ESCAPE

BIG BOX

ESCAPE
The Curse of the Temple

Een spel van Kristian Amundsen Østby voor 1 - 5 spelers

Jullie zijn een team avonturiers dat is opgesloten in een vervloekte tempel. Gezamenlijk moeten jullie de magische stenen in de kamers van de tempel activeren om de vloek op te heffen, voordat de tempel over 10 minuten instort.

Spelmateriaal basisspel

- **6 hoofdkamers**

startkamer *uitgang* *2x steenkamer (sleutel)* *2x steenkamer (fakkel)*

- **13 basiskamers** - zonder paars masker en/of schatsymbool

De kamers met een paars masker en/of schatsymbool zijn enkel nodig als gespeeld wordt met de uitbreidingen.

- **1 steenvoorraad** (voor de magische stenen)

- **25 magische stenen**

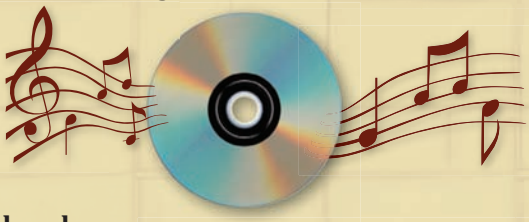
- **25 dobbelstenen** - 5 per speler

avonturier *sleutel* *fakkel* *zwart masker* *gouden masker*

- **5 avonturier speelfiguren** - 1 per spelerskleur

- **5 avonturiertegels** - 1 per spelerskleur

- **1 CD met inleiding en soundtracks**



- **1 spelregels**

Spelidee en doel van het spel

Escape is een real-time coöperatief spel, dat niet in rondes wordt gespeeld! In plaats daarvan gooit iedere speler zo **snel** en zo **vaak** als mogelijk is zijn 5 dobbelstenen zonder daarbij op zijn medespelers te wachten.

Binnen 10 minuten moet iedereen uit de instortende tempel zijn gevlucht.

In je zoektocht naar de uitgang ontdek je met behulp van verschillende dobbelsteencombinaties nieuwe kamers in de tempel. In sommige kamers bevinden zich magische stenen. Probeer **zoveel mogelijk** van deze stenen te **activeren** door te dobbelen om de vloek bij de uitgang op te heffen.

Tijdens het spel zal twee keer een gong klinken. Dan moet iedereen zo snel mogelijk terug naar de startkamer. Doe je dit namelijk niet binnen de tijd, dan zal je één van je kostbare dobbelstenen verliezen.

Overleg, help elkaar en strijd gezamenlijk tegen de gevaren die je onderweg tegenkomt, want als ook maar één van jullie in tempel achterblijft, heeft iedereen verloren!

Spelopbouw basisspel

1. Je hebt nodig: de **6 hoofdkamers** en de **13 basiskamers (alle kamers zonder paars masker en/of schatsymbool; zie pagina 2).** Leg de **startkamer** en de **uitgang** terzijde. Schud de **overige kamers** en leg deze neer in een gedekte trekstapel. Leg de startkamer in het midden van de tafel. Trek 2 kamers van de stapel en leg deze naast de startkamer zoals op de afbeelding. Schud nu de uitgang door de laatste 4 kamers en leg deze onderop de stapel.

Uitzondering: Speel je alleen of met twee spelers, dan stop je de uitgang in het midden van de stapel.

2. Leg de steenvoorraad naast de trekstapel. Leg afhankelijk van het aantal spelers een aantal magische stenen in deze voorraad:

Leg tevens nog 2 extra magische stenen naast de voorraad.

1 & 2 spelers……7 stenen

3 spelers……..11 stenen

4 spelers……..14 stenen

5 spelers……..16 stenen

De traptreden moeten aan de openingen van de startkamer komen te liggen.

3. Daarna neemt iedereen **5 dobbelstenen,** een **avonturier speelfiguur** en een **avonturiertegel** in de kleur van zijn keuze. Plaats je speelfiguur in de startkamer en leg de avonturiertegel voor je neer. *Deze helpt om snel te zien welke speler met welke kleur speelt.*
Uitzondering: In een solospel gebruik je 7 i.p.v. 5 dobbelstenen.

Op de **CD** staat een inleidend verhaal (in drie talen) en een soundtrack (in twee varianten). De inleiding geeft een kort overzicht van Escape. Beluister deze voordat het spel begint. Tijdens het spel kies je de soundtrack die je het best bevalt. Qua regels is er geen verschil tussen beide soundtracks. Voor het eerste spel adviseren wij te spelen met track 1.

Je kunt de soundtrack ook downloaden van de website: www.escape-queen-games.com, zodat je deze op het apparaat van jouw keuze kan afspelen.

Het spelmateriaal dat niet nodig is voor het basisspel gaat terug in de doos.

De tempelkamers

Elke tempelkamer toont verschillende informatie:

Magisch steensymbool

Om de magische steen te activeren moet je het betreffende aantal symbolen dobbelen.

Er zijn kamers met geen, met één en met drie magische steensymbolen.

Opening

Trek een nieuwe kamer van de trekstapel en leg deze aan een van de openingen.

Dobbelsymbolen met een rood kader

Om deze kamer te mogen betreden moet je deze symbolen dobbelen.

Opening met een traptrede

Dit geeft aan dit de ingang van de kamer is.

De dobbelstenen

Elke dobbelsteen bevat vijf verschillende symbolen:

Avonturier (2x!): Nodig om een andere kamer te **betreden** of een nieuwe kamer te ontdekken.

Fakkel en sleutel: Veel kamers kunnen enkel met een fakkel of een sleutel worden betreden; daarnaast heb je deze symbolen nodig om **magische stenen te activeren.**

Zwart masker: Dobbel je een zwart masker, dan word je getroffen door de vloek en wordt **deze dobbelsteen geblokkeerd.** Leg deze dobbelsteen apart, je kunt deze pas weer gebruiken als de vloek verbroken is.

Voorbeeld: In haar worp heeft Esther twee zwarte maskers gegooid en ze moet deze apart leggen. Ze heeft nu nog slechts drie dobbelstenen tot haar beschikking.

Gouden masker: Een gouden masker heft de vloek van het zwarte masker op. Met **één** gouden masker mag je maximaal **twee** geblokkeerde dobbelstenen terugnemen.

Voorbeeld: Esther heeft een gouden masker gedobbeld en mag nu met ingang van haar volgende beurt de twee geblokkeerde dobbelstenen (zwarte maskers) weer gebruiken.

