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.

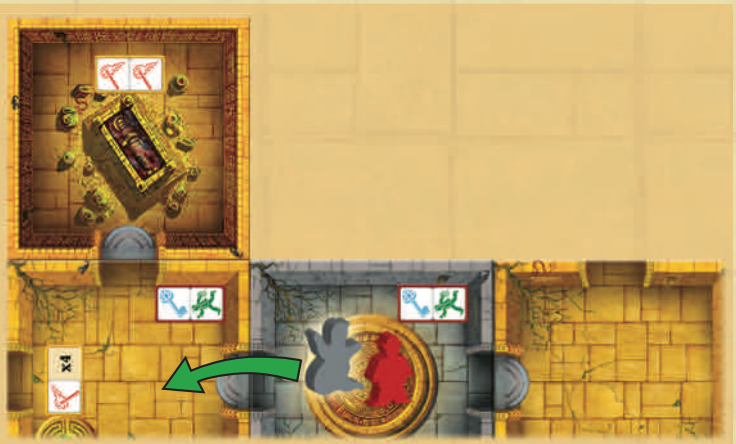
Micha saca los símbolos que necesita y retira la ficha superior.

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.

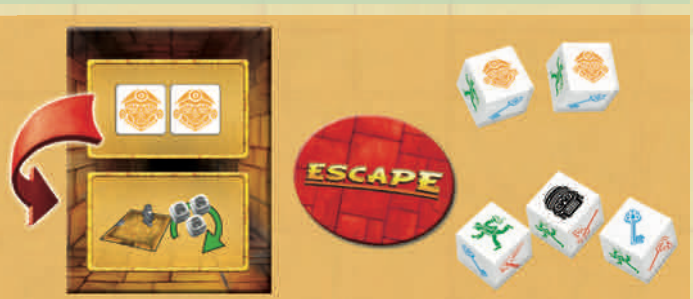
Capacidades continuas y con activación

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.

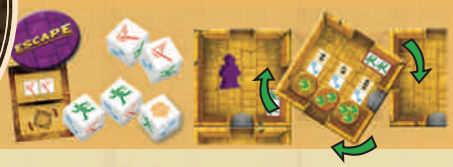
Micha activa su capacidad para que Ani pueda volver a lanzar sus máscaras negras.

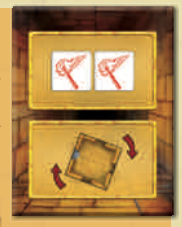
Fortachón

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.



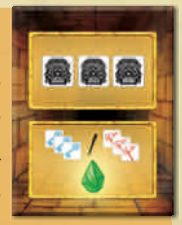


Sacerdote

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.



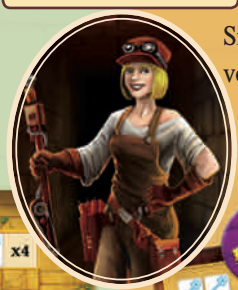
Micha sólo tiene máscaras negras. Se mueve a la cámara donde está Ana para que le ayude con máscaras de oro.

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

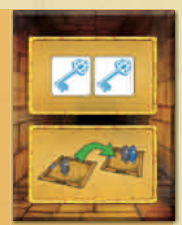
Nota: También puedes utilizar esta capacidad si sólo quieres volver a tirar las tres máscaras negras.

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.

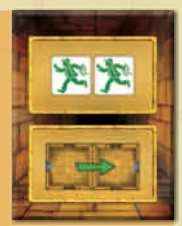


Ani usa 1 máscara de oro como si fuera una llave, y activa la piedra mágica.

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".

© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved