras de búsqueda

Cada vez que los jugadores completen una misión cogerán una ficha de búsqueda del arca y la colocarán en la cámara de búsqueda correspondiente a esa misión.

Los jugadores sólo pueden completar una vez cada misión, y no podrán escapar del templo mientras queden fichas de búsqueda en el arca.

Aunque Micha ha obtenido las llaves que necesita para escapar del templo, no puede hacerlo porque todavía quedan fichas de búsqueda en el arca.

Cámara del altar

Para completar esta misión los jugadores deben sacrificar 2 dados. Cuando un jugador está dentro de esta cámara puede sacrificar 1 ó 2 dados y colocarlos en el altar. Si decide sacrificar un único dado, otro jugador tendrá que sacrificar un segundo dado para completar la misión.

Nota: no es necesario sacrificar ambos dados a la vez.

Micha es la primera en sacrificar uno de sus dados. Lo coloca en el altar.

Ani sacrifica el segundo dado y lo coloca en el altar. También coloca la ficha de búsqueda.

Cámara de los retos

Al descubrir esta cámara, los jugadores colocan 4 de las 6 fichas de reto boca abajo formando un mazo. Cuando un aventurero entra en esta cámara se descubre la ficha superior que muestra la combinación de símbolos que los aventureros en la cámara deben obtener. Una vez hayan conseguido sacar esa combinación de símbolos la ficha de reto se retira del juego y se descubre la siguiente. Cuando consigan completar las 4 fichas de reto pueden colocar una ficha de búsqueda en la cámara.

Micha saca los símbolos que necesita y retira la ficha superior.

Ani corre en su ayuda. Juntas consiguen los símbolos necesarios para retirar la segunda ficha.

Cámara del fantasma

Cuando se descubre esta cámara los jugadores colocan el fantasma en la cámara de entrada. Los jugadores tienen que devolver al fantasma a su cámara. Para ello, cualquier jugador que se encuentre en la misma cámara que el fantasma puede moverlo a una cámara adyacente si saca dos antorchas. El fantasma sólo se mueve a través de los accesos abiertos (no atraviesa paredes). La misión se completará cuando el fantasma vuelva a su cámara.

Nota: los aventureros no pueden entrar en la cámara del fantasma.

Micha consigue dos antorchas y mueve el fantasma a la siguiente cámara en dirección a la cámara del fantasma.

El Árbol de la vida

El Árbol de la vida está muriendo y tu misión es curarlo.

Cuando te encuentres en esta cámara, debes conseguir tantas máscaras de oro como el doble del número total de jugadores. Puedes contar con la ayuda de otros aventureros. Una vez consigáis el número de máscaras necesario, el árbol estará curado y vuestra misión completa.

Se han adentrado en el templo 4 aventureros. Juntos Micha, Ani y Alex consiguen 8 máscaras de oro.

La cámara del obelisco

Cuando descubras esta cámara, colócala con el acceso bloqueado conectado a un acceso abierto. Después coloca las tres fichas de piedra mágica en el arca y la ficha de búsqueda dentro de la cámara del obelisco. Has completado la misión, pero las fichas de piedra mágica cuentan como si fueran piedras mágicas adicionales. Para poder quitarlas, tendrás que rodear la cámara del obelisco: por cada una de las tres paredes de la cámara del obelisco que esté adyacente a otra cámara, puedes coger una de la fichas de piedra mágica del arca y colocarla en la cámara.

Nota: la única forma de eliminar fichas de piedra mágica es rodeando el obelisco, no se puede activar piedras mágicas para eliminarlas.

Micha descubre la cámara del obelisco y la coloca con una pared adyacente a otra cámara. Coloca la ficha de búsqueda y una ficha de piedra mágica dentro de la cámara del obelisco.

Ani coloca otra cámara adyacente a otro de los lados de la cámara del obelisco, por lo que mueve una ficha de piedra mágica del arca a la cámara.

Módulo 6: Personajes

Cada jugador escoge uno de los 6 personajes y recibe una capacidad especial durante la partida.