Als je je samen met een andere avonturier in dezelfde kamer bevindt, dan mag je elkaar helpen. Een gouden masker dat iemand niet wil gebruiken, kan door een andere avonturier worden gebruikt om op deze wijze maximaal twee geblokkeerde dobbelstenen terug te krijgen.

Voorbeeld: Esther (rood) heeft in haar worp een gouden en een zwart masker gedobbeld. Ze staat op dit moment samen met Yorick in dezelfde kamer en kiest ervoor om het gouden masker niet zelf te gebruiken maar in te zetten voor Yorick. Hij mag vanaf zijn volgende beurt weer met vijf dobbelstenen spelen en Esther slechts met vier.

Opmerking: Met elk gouden masker kan men slechts één avonturier helpen. ***Let op!*** *Bij het helpen veranderen de dobbelstenen niet van eigenaar!*

De acties

In het spel kun je met behulp van verschillende combinaties van dobbelstenen verschillende acties uitvoeren (mogelijk zelfs meerdere na een worp).

- **1. Kamer betreden**
- **2. Nieuwe kamer ontdekken**
- **3. Magische stenen activeren**
- **4. Vloek opheffen**
- **5. Noodlot afwenden**

Heb je al je acties uitgevoerd, dan moet je **alle voor acties gebruikte dobbelstenen** opnieuw gooien.

Je hebt ook de mogelijkheid om **niet gebruikte dobbelstenen apart te leggen** om deze in een volgende beurt voor een actie te gebruiken.

Apart gelegde dobbelstenen kunnen op elk moment weer opnieuw worden gegooid (uitzondering: zwarte maskers, deze kunnen slechts met een gouden masker weer terug in het spel komen).

De afzonderlijke acties:

1. Kamer betreden

Je kunt enkel een kamer betreden als er een **vrije doorgang** is.

Voorbeeld: Yorick kan enkel de kamer aan de bovenkant betreden, omdat de linkse doorgang geblokkeerd is en aan de rechtse doorgang nog geen kamer ligt.

Om naar binnen te mogen, moet je de symbolen met een rood kader hebben gegooid.

Voorbeeld: Yorick heeft gedobbeld. Hij gebruikt de twee avonturier-symbolen om de kamer te betreden.

2. Nieuwe kamer ontdekken

Bevind je je in een kamer met **openingen** waaraan nog geen andere kamers liggen, dan kun je een nieuwe kamer **ontdekken.**

Voorbeeld: Yorick bevindt zich in een kamer met twee openingen waaraan nog geen kamer ligt. Hij kan dus twee nieuwe kamers ontdekken.

Je hebt twee **avonturier-symbolen** nodig om de bovenste kamer van de stapel te trekken en deze aan te sluiten aan de kamer waarin je je bevindt.
Daarbij moet een **traptrede** aangesloten worden op een **opening.**

Voorbeeld: Yorick gebruikt twee avonturier-symbolen en legt de bovenste kamer van de trekstapel tegen de opening.

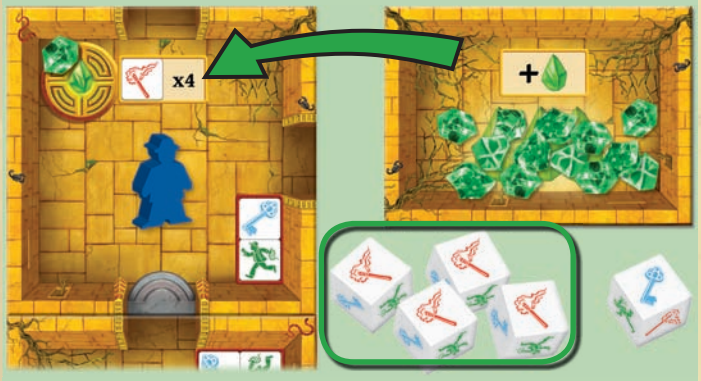
3. Magische stenen activeren

Er zijn twee soorten kamers waar je magische stenen kunt activeren:

kamer met 1 steensymbool

kamer met 1, 2 en 3 steensymbolen

Gooi het aangegeven aantal fakkel- of sleutelsymbolen om het bijbehorende aantal magische stenen te activeren. Om aan te geven, dat een steen geactiveerd is, leg je een steen uit de steenvoorraad in de betreffende kamer.



Voorbeeld: Yorick heeft in zijn worp 4 fakkels gegooid en activeert de magische steen in de kamer. Hij legt een steen uit de steenvoorraad in de kamer.

Als je je samen met een andere avonturiers in dezelfde kamer bevindt, dan kun je het aangegeven aantal symbolen **gezamenlijk** gooien.

*Opmerking: Om 1 steen te activeren **kun** je samenwerken, om 2 of 3 stenen te activeren **moet** je samenwerken.*

Voorbeeld: Esther (rood) en Yorick (blauw) hebben samen 7 sleutels gegooid en besluiten om 2 magische stenen te activeren. Zij leggen twee stenen uit de steenvoorraad in de kamer.

Als je in een kamer minstens één steen hebt geactiveerd, kan geen enkele avonturier tot het einde van het spel in deze kamer meer een steen activeren.

Voorbeeld: Omdat er reeds twee magische stenen zijn geactiveerd in deze kamer, kan geen van de spelers hier een andere steen activeren.

4. Vloek opheffen

Je kunt enkel de vloek opheffen, als je je in de kamer met de uitgang bevindt.

Je moet dan evenveel sleutelsymbolen dobbelen als het aantal magische stenen dat nog in de steenvoorraad ligt plus één. Dit aantal symbolen moet iedere avonturier afzonderlijk dobbelen.

kamer met de uitgang

Voorbeeld: Yorick heeft de drie benodigde dobbelstenen gegooid en mag de tempel verlaten.

Als je de tempel hebt verlaten, ben je in veiligheid en mag je één dobbelsteen aan een willekeurige andere speler geven. Deze mag deze vanaf dat moment gebruiken.

Voorbeeld: Yorick is in veiligheid en geeft een dobbelsteen aan Esther (rood), die deze direct mag gebruiken.

5. Noodlot afwenden

Als er **teveel geblokkeerde dobbelstenen** op tafel liggen, dan kun je **één** van de twee magische stenen die naast de steenvoorraad liggen in de steenvoorraad te leggen. Daarna mag **iedere** avonturier **al zijn geblokkeerde dobbelstenen** (zwarte maskers) **opnieuw dobbelen.** Iedereen moet het met dit besluit eens zijn. Het afwenden van het noodlot is tijdens het gehele spel slechts twee keer mogelijk.

