ESCAPE Quest – Expansion 2 –

Cette extension nécessite le jeu de base Escape. Hormis les modifications mentionnées ci-dessous, les règles du jeu ne changent pas.

Cette extension contient 2 nouveaux modules :

Module 5 : Salles des Quêtes

Module 6 : Personnages

Vous pouvez utiliser ces modules séparément, ensemble, ou associés à ceux du jeu de base et/ou de l'Extension 1 : « Illusions ». Composez votre propre aventure et lancez-vous !

Nouveaux accessoires

Module 5 : Salles des Quêtes

- **5 Salles des Quêtes**

Salle de l'Autel

Salle des Épreuves

Salle du Fantôme

Arbre de Vie

Salle de l'Obélisque

- **3 Pions Quête**

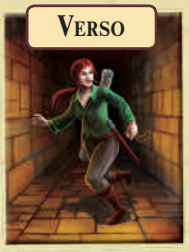
- **6 Tuiles Épreuve**

- **1 Fantôme**

- **3 Tuiles Joyau**

Module 6 : Personnages

- **12 cartes Personnage – 2 cartes pour chaque personnage (1 permanente, 1 activable)**



Exploratrice

Doc

Colosse

Prêtre

Mécano

Magicien

Module 5: Salles des Quêtes

Les Salles des Quêtes présentent de nouveaux défis : chacune comprend une tâche dont vous devez venir à bout avant de pouvoir sortir du temple. Au début de la partie, tous les joueurs doivent se mettre d'accord sur la difficulté de la partie : plus on inclut de Salles des Quêtes, plus l'aventure sera ardue.

Changements pendant la préparation

Mélangez bien les Salles des Quêtes et tirez-en 1, 2 ou 3 face cachée. Mettez-les de côté et rangez les autres dans la boîte.

Avant de placer les cinq dernières salles (comprenant la sortie) en bas de la pile, mélangez les Salles des Quêtes à la pile.

Ensuite, placez dans la réserve de joyaux autant de pions Quête que vous avez choisi de Salles Quêtes. Mélangez les tuiles Épreuve face cachée et placez-les près de la réserve de joyaux avec le fantôme et les 3 tuiles joyau. Terminez ensuite la mise en place de la partie normalement.

Les aventuriers ont décidé d'un commun accord d'utiliser 3 Salles des Quêtes : ils placent donc 3 pions Quête dans la réserve de joyaux.

Note : si vous possédez la salle du trésor de l'Extension 1 : Illusions, celle-ci est désormais considérée comme une Salle des Quêtes.

Description des Salles des Quêtes

Chaque fois que les joueurs viennent à bout du défi d'une Salle des Quêtes, ils prennent un des pions Quête de la réserve de joyaux et le placent dans la salle correspondante.

Chaque quête ne peut être accomplie qu'une fois. Tant qu'il reste au mois un pion Quête dans la réserve de joyaux, les joueurs ne peuvent pas s'échapper.

Micha a obtenu les symboles de clef nécessaires pour s'échapper du temple, mais il reste coincé, car il reste un pion Quête dans la réserve de joyaux.

Salle de l'Autel :

Pour mener à bien cette quête, les joueurs doivent sacrifier 2 dés. Lorsqu'un joueur se trouve dans la Salle de l'Autel, il peut sacrifier 1 ou 2 dés et les placer sur l'autel. Si un joueur ne sacrifie qu'un dé, un de ses compagnons devra en sacrifier un autre pour que la quête soit accomplie.

Note : les joueurs ne sont pas obligés de sacrifier les dés simultanément.

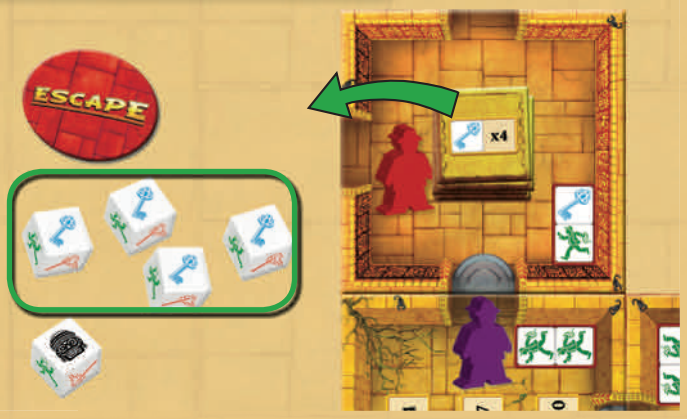
Micha est le premier joueur à sacrifier un dé et à le placer sur l'autel de la salle.

Ani sacrifie le second dé et le place sur l'autel, puis y ajoute un pion Quête.

Salle des Épreuves :

Quand cette salle est découverte, les joueurs y empilent 4 des 6 tuiles Épreuve face cachée. Quand un aventurier pénètre dans cette salle, il dévoile la première tuile. Chaque tuile comporte une combinaison de symboles distincte qui doit être obtenue par un ou plusieurs aventuriers dans la salle. Dès que tous les symboles sont obtenus, la tuile est retirée du jeu et on retourne la suivante. Une fois les 4 Épreuves surmontées, vous avez terminé cette quête.