Cambios en la preparación

Cada jugador escoge un personaje y coge las dos cartas de personaje correspondientes. Una muestra una capacidad continua mientras que la otra muestra una capacidad con activación. Cada jugador debe decidir cuál usará durante la partida y colocarla en la mesa. La otra carta no se utilizará durante la partida y se guarda. La preparación continúa de la forma habitual.

Capacidades continuas y con activación

Las **capacidades continuas** están a disposición del jugador en cualquier momento durante la partida, y puede usarlas tantas veces como quiera o pueda.

Las **capacidades con activación** deben ser activadas con la combinación de símbolos que muestra la carta.

Después de usarla, el jugador da la vuelta a la carta y no podrá volver a utilizarla hasta el final de la cuenta atrás (sonido de la puerta cerrándose).

Cuando termina la cuenta atrás, la carta se vuelve a poner boca arriba y puede activarse de nuevo.

Micha usa su capacidad especial y da la vuelta a la carta. Tendrá que esperar hasta el final de la cuenta atrás antes de volver a usar la capacidad de nuevo.

Personajes y capacidades

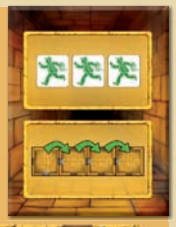
Continua:

Cuando realices la acción **2. Descubrir una nueva cámara** puedes dejar la cámara que acabes de robar en el fondo del mazo y robar una nueva cámara.
Deberás colocar esta cámara adyacente a la cámara en la que te encuentres.

Explorador

Activación:

Si sacas 3 aventureros puedes mover tu aventurero hasta 3 cámaras de distancia.



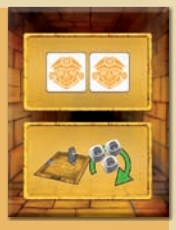
Continua:

Tus máscaras de oro te permiten volver a lanzar hasta tres dados bloqueados por máscaras negras. Cuando prestas tu máscara de oro a otro jugador también puede volver a tirar 3 máscaras negras.

Médico

Activación:

Si sacas 2 máscaras de oro puedes utilizarlas para permitir que otro aventurero pueda lanzar todos sus dados bloqueados, independientemente del lugar del templo en que se encuentre.



Micha activa su capacidad para que Ani pueda volver a lanzar sus máscaras negras.

Fortachón

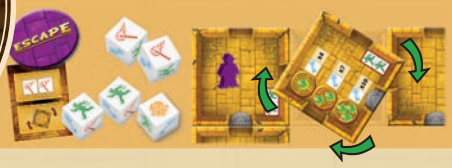
Continua:

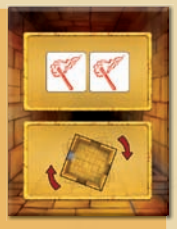
Cada antorcha que saques cuenta como dos antorchas.

Ani activa una piedra mágica con 2 antorchas.

Activación:

Si sacas dos antorchas, puedes reorientar (girando) cualquier cámara que elijas, salvo la cámara de entrada.





Sacerdote

Continua:

Si todos tus dados son máscaras negras puedes moverte inmediatamente a cualquier cámara en la que haya al menos un aventurero.

Nota: los dados siguen estando bloqueados.

Activación:

Si sacas tres máscaras negras, puedes usarlas inmediatamente como si fueran 3 llaves o 3 antorchas para activar una piedra mágica en cualquier lugar del templo. Después puedes volver a lanzar las máscaras negras.

Micha sólo tiene máscaras negras. Se mueve a la cámara donde está Ana para que le ayude con máscaras de oro.

Ani ha sacado 4 llaves. Micha utiliza su capacidad para añadir 3 llaves más. Juntas activan 2 piedras mágicas.

Nota: También puedes utilizar esta capacidad si sólo quieres volver a tirar las tres máscaras negras.