Opmerking: Gebruik deze actie niet te snel, omdat elke steen in de voorraad het opheffen van de vloek moeilijker maakt.

Voorbeeld: Omdat er teveel zwarte maskers op tafel liggen, kiezen de avonturiers ervoor om een extra magische steen in de steenvoorraad te leggen om daarna alle zwarte maskers opnieuw te mogen gooien.

Het avontuur begint

Als iedereen klaar is, plaats je de CD in de CD-speler en **start** je de soundtrack van jullie keuze (zie pagina 3). Na een korte introductie start het spel met de kreet **"ESCAPE!"**. Begin daarna met dobbelen en onthoud dat je slechts **10 minuten** hebt om te vluchten.

Toelichting: Om het spelmechanisme te leren raden wij aan om de eerste keer een paar minuten zonder soundtrack te spelen.

Soundtrack

Onderdeel van de soundtrack zijn **3 countdowns**. De eerste begint met het geluid van een gong en eindigt met het dichtslaan van een deur. De tweede begint met tweemaal het geluid van een gong en eindigt met het dichtslaan van een deur. Beide countdowns verplichten spelers zich zo snel mogelijk naar de startkamer te begeven. **Iedere** avonturier, die zich bij het dichtslaan van de deur **niet in de startkamer bevindt, verliest** voor het verdere verloop van het spel **één van zijn dobbelstenen**. Deze legt hij terug in de doos. Na het dichtslaan van de deur gaat ook hij weer op ontdekking in de tempel en start daarbij vanuit de kamer waar hij dan in staat. De derde countdown begint met driemaal het geluid van een gong en eindigt met het geluid van een instortende tempel; na exact 10 minuten eindigt dan het spel.

Voorbeeld: Esther (rood) is er niet in geslaagd om voor het einde van de eerste countdown de startkamer te bereiken. Zij verliest één dobbelsteen. (lukt het haar ook bij de tweede countdown niet om de startkamer op tijd te bereiken, dan verliest zij een tweede dobbelsteen).

Einde van het spel

Het spel eindigt na 10 minuten (na de derde countdown). Als **niet iedereen** de tempel op tijd heeft verlaten, **verliest** iedereen het spel.

Bevindt **iedereen** zich na afloop van de speeltijd van 10 minuten in veiligheid, dan hebben jullie als team **Escape gewonnen!**

Moeilijkheidsgraad verhogen

Je kunt de moeilijkheidsgraad van het spel verhogen door bij aanvang van het spel het aantal magische stenen in de steenvoorraad aan te passen.

Gevorderden: 3 extra magische stenen.
Professionals: 6 extra magische stenen. De actie "noodlot afwenden" kan niet meer worden gebruikt.

ESCAPE
The Curse of the Temple

Escape kent nog meer spanning en varia als je speelt met één of twee van de volgende modules.

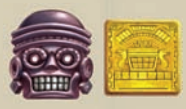
Module 1: Vloeken
Module 2: Schatten

Extra spelmateriaal voor de modules “Vloeken” en “Schatten”

Voor module 1: Vloeken & module 2: Schatten

- **13 vloek- en schatkamers**

Al deze kamers hebben een paars masker, een schatsymbool of beiden.



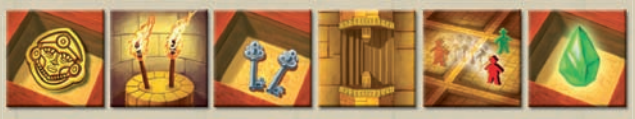
Deze zijn nodig voor beide uitbreidingsmodules.

Leg de 13 basiskamers terug in de doos en gebruik de 13 vloek- en schatkamers.

Voor module 1: Vloeken • 14 vloekkaarten

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

Voor module 2: Schatten • 13 schattegels



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

Module 1: Vloeken

Schud tijdens de voorbereiding van het spel de vloekkaarten en leg ze daarna in een gedekte stapel neer, zodat iedereen er bij kan.

Elke keer als je een nieuwe kamer ontdekt (■ 2. Nieuwe kamer ontdekken) waarop een paars masker staat, moet je de bovenste kaart van deze stapel trekken en deze open voor je neerleggen.

Voorbeeld: Yorick ontdekt een kamer met een paars masker. Hij trekt de bovenste kaart van de stapel met vloekkaarten en legt deze voor zich neer.

Opmerking: Als een speler een vloekkaart trekt, die hetzelfde is als een kaart die reeds voor hem ligt, dan mag hij de nieuwe kaart zonder gevolgen afleggen

Vloeken hebben verschillende gevolgen. Als een speler zelf de combinatie dobbelt die op de vloekkaart staat, heeft hij de vloek opgeheven en wordt de vloekkaart uit het spel genomen.

Voorbeeld: Yorick dobbelt de symbolen die nodig zijn om de vloek op te heffen en legt de kaart af.

Belangrijk: Negeer de vloeken op de kamers bij de opbouw van het spel (zie basisspelregels pagina 3).

Module 2: Schatten

Schud tijdens de voorbereiding van het spel de schattegels en leg ze daarna in een gedekte stapel neer, zodat iedereen er bij kan.

Elke keer als je een nieuwe kamer ontdekt (■ Nieuwe kamer ontdekken) waarop een schatsymbool staat, moet je de bovenste tegel van deze stapel trekken en deze gedekt neerleggen op het schatsymbool.

Voorbeeld: Yorick ontdekt een kamer met een schatsymbool en legt de bovenste tegel van de stapel op het schatsymbool.

Een avonturier die zich in deze kamer bevindt en twee sleutelsymbolen gooit mag, als een actie, deze schat pakken. Hij legt deze tegel open voor zich neer, totdat hij deze heeft gebruikt.

Voorbeeld: Yorick gebruikt de 2 sleutels en neemt de schat.

Eenmaal gebruikt, wordt de tegel in de meeste gevallen afgelegd.

De vloekkaarten

Alle vloekkaarten hinderen spelers tijdens het spel.

Val:

Je mag geen kamer betreden of een nieuwe kamer ontdekken.

Kapotte dobbelsteen:

Plaats één van je dobbelstenen op deze kaart. Je krijgt de dobbelsteen pas terug als je de vloek hebt opgeheven.

Masker:

Met een gouden masker kun je slechts één zwart masker opnieuw dobbelen.

Stilte:

Je mag niet meer praten.

Verloren dobbelsteen:

Elke dobbelsteen die van tafel valt, ben je kwijt. Deze dobbelsteen gaat terug in de doos.

Vervloekte hand:

Leg één hand op je hoofd. Speel zo verder, totdat de vloek is opgeheven.

