

De eerste uitbreiding bevat materiaal voor een 6<sup>e</sup> avonturier, een nieuwe vloekkaart en een nieuwe schattegrel, 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!*

*Enkel speelbaar met het basisspel "Escape".*

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

## 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 6<sup>e</sup> avonturier

- 1 avonturier speelfiguur

- 1 avonturiertegel

- 5 dobbelstenen

### Nieuwe vloekkaart en nieuwe schattegrel

- vloekkaart
- schattegrel

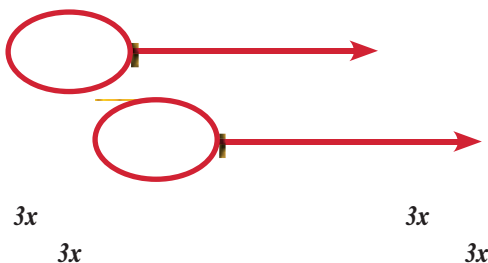
- 2x spelregels

## Module 3: Schijnkamers

### Aanpassingen t.a.v. spelopbouw

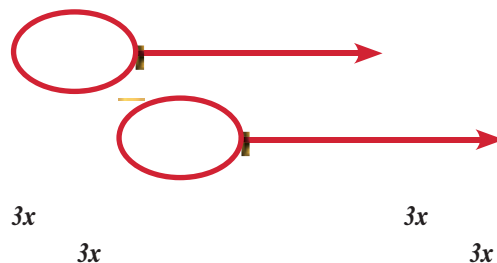
Als er zonder module 1: Vloeken wordt gespeeld,

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



Als er met module 1: Vloeken wordt gespeeld,

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



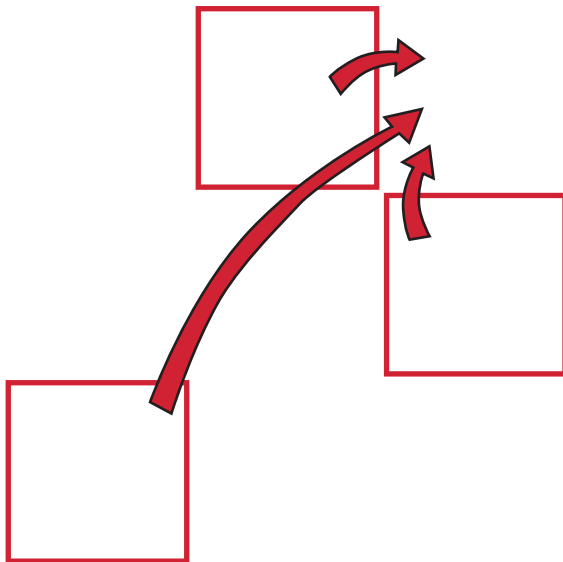
*Opmerking: Negeer tijdens het spel de parse maskers op de schijnkamers.*

De verdere opbouw van het spel blijft ongewijzigd.

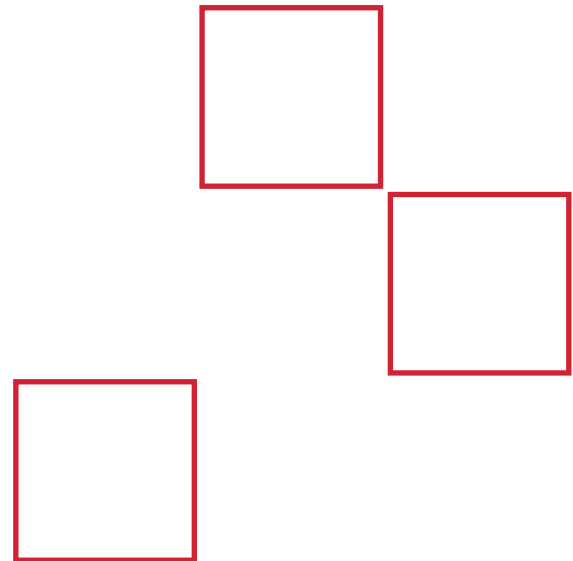
## Het avontuur begint

### 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.*

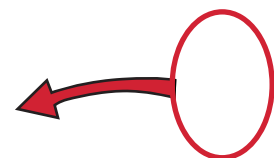


*Voorbeeld 2: Als de avonturiers de startkamer via rechts willen verlaten, moeten ze eerst een nieuwe kamer ontdekken om het gat te dichten.*

