

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

Modul 3: Kammern der Illusionen

Modul 4: Spezialkammern

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

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

Spielmaterial

Modul 3: Kammern der Illusionen

- 6 Illusionskammern

Modul 4: Spezialkammern

- 3 Bindungskammern

- 2 Doppelkammern

- 1 Schatzkammer und 1 Kelch

Der 6. Abenteuer

- 1 Abenteuerfigur

- 1 Abenteuerplättchen

- 5 Würfel

Neue Fluchkarte & neues Schatzplättchen

- Fluchkarte
- Schatzplättchen

2x

2x

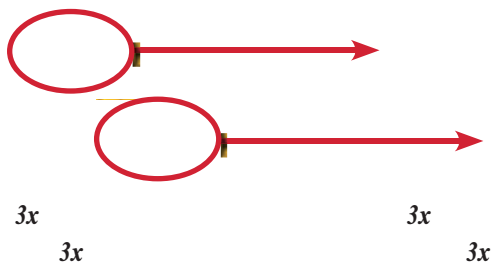
- 1 Spielanleitung

Modul 3: Kammern der Illusionen

Änderungen im Spielaufbau

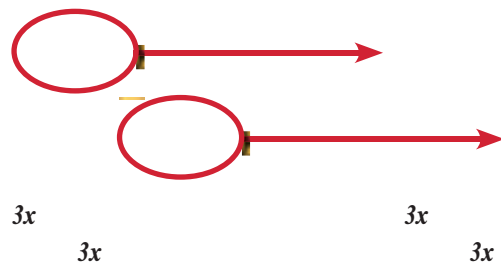
Spielt ihr ohne das Modul 1: Flüche,

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



Spielt ihr mit dem Modul 1: Flüche,

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



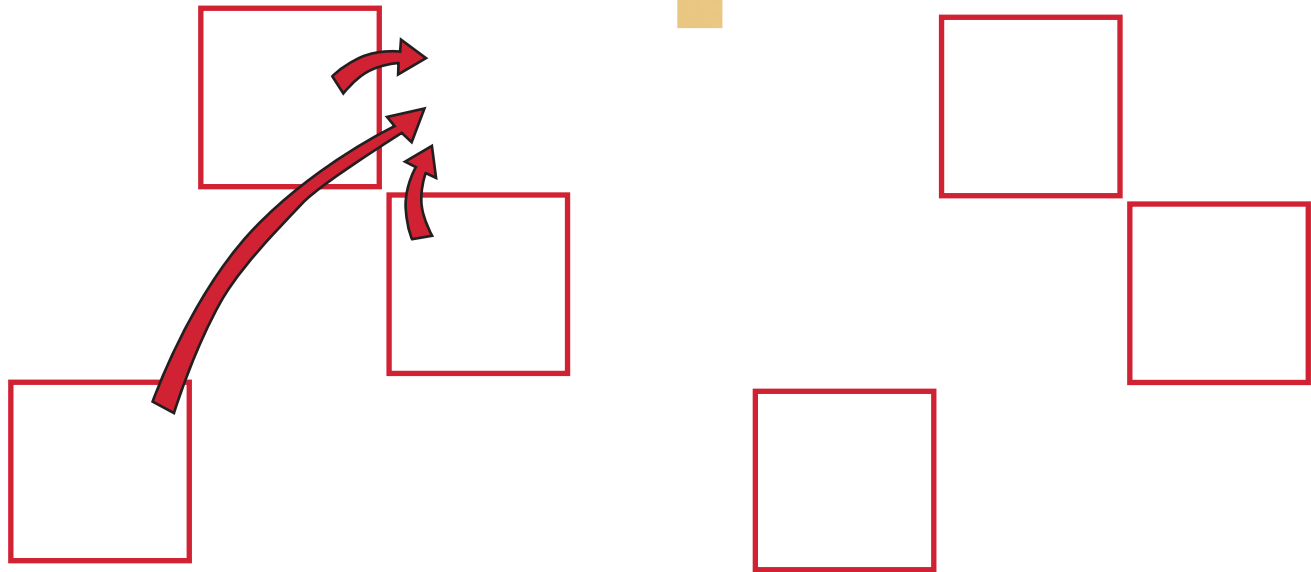
Anmerkung: Die lila Masken auf den Illusionskammern braucht ihr während des Spiels nicht beachten.