De schattegels

Alle schattegel geven voordelen aan spelers tijdens het spel.

Helend masker:

Alle avonturiers mogen hun zwarte maskers direct opnieuw dobbelen. Je mag deze schat slechts eenmaal gebruiken.

Dubbele fakkel:

Deze schat kan worden gebruikt als twee fakkelsymbolen. Je mag deze schat slechts eenmaal gebruiken.

Dubbele sleutel:

Deze schat kan worden gebruikt als twee sleutelsymbolen. Je mag deze schat slechts eenmaal gebruiken.

Teleportatie:

Verplaats je avonturier naar een andere kamer waar zich minstens één andere avonturier bevindt.

Deze twee kamers hoeven niet aan elkaar te grenzen. Je mag deze schat slechts eenmaal gebruiken.

Extra edelsteen:

Neem een magische steen uit de steenvoorraad en leg deze op deze schattegel.

Deze magische steen is nu geactiveerd. Bewaar deze tegel tot het einde van het spel.

Geheime doorgang:

Plaats de geheime doorgang tussen twee aangrenzende kamers om een doorgang te creëren die er voorheen niet was. Deze geheime doorgang mag door alle spelers worden gebruikt tijdens het verdere spel.

ESCAPE

Illusions – Expansion 1 –

Enkel speelbaar met het basisspel "Escape".

De regels van het basisspel blijven, op de aanpassingen hieronder na, ongewijzigd.

De eerste uitbreiding bevat materiaal voor een 6e avonturier, een nieuwe vloekkaart en een nieuwe schattegel, en daarnaast twee nieuwe modules:

Module 3: Schijnkamers
Module 4: Speciale kamers

Er is veel ruimte voor variatie: de verschillende modules kunnen afzonderlijk en in elke combinatie met elkaar worden gespeeld. Kies je eigen avontuur en ga de uitdaging aan!

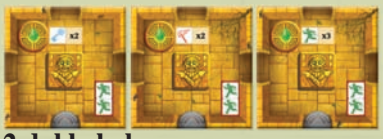
Spelmateriaal

Voor module 3: Schijnkamers

- 6 schijnkamers

Voor module 4: Speciale kamers

- 3 verbonden kamers



- 2 dubbele kamers

- 1 schatkamer en 1 kelk

Voor de 6e avonturier

- 1 avonturier speelfiguur
- 1 avonturiertegel
- 5 dobbelstenen

Nieuwe vloekkaart en nieuwe schattegel

- vloekkaart

2x

- schattegel

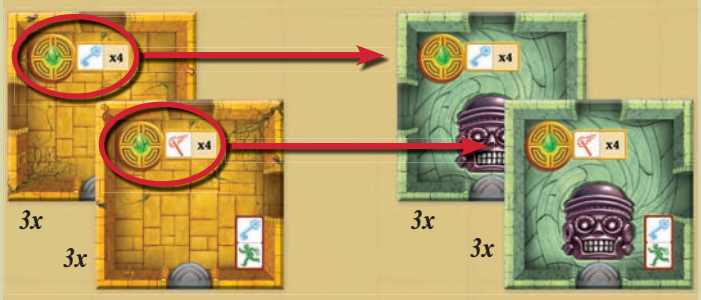
2x

Module 3: Schijnkamers

Aanpassingen t.a.v. spelopbouw

Als er <u>zonder module 1: Vloeken</u> wordt gespeeld,

neem je de 13 basiskamers en vervang je de 6 kamers met slechts één magische steensymbool door de 6 schijnkamers.

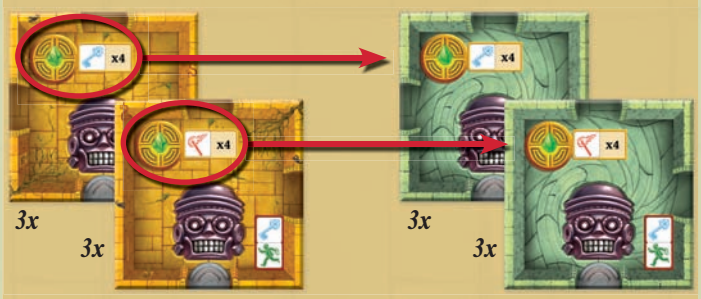


Opmerking: Negeer tijdens het spel de paarse maskers op de schijnkamers.

De verdere opbouw van het spel blijft ongewijzigd.

Als er <u>met module 1: Vloeken</u> wordt gespeeld,

neem je de 13 vloek- en schatkamers en vervang je de 6 kamers met slechts één magische steensymbool door de 6 schijnkamers.



Het avontuur begint

Bijzonderheden van de schijnkamers:

Na de eerste en tweede countdown worden alle schijnkamers die onderdeel uitmaken van de tempel van tafel genomen en gaan onderop de stapel *(voorbeeld 1)*. Op deze manier kunnen er gaten in de tempel ontstaan. Deze moeten door het ontdekken van een nieuwe kamer weer worden verbonden, voordat je verder kunt *(voorbeeld 2)*.

Voorbeeld 1: Na de eerste countdown worden de schijnkamers verwijderd. Deze komen gedekt onderop de stapel te liggen.

Voorbeeld 2: Als de avonturiers de startkamer via rechts willen verlaten, moeten ze eerst een nieuwe kamer ontdekken om het gat te dichten.

Magische stenen die in een schijnkamer zijn geactiveerd worden uit het spel genomen. Ze tellen nog steeds als geactiveerde steen *(voorbeeld 3)*. Avonturiers die zich nog in de schijnkamer bevonden gaan terug naar de startkamer en verliezen, net als de anderen die de startkamer niet op tijd bereikten, een dobbelsteen *(voorbeeld 4)*.

Voorbeeld 3: De geactiveerde magische steen in de schijnkamer worden uit het spel genomen.

Voorbeeld 4: Esther (rood) staat aan het einde van de eerste countdown in een schijnkamer. Zij zet haar avonturier in de startkamer en verliest een dobbelsteen.

Module 4: Speciale kamers

Aanpassingen t.a.v. spelopbouw

Na het klaarleggen van de startkamer en de uitgang worden de speciale kamers door de overige kamers geschud. Het aantal kamers is dus groter. De verdere opbouw van het spel blijft ongewijzigd.