Chapuzas

Continua:

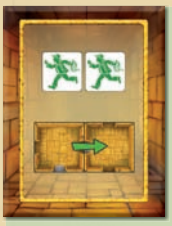
Puedes utilizar tus máscaras de oro como si fueran llaves en cualquier momento. Si lo haces, debes volver a lanzar el dado inmediatamente.

Activación:

Si sacas dos llaves, puedes usarlas para mover tu aventurero a cualquier cámara donde haya otro aventurero.

Ani usa 1 máscara de oro como si fuera una llave, y activa la piedra mágica.

Mentalista

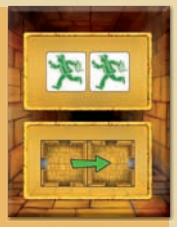


Continua:

Cuando realices la acción **1. Entrar en la cámara** puedes entrar en una cámara adyacente sacando 2 aventureros.

Activación:

Si sacas dos aventureros puedes usarlos para entrar a una cámara adyacente atravesando la pared.



Micha puede entrar a esta cámara utilizando sus dos aventureros gracias a su capacidad.

Micha entra a la cámara de entrada a través de la pared.

Nota: no se pueden atravesar las paredes de una doble cámara de "Expansion 1: Illusions".

Queenie: El Abismo

Complemento del juego básico, cuyas reglas siguen siendo las mismas.

Material del juego y cambios en la preparación de la partida

• 1 cámara

Tras separar la cámara de entrada y la salida, se entremezcla el abismo con el resto de las cámaras.

• 4 cartas de maldición

Se barajan con el resto de las cartas de maldición al preparar la partida.

Los demás preparativos siguen siendo los mismos.

La nueva cámara del abismo

Cuando alguno de vosotros caiga en la cámara del abismo, tendrá que sacar 5 máscaras negras, sin ayuda, para activar las 2 piedras mágicas.

Consejo: *Entrad varios a la vez en el abismo, ya que el jugador que active las piedras necesitará, después, de la ayuda de algunas máscaras de oro.*

Nuevas cartas de maldición

Tesoro perdido:

Tendréis que entregar de inmediato uno de los tesoros que tengáis. La carta de maldición se retirará justo después. Si no tuvierais ninguno, será un golpe de suerte; ya que podréis descartar la maldición sin necesidad de entregar ningún tesoro.

Doble maldición:

Cada vez que a alguno le toque robar una carta de maldición, tendrá que robar dos en vez de una.

Queenie: Condenados

Complemento del juego básico, cuyas reglas siguen siendo las mismas.

Material del juego y cambios en la preparación de la partida

• 2 tablillas de tesoros

Hay que mezclarlas con el resto de las tablillas de tesoros al preparar la partida.

• 2 cartas de maldición

Se barajan con el resto de las cartas de maldición al preparar la partida.

Los demás preparativos siguen siendo los mismos.

Nuevas tablillas de tesoros

Contrahechizo:

Os permitirá retirar una de las cartas de maldición. Sólo podréis utilizar este tesoro una única vez.

Nuevas cartas de maldición

Condenados:

Mientras tengáis esta maldición, no podréis escapar del templo.

Enderezados:

Tendréis que jugar de pie.

Queenie: La Fuente
Necesitas el juego básico para jugar. No hay cambios en las reglas del juego básico.

Componentes y cambios en la preparación

- **1 Cámara: La Fuente**

Cuando hayas separado la cámara de entrada y la cámara de salida, mezcla la Fuente con el resto de cámaras.

- **4 cartas de maldición**

Baraja las nuevas cartas de maldición con el resto de cartas de maldición durante la preparación.

Los demás preparativos siguen siendo los mismos.

Nueva cámara: la Fuente

Cuando un jugador entra en la Fuente puede recuperar uno de sus dados perdidos si consigue sacar, sin ayuda, dos máscaras de oro.

Cada jugador puede recuperar **un único dado** por partida.

Nuevas cartas de maldición

Envenenado:

si tienes esta maldición cuando termina la primera o la segunda cuenta atrás sucede lo siguiente:

- **Si estás en la cámara de entrada:** sigues perdiendo **uno** de tus dados.
- **Si no estás en la cámara de entrada:** pierdes **dos** de tus dados.