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.

Das Abenteuer beginnt

Besonderheiten der Illusionskammern:

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



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

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

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



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

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

Modul 4: Spezialkammern

Änderungen im Spielaufbau

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

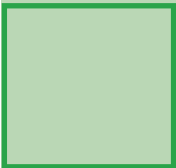
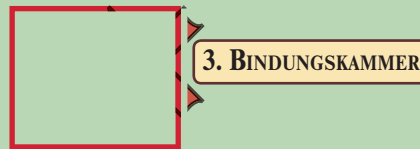
Änderungen in: Die Aktionen

3. Magische Steine aktivieren

Besonderheiten der Bindungskammern:

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

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

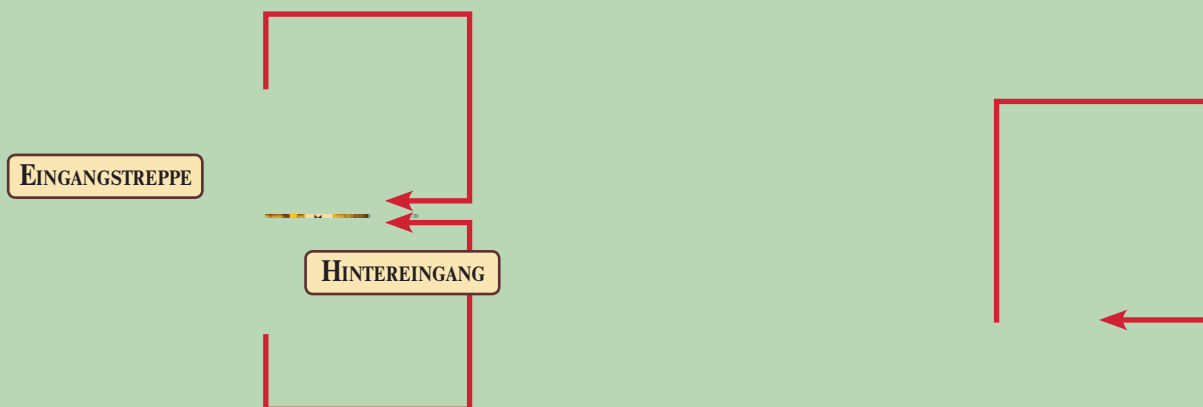


Beispiel 1: Frank (blau) und Ani (rot) stehen zur gleichen Zeit jeweils in einer Bindungskammer. Sie erwürfeln die erforderlichen Symbole und aktivieren somit 1 magischen Stein pro Kammer.

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

Besonderheiten der Doppelkammern:

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



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

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

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

Besonderheiten der Schatzkammer:

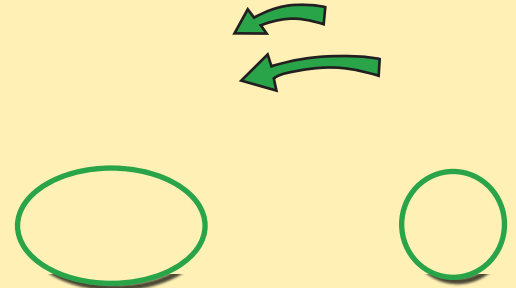
Die Schatzkammer bietet euch eine zusätzliche Herausforderung. Nur die kühnsten Abenteurer entfliehen dem Tempel und nehmen dabei auch noch seinen Schatz mit!

Seid ihr mutig genug es zu versuchen?

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

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

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

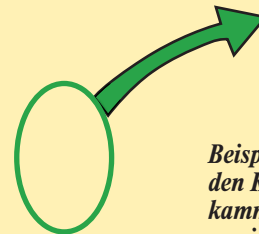


Beispiel: Frank (blau) betritt die nächste Kammer und nimmt den Kelch mit, da er zusätzlich eine Fackel gewürfelt hat.

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

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

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



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

Anmerkung - Modul 2: Schätze

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

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

Änderungen im Spielaufbau

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

Neue Fluchkarte & Schatzplättchen

Seelentausch:

Wählt einen Mitspieler und tauscht mit ihm die Spielerfarbe.

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

Große Fackel:

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