Aanpassingen t.a.v. acties

3. Magische stenen activeren

Bijzonderheden van de verbonden kamers:

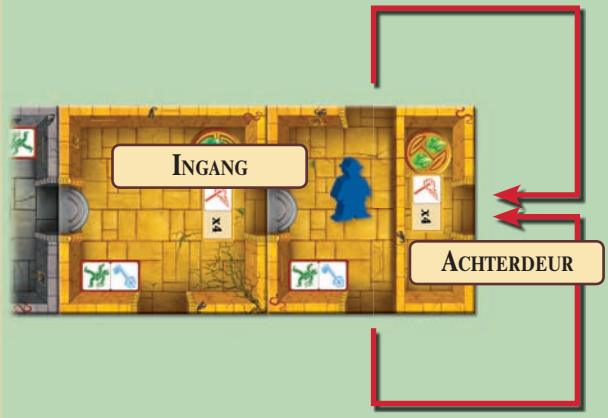
Om magische stenen in verbonden kamers te activeren moeten er minstens twee van zulke kamers ontdekt zijn. Daarnaast moet op hetzelfde moment in minstens twee verbonden kamers elk een avonturier staan, die de aangegeven symbolen gooit. Lukt dit, activeer dan een magische steen in die verbonden kamers *(voorbeeld 1)*. Tijdens het spel kun je slechts eenmaal magische stenen in verbonden kamers activeren. Als je een magische steen in twee kamers activeert, dan kun je de magische steen in de derde verbonden kamer niet meer activeren *(voorbeeld 2)*.

Voorbeeld 1: Yorick (blauw) en Esther (rood) staan op hetzelfde moment in een (verschillende) verbonden kamer. Zij dobbelen de aangegeven symbolen en activeren een magische steen in elke kamer.

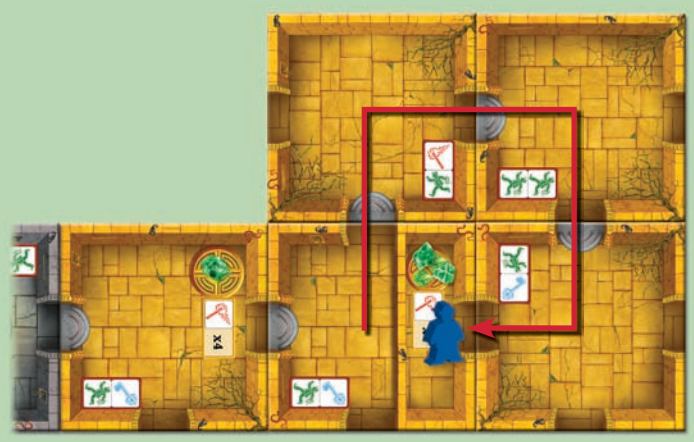
Voorbeeld 2: Yorick (blauw) ontdekt de derde verborgen kamer. Omdat er reeds twee verbonden kamers gebruikt zijn, kan de magische steen in deze kamer niet worden geactiveerd.

Bijzonderheden van dubbele kamers:

Om magische stenen in dubbele kamers te activeren, moet je deze via de achterdeur betreden *(voorbeeld 1)*. Deze wordt bereikbaar als er kamers rondom worden aangesloten, die leiden naar de achterdeur *(voorbeeld 2)*.



Voorbeeld 1: Yorick (blauw) betreedt een dubbele kamer via de ingang. Hij mag de magische stenen pas activeren als hij de kamer via de achterdeur betreedt.



Voorbeeld 2: Yorick (blauw) betreedt de dubbele kamer via de achterdeur en mag nu de magische stenen activeren.

Opmerking: De geheime gang uit module 2: Schatten kan niet worden gebruikt om "door de muur" te bewegen.

Bijzonderheden van de schatkamer:

De schatkamer biedt een geheel nieuwe uitdaging. Alleen de dapperste avonturiers vluchten uit de tempel én brengen een schat mee naar buiten!

Ben jij moedig genoeg voor deze uitdaging?

Uitzondering t.a.v. spelopbouw: *Als de schatkamer bij de opbouw van het spel reeds op tafel komt te liggen, dan gaat deze opnieuw in het midden van de stapel en wordt vervangen door de bovenste kamer van de stapel.*

Als iemand de schatkamer ontdekt (**2. Nieuwe kamer ontdekken**), dan plaatst hij de kelk op de schatkamer. Jullie moeten nu de kelk naar de uitgang brengen (voordat het spel eindigt) om deze uit te tempel mee te nemen. Als iedereen de tempel heeft verlaten en de kelk is nog binnen, dan heeft iedereen alsnog verloren.

1. Bevindt een speler zich in de kamer waar de kelk staat, dan mag hij deze meenemen naar de volgende kamer. In dat geval moet hij bij het betreden van de kamer (**1. Kamer betreden**), naast de symbolen in het rode kader één extra fakkelsymbool dobbelen.

Daarna zet hij zijn avonturier en de kelk in de volgende kamer.

Voorbeeld: Yorick (blauw) betreedt de volgende kamer en neemt de kelk mee, omdat hij een extra fakkelsymbool heeft gegooid.

2. Iedere avonturier kan de kelk meenemen (mits hij in kamer staat waar ook de kelk zich bevindt).

Voorbeeld: Esther (rood) of Yorick (blauw) kan proberen de kelk mee te nemen naar de volgende kamer.

3. Staat de kelk in de kamer met de uitgang, dan wordt deze uit het spel genomen en is de uitdaging succesvol afgerond!

Voorbeeld: Yorick (blauw) heeft de kelk naar de kamer met de uitgang gedragen. Deze wordt nu uit het spel genomen… de opdracht is geslaagd!

Opmerking - module 2: Schatten:

De schattegel "Teleportatie" kan niet worden gebruikt om een avonturier samen met de schat te teleporteren.

De 6e avonturier - ga met zes spelers op avontuur!

Aanpassingen t.a.v. spelopbouw

In een spel met 6 spelers komen er **18 magische stenen in de voorraad** te liggen. De verdere opbouw van het spel blijft ongewijzigd.

Nieuwe vloekkaart en schattegel

Gedaanteverwisseling:

Kies een medespeler en wissel van spelerskleur.

Vanaf nu speel je met de avonturier speelfiguur figuur van je medespeler, totdat de vloek opgeheven is. De speelfiguren verwisselen niet van plaats.

Grote fakkel:

Leg de grote fakkel in de kamer waar je je bevindt. Deze kamer telt tot de volgende countdown als een extra startkamer. Daarna wordt de grote fakkel uit het spel genomen.

ESCAPE Quest – Expansion 2 –

Enkel speelbaar met het basisspel "Escape". De regels van het basisspel blijven, op de aanpassingen hieronder na, ongewijzigd.