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

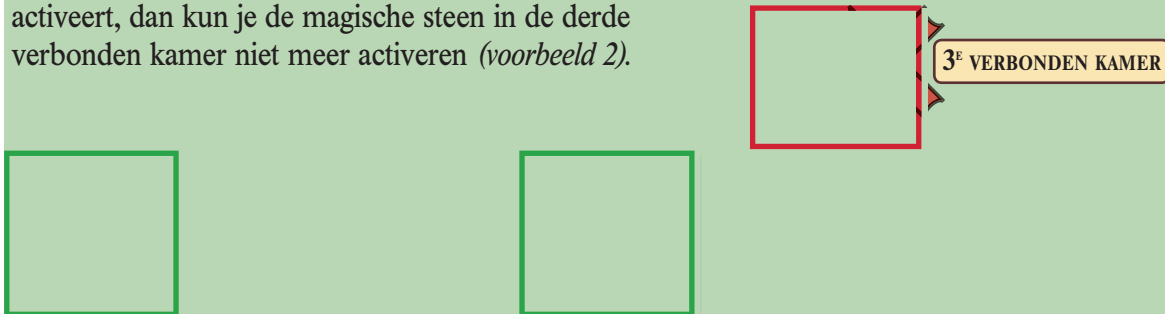
Na het klaarleggen van de startkamer en de uitgang worden de speciale kamers door de overige kamers geschud. Het aantal kamers is dus groter. De verdere opbouw van het spel blijft ongewijzigd.

### 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*).

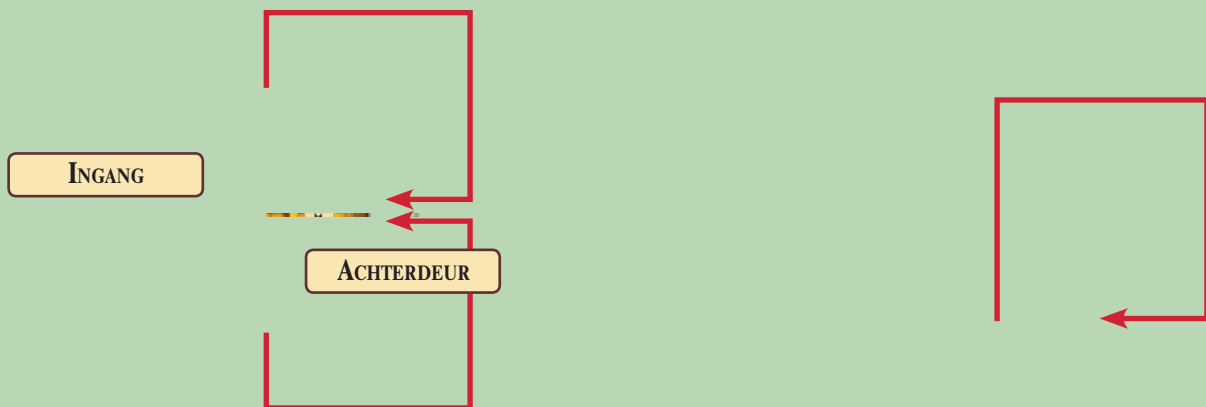


*Voorbeeld 1: Yorick (blauw) en Esther (rood) staan op hetzelfde moment in een (verschillende) verbonden kamer. Zij dobbelen de aangegeven symbolen en activeren een magische steen in elke kamer.*

*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?

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.

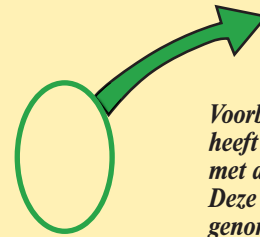


Voorbeeld: Yorick (blauw) betreedt de volgende kamer en neemt de kelk mee, omdat hij een extra fakkelsymbool heeft gegooid.

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

## De 6<sup>e</sup> 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 schatregel

### 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.