Enredaderas estranguladoras:

no podrás utilizar los exploradores que saques en tus tiradas para realizar acciones. Estás obligado a lanzar estos dados en tu siguiente tirada.

ESCAPE Challenges

*Nota: en cada desafío puedes añadir al mazo tantas **cámaras especiales** como quieras. Las cámaras especiales son las cámaras de la alianza y las cámaras dobles de la expansión Illusions y la Fuente y el Pozo de la queenies.*

*En las páginas siguientes encontrarás **26 desafíos** para Escape*

Para cada desafío necesitarás una combinación determinada de módulos. Los desafíos están divididos en *7 **niveles*** según su dificultad, y en la columna izquierda podrás ver si para jugar el desafío necesitas alguna de las expansiones de Escape:

Expansión 1: Illusions

Expansión 2: Quest

Nuevas reglas de preparación

Coloca la cámara de entrada en el centro de la mesa.

Coloca en el arca tantas piedras mágicas como indique la tabla que hay más abajo. Para algunos desafíos tendrás que colocar piedras mágicas adicionales.

Prepara el mazo de cámaras. Pon la salida y las cámaras de búsqueda a un lado. Mezcla las cámaras restantes y coloca las dos primeras adyacentes a la cámara de entrada.

Separa las 12 primeras cámaras del mazo.

Mezcla el resto con la salida y el número de cámaras de búsqueda que indique el desafío. Coloca las cámaras que acabas de mezclar debajo de las 12 que separaste.

De esta forma, tanto la salida como las cámaras de búsqueda estarán entre las cámaras 13 y 20.

Deja dos piedras mágicas al lado del arca.

En cualquier desafío, da igual la dificultad, podréis llamar a la diosa Fortuna dos veces.

Número de piedras mágicas en el arca

1 y 2 jugadores.....7 piedras mágicas
3 jugadores.....11 piedras mágicas
4 jugadores.....14 piedras mágicas
5 jugadores.....16 piedras mágicas

Piedras extra

= añade este número de piedras mágicas al arca **además** de las que indique la tabla.

Búsquedas

= añade este número de **cámaras de búsqueda** al mazo.

Nota: Ten en cuenta que la cámara del tesoro de la expansión 1 también es una cámara de búsqueda.

Nivel y expansiones necesarias	Módulos: Piedras extra	Maldiciones	Tesoros	Búsquedas	Personajes	Cámaras de ilusión
1a Exp 2	+1	✔	✔		✔	
1b Exp 1	+2		✔			✔
1c Exp 2			✔	2		
1d Exp 2	+1			1	✔	

Nivel y expansiones necesarias	Módulos					
	Piedras extra	*Maldiciones*	*Tesoros*	*Búsquedas*	*Personajes*	*Cámaras de ilusión*
2a	+3	✔	✔			
2b Exp 1	+3		✔	1		✔
2c Exp 2	+4			1	✔	
2d Exp 2				3		
3a Exp 2	+3			2		
3b Exp 1	+6		✔			✔
3c Exp 1	+4		✔	1		✔
3d Exp 2	+4	✔	✔	1	✔	
4a	+6	✔	✔			
4b Exp 2	+1		✔	5	✔	
4c Exp 1 Exp 2	+3		✔	3	✔	✔
4d Exp 2	+5		✔	3	✔	
5a Exp 2	+4	✔	✔	3	✔	
5b Exp 2	+5			4	✔	
5c Exp 1	+6	✔	✔	1		✔
5d Exp 2	+4		✔	5	✔	
6a Exp 2	+6	✔	✔	3	✔	
6b Exp 2	+3	✔	✔	5	✔	
6c Exp 1 Exp 2	+5	✔	✔	3	✔	✔
6d Exp 2	+6		✔	5	✔	
6e Exp 1 Exp 2	+3			6	✔	
Desafío final Exp 1 Exp 2	+6	✔	✔	6	✔	✔

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.