De tweede uitbreiding bevat twee nieuwe modules:

Module 5: Questkamers

Module 6: Karakters

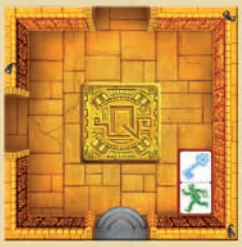
Er is veel ruimte voor variatie: de verschillende modules kunnen afzonderlijk en in elke combinatie met elkaar worden gespeeld. Kies je eigen avontuur en ga de uitdaging aan!

Spelmateriaal

Module 5: Questkamers

- 5 questkamers

altaarkamer


opdrachtenkamer

geestenkamer

levensboom

obeliskenkamer

- 3 questfiches

- 6 opdrachttegels

- 1 geest

- 3 steentegels

Module 6: Karakters

- 12 karakterkaarten – 2 kaarten per karakter (1x permanent, 1x activeerbaar)

Ontdekker

Dokter

Krachtpatser

Priester

Techneut

Mentalist

Module 5: Questkamer

De questkamers bieden nieuwe uitdagingen. Elke kamer stelt je voor een uitdaging, die je moet voltooien, voordat je de tempel kunt verlaten. Aan het begin van het spel kiezen jullie gezamenlijk hoe uitdagend jullie avontuur gaat worden. Hoe meer questkamers in het spel zijn, hoe moeilijker het gaat worden om te ontsnappen.

Aanpassingen t.a.v. spelopbouw

Schud de questkamers en trek ongezien 1, 2 of 3 questkamers en leg deze terzijde. Verwijder de overige questkamers uit het spel.

Voordat je de laatste vijf kamers (inclusief de uitgang) toevoegt onderaan de stapel, schud je de getrokken questkamers door de stapel.

Aansluitend leg je evenveel questfiches op de steenvoorraad als er questkamers in het spel zijn. De opdrachttegels worden geschud en komen in een gedekte stapel naast de steenvoorraad te liggen. Leg de 3 steentegels en de geest er ook naast. De verdere opbouw van het spel blijft ongewijzigd.

De avonturiers hebben besloten om met 3 questkamers te spelen en leggen 3 questfiches op de steenvoorraad.

Opmerking: Als je de schatkamer uit uitbreiding 1: Illusions bezit, behandel deze dan ook als een questkamer.

Beschrijving questkamers

Als jullie de uitdaging van een questkamer hebben voltooid, neem je een questfiche uit de steenvoorraad en leg je deze in de betreffende kamer.

Elke "quest" kan slechts eenmaal worden voltooid. Zolang er nog questfiches in de steenvoorraad liggen, kunnen jullie niet vluchten.

Hoewel Micha over voldoende sleutels beschikt om de tempel te verlaten, mag hij dit toch niet doen, omdat er nog een questfiche in de steenvoorraad ligt.

Altaarkamer:

Om de uitdaging te voltooien moeten 2 dobbelstenen worden geofferd. Als je je in de altaarkamer bevindt, kun je 1 of 2 dobbelstenen offeren en op het altaar leggen. Als je slechts één dobbelsteen offert, moet een andere avonturier een tweede dobbelsteen offeren om de uitdaging te voltooien.

Opmerking: Het is niet noodzakelijk om de dobbelstenen op hetzelfde moment te offeren.

Micha offert als eerste een dobbelsteen en legt deze in de altaarkamer.

Ani offert een tweede dobbelsteen en legt deze samen met een questfiche in de altaarkamer.

Opdrachtenkamer:

Als deze kamer wordt ontdekt, leg je vier van de zes opdrachttegels in een gedekte stapel in de kamer. Als je je in deze kamer bevindt, draai je de bovenste tegel open. Op elke tegel staat een combinatie van symbolen, die door één of meer avonturiers in deze kamer gegooid moet worden. Als de symbolen zijn gegooid, wordt de tegel uit het spel genomen en wordt de volgende opengedraaid. Als alle 4 opdrachttegels uit het spel zijn genomen, is deze uitdaging voltooid.

Opmerking: Het is niet noodzakelijk om de opdrachten direct na elkaar te vervullen.

***Micha** gooit de benodigde symbolen en verwijdert de bovenste tegel.*

***Ani** schiet **Micha** te hulp. Samen gooien ze de symbolen voor de tweede tegel.*

Geestenkamer:

Als deze kamer wordt ontdekt, plaats je de geest in de startkamer. Jullie moeten de geest terug in de geestenkamer jagen. Als je je in een kamer met de geest bevindt, kun je deze met 2 fakkels naar een aangrenzende kamer verplaatsen. De geest kan enkel naar een kamer gaan via een vrije doorgang (niet door de muur). Als de geest weer terug in zijn kamer is, is de uitdaging voltooid.

Opmerking: Men kan de geestenkamer niet betreden.

***Micha** gooit 2 fakkels en verplaatst de geest naar de aangrenzende kamer in de richting van de geestenkamer.*

Levensboom:

De levensboom is stervende en moet worden genezen om deze uitdaging te voltooien. Als je je in deze kamer bevindt, moet je alleen of samen tweemaal zoveel gouden maskers gooien als er spelers meedoen aan het spel. Als dat lukt, is de boom genezen en de is de uitdaging voltooid.

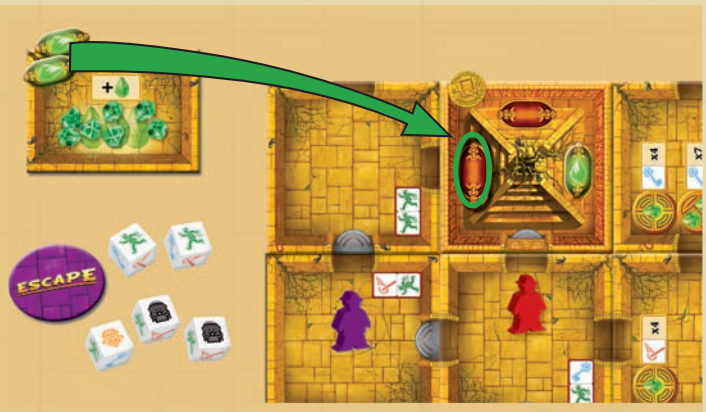
Er zijn 4 avonturiers in de tempel. Micha, Ani en Alex gooien gezamenlijk 8 gouden maskers.

Obeliskenkamer:

Als deze kamer wordt ontdekt, leg je deze met de "gesloten ingang" aan een vrije opening. Leg aansluitend de 3 steentegels in de steenvoorraad en een questfiche uit de steenvoorraad op de obeliskenkamer. Hiermee is de uitdaging voltooid. De steentegels gelden echter als extra magische stenen. Om de steentegels te verwijderen, moet je de obeliskenkamer insluiten: voor elke zijde van de obeliskenkamer die aan een andere kamer grenst, mag je een steentegel uit de steenvoorraad op het veld langs die zijde leggen.

Opmerking: Steentegels kunnen enkel door het insluiten van de obeliskenkamer worden verwijderd, niet door het activeren van magische stenen.

Micha ontdekt de obeliskenkamer en legt deze neer, zodat alvast een zijde ingesloten is. Hij legt het questfiche en 1 steentegel op de kamer.



Ani sluit de andere zijde van de obeliskenkamer in en legt ook 1 steentegel op de kamer.

Module 6: Karakters

Iedere speler kiest één van de zes karakters. Elk karakter heeft een speciale vaardigheid, die je in het spel kunt gebruiken.

Aanpassingen t.a.v. spelopbouw

Iedereen kiest één karakter en neemt de twee bijbehorende karakterkaarten. Hierop staan een eenmalige en een permanente vaardigheid. Iedere speler moet één van beide kiezen en legt deze voor zich neer.
De andere vaardigheid wordt uit het spel genomen. De verdere opbouw van het spel blijft ongewijzigd.

Permanente en activeerbare vaardigheden

Permanente vaardigheden gelden tijdens het hele spel en kunnen onbeperkt worden gebruikt.

Activeerbare vaardigheden worden door het dobbelen van de op de kaart afgebeelde symbolen geactiveerd. Als deze vaardigheid is gebruikt, wordt de kaart omgedraaid en kan de vaardigheid tot de volgende countdown (dichtslaan van de deur) niet meer worden gebruikt. Aan het einde van de countdown wordt de kaart weer teruggedraaid naar zijn voorkant en kan de vaardigheid weer worden gebruikt.

Micha heeft zijn vaardigheid gebruikt en draait de kaart om. Hij moet nu tot het einde van de countdown wachten om de vaardigheid weer te kunnen gebruiken.

De karakters met hun vaardigheden

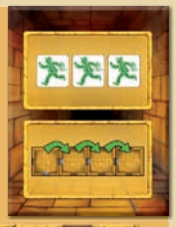
Permanent:

Bij actie **2: Nieuwe kamer ontdekken** mag je de getrokken tegel onder de stapel leggen en een nieuwe kamer trekken. Deze moet je neerleggen en aansluiten.

Ontdekker

Activeerbaar:

Gooi je 3 avonturiers, dan mag je deze gebruiken om je avonturier maximaal drie kamers te verplaatsen.



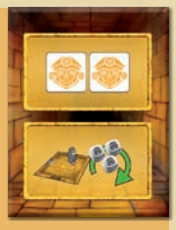
Permanent:

Als je een gouden masker gooit, dan mag je maximaal drie zwarte maskers opnieuw gooien. Als je een gouden masker inzet voor een andere speler, dan mag die speler ook maximaal drie zwarte maskers opnieuw gooien.

Dokter

Activeerbaar:

Gooi je 2 gouden maskers, dan mag je deze gebruiken om een andere speler zijn zwarte maskers opnieuw te laten gooien. Het maakt daarbij niet uit waar de andere speler zich in de tempel bevindt.



Micha activeert zijn vaardigheid en laat Ani haar zwarte maskers opnieuw gooien.

Krachtpatser

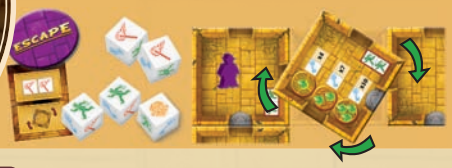
Permanent:

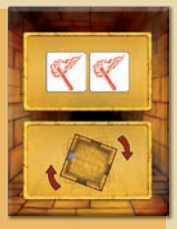
Elke fakkel die je gooit, telt als 2 fakkels.

Ani aktiviert mit 2 Fackeln einen magischen Stein.

Activeerbaar:

Gooi je 2 fakkels, dan mag je deze gebruiken om één kamer naar keuze (m.u.v. de startkamer) te draaien.





Priester

Permanent:

Als je alleen maar zwarte maskers hebt, dan mag je je avonturier naar een kamer met minstens één andere speler verplaatsen.

Opmerking: De zwarte maskers mogen niet direct opnieuw worden gegooid.

Activeerbaar:

Gooi je 3 zwarte maskers, dan mag je deze gebruiken als 3 sleutels of 3 fakkels om magische stenen te activeren in een kamer naar keuze. Daarna gooi je de 3 zwarte maskers opnieuw.

Micha heeft enkel zwarte maskers. Hij plaatst zijn avonturier in de kamer met Ani. Zij kan hem helpen met gouden maskers.

Ani heeft reeds 4 sleutels. Micha gebruikt zijn vaardigheid en voegt daar 3 sleutels aan toe. Samen activeren ze 2 magische stenen.

Opmerking: Je kunt deze vaardigheid ook gebruik om enkel je 3 zwarte maskers opnieuw te gooien.

Techneut

Permanent:

Je mag je gouden maskers als sleutel inzetten. Als je een gouden masker als sleutel inzet, dan moet je de dobbelsteen opnieuw gooien.

Activeerbaar:

Gooi je 2 sleutels, dan mag je deze gebruiken om je avonturier naar een kamer met minstens één andere speler verplaatsen.

Ani gebruikt 1 gouden masker als sleutel en activeert een magische steen.

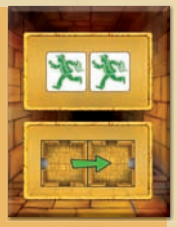
Mentalist

Permanent:

Bij actie 1: **Kamer betreden** mag je ook een aangrenzende kamer betreden als je 2 avonturiers hebt gegooid.

Activeerbaar:

Gooi je 2 avonturiers, dan mag je deze gebruiken om door een muur een aangrenzende kamer te betreden.



Dankzij zijn vaardigheid kan Micha met 2 avonturiers de kamer betreden.

Micha betreedt de startkamer door de muur.

Opmerking: Het is niet mogelijk om op deze wijze de tussenmuur in dubbele kamers uit Escape: Illusions te passeren.

Queenie: De Afgrond

Het basisspel is vereist om te spelen. De regels van de basisspel blijven ongewijzigd.

Spelmateriaal en aanpassingen t.a.v. spelopbouw

• 1 kamer

Na het klaarleggen van de startkamer en de uitgang wordt de "afgrond" door de overige kamers geschud.

• 4 vloekkaarten

Schud de nieuwe vloekkaarten bij de opbouw van het spel door de overige vloekkaarten.

De verdere opbouw van het spel wijzigt niet.

Nieuwe kamer: "afgrond"

Als je je in de kamer "afgrond" bevindt, moet één speler 5 zwarte maskers dobbelen om 2 magische stenen te activeren.

Tip: *Betreed deze kamer gezamenlijk, omdat de speler die de magische stenen activeert daarna geholpen moet worden met gouden maskers.*

Nieuwe vloekkaarten

Verloren schat:

Je moet direct een schat naar keuze die voor je ligt afleggen. Leg daarna de vloekkaart af.

Als je geen schat bezit, heb je geluk en leg je de vloekkaart direct af.

Dubbel vervloekt:

Elke keer als je een nieuwe vloekkaart moet trekken, moet je twee vloekkaarten trekken.

Queenie: Gedoemd

Het basisspel is vereist om te spelen. De regels van de basisspel blijven ongewijzigd.

Spelmateriaal en aanpassingen t.a.v. spelopbouw

• 2 schattegels

Schud de nieuwe schattegels bij de opbouw van het spel door de overige schattegels.

• 2 vloekkaarten

Schud de nieuwe vloekkaarten bij de opbouw van het spel door de overige vloekkaarten.

De verdere opbouw van het spel wijzigt niet.

Nieuwe schattegels

Opheffingsspreuk:

Leg één van je vloekkaarten af. Je mag deze schat slechts eenmaal gebruiken.

Nieuwe vloekkaarten

Gedoemd:

Je mag de tempel niet verlaten, zolang deze vloek niet opgeheven is.

Opstaan!

Je moet gaan staan en zo verder spelen.

Queenie: De Fontein

Het basisspel is vereist om te spelen. De regels van de basisspel blijven ongewijzigd.

Spelmateriaal en aanpassingen t.a.v. spelopbouw

- **1 kamer: de fontein**

Nadat je de startkamer en de uitgang terzijde heb gelegd, schud je de fontein tussen de overige kamers.

- **4 vloekkaarten**

Schud de nieuwe vloekkaarten bij de opbouw van het spel door de overige vloekkaarten.

De verdere opbouw van het spel wijzigt niet.

Nieuwe kamer: “fontein”

De speler die zich in de kamer met de fontein bevindt, kan één van zijn verloren dobbelstenen terugkrijgen door zelf 2 gouden maskers te gooien.

Een speler kan maximaal **één** dobbelsteen per spel terugkrijgen.

Nieuwe vloekkaarten

Vergiftigd!

Als je aan het einde van de eerste of tweede countdown nog steeds in bezit bent van deze vloek en

- **bevind je je in de startkamer,** dan verlies je zoals gebruikelijk **één** dobbelsteen.
- **bevind je je niet in de startkamer,** dan verlies je **twee** dobbelstenen.

Wurgplanten:

Als je avonturiers gooit, dan kun je deze niet gebruiken voor een actie en moet je ze direct in je volgende worp opnieuw gooien.

ESCAPE Challenges

Opmerking: Voor alle uitdagingen geldt dat je zelf het aantal speciale kamers mag bepalen. Speciale kamers zijn verbonden kamers en dubbele kamers uit de "Illusions" uitbreiding en de queenie's de afgrond en de fontein.

*Op de volgende pagina's vind je **26 "Escape" uitdagingen**.*

Voor elke uitdaging heb je een bepaalde combinatie van modules nodig. Ze zijn verdeeld over **7 verschillende moeilijkheidsgraden.** In de linkerkolom is aangeven of één of beide uitbreidingen nodig zijn om te spelen:

Uitbreiding 1: Illusions

Uitbreiding 2: Quest

Nieuwe regels voor de voorbereiding

Leg de startkamer in het midden van de tafel.

Leg het aantal edelstenen dat hieronder in de tabel is aangeven in de voorraad.

Voor sommige uitdagingen moet je een aantal edelstenen toevoegen.

Maak een stapel met kamers. Leg de uitgang en alle questkamers apart.

Schud de overgebleven tegel en leg twee kamers naast de startkamer.

Neem de bovenste 12 kamers van de stapel en schud er de **uitgang** en het aangegeven aantal **questkamers** door.

Leg deze tegels op de stapel.

Je kunt altijd twee keer **het noodlot afwenden**, onafhankelijk van de moeilijkheidsgraad.

Aantal edelstenen in de voorraad

1 & 2 spelers.....7 edelstenen
3 spelers.....11 edelstenen
4 spelers.....14 edelstenen
5 spelers.....16 edelstenen

Extra edelstenen = Voeg dit aantal edelstenen toe aan de voorraad **bovenop** het aantal in de tabel.

Quest = Voet dit aantal questkamers toe aan de stapel.

De "schatkamer" uit uitbreiding 1 geldt ook als questkamer!

Moeilijkheidsgraad & benodigde uitbreidingen	Modules					
	Extra edelstenen	*Vloeken*	*Schatten*	*Quests*	*Karakters*	*Schijnkamers*
1a Uitb 2	+1	✔	✔		✔	
1b Uitb 1	+2		✔			✔
1c Uitb 2			✔	2		
1d Uitb 2	+1			1	✔	

Moeilijkheidsgraad & benodigde uitbreidingen	Modules					
	Extra edelstenen	*Vloeken*	*Schatten*	*Quests*	*Karakters*	*Schijnkamers*
2a	+3	✔	✔			
2b Uitb 1	+3		✔	1		✔
2c Uitb 2	+4			1	✔	
2d Uitb 2				3		
3a Uitb 2	+3			2		
3b Uitb 1	+6		✔			✔
3c Uitb 1	+4		✔	1		✔
3d Uitb 2	+4	✔	✔	1	✔	
4a	+6	✔	✔			
4b Uitb 2	+1		✔	5	✔	
4c Uitb 1 Uitb 2	+3		✔	3	✔	✔
4d Uitb 2	+5		✔	3	✔	
5a Uitb 2	+4	✔	✔	3	✔	
5b Uitb 2	+5			4	✔	
5c Uitb 1	+6	✔	✔	1		✔
5d Uitb 2	+4		✔	5	✔	
6a Uitb 2	+6	✔	✔	3	✔	
6b Uitb 2	+3	✔	✔	5	✔	
6c Uitb 1 Uitb 2	+5	✔	✔	3	✔	✔
6d Exp 2	+6		✔	5	✔	
6e Uitb 1 Uitb 2	+3			6	✔	
Ultimate Uitb 1 Uitb 2	+6	✔	✔	6	✔	✔

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