Note : les joueurs ne sont pas obligés de surmonter les 4 Épreuves à la suite.



***Micha** obtient les symboles requis et retire la première tuile.*

***Ani** accourt pour aider **Micha**. Ensemble, ils obtiennent les symboles de la deuxième tuile.*

Salle du Fantôme :

Quand cette salle est découverte, les joueurs placent le fantôme dans la salle de départ. Ils doivent désormais forcer le fantôme à retourner dans la Salle du Fantôme ! Un joueur qui se trouve dans la même salle que le fantôme peut déplacer celui-ci dans une salle adjacente en obtenant deux torches. Le fantôme ne peut cependant être poussé dans une salle que par une porte (il ne peut pas traverser les murs). Une fois que le fantôme est de retour dans sa salle, les joueurs sont venus à bout de la quête.

Note : les aventuriers ne peuvent pas entrer dans la Salle du Fantôme.

***Micha** obtient 2 torches et repousse le fantôme dans la salle voisine, en direction de la Salle du Fantôme.*

L'Arbre de Vie :

L'arbre de vie se meurt et c'est à vous de le guérir.

Quand vous vous trouvez dans cette salle, vous devez obtenir un nombre de masques d'or égal au double du nombre des joueurs. Vous pouvez y parvenir seul ou avec l'aide d'autres aventuriers. Une fois que vous avez obtenu le nombre de masques d'or requis, l'arbre est guéri et vous êtes venus à bout de cette quête.

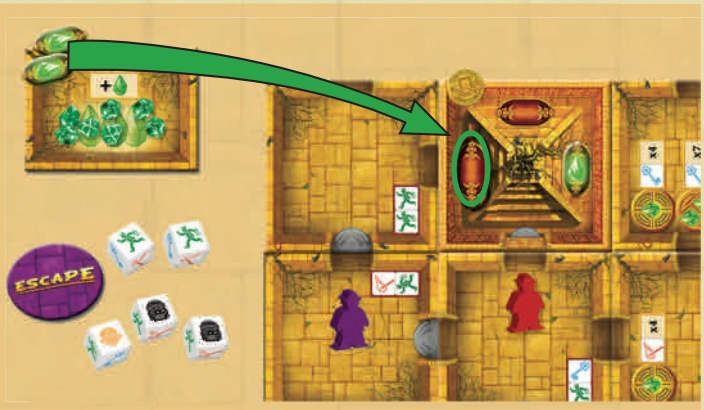
4 aventuriers ont pénétré dans le temple. Ensemble, Micha, Ani et Alex obtiennent 8 masques d'or.

Salle de l'Obélisque :

Quand cette salle est découverte, elle est placée avec son escalier d'entrée bloqué contre une entrée ouverte. Ensuite, placez les 3 tuiles joyau dans la réserve de joyaux et un pion Quête dans la Salle de l'Obélisque. Vous êtes venus à bout de cette quête, mais les tuiles joyau comptent comme des joyaux supplémentaires. Pour les retirer, vous devez « sceller » la Salle de l'Obélisque. Chaque fois qu'une salle est placée contre un des trois murs libres de la Salle de l'Obélisque, retirez une des tuiles joyau de la réserve et posez-la sur l'emplacement adéquat dans la Salle de l'Obélisque.

Note : vous ne pouvez pas retirer les tuiles joyau en activant des joyaux magiques. Pour les retirer, vous êtes obligés de sceller les murs de la Salle de l'Obélisque.

Micha découvre la Salle de l'Obélisque et la pose immédiatement adjacente à un mur : il place un pion Quête et 1 tuile joyau dans la salle.



Ani place une autre salle contre le mur opposé de la Salle de l'Obélisque, et peut donc y poser une deuxième tuile joyau.

Module 6 : Personnages

Chaque joueur choisit l'un des 6 personnages et obtient donc une capacité spéciale qu'il pourra utiliser pendant la partie.

Changements pendant la préparation

Chaque joueur choisit un personnage et prend les deux cartes Personnage correspondantes. L'une d'entre elles affiche une capacité permanente et l'autre une capacité activable. Chaque joueur doit choisir l'une de ces deux cartes. Une fois qu'il a décidé, il range l'autre, qui ne servira pas pendant la partie. La préparation se poursuit normalement.

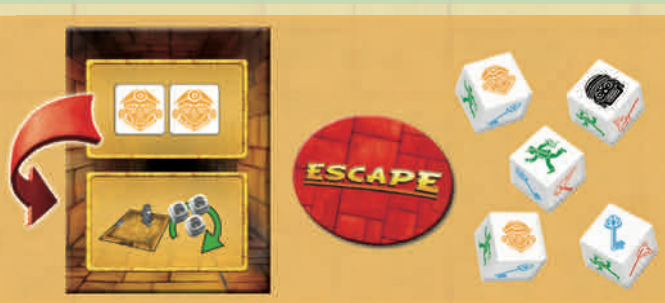
Capacités permanentes et activables :

Les **capacités permanentes** sont disponibles à tout moment durant la partie : les joueurs peuvent s'en servir aussi souvent qu'ils le veulent (ou le peuvent).

Les **capacités activables** doivent être activées en obtenant les symboles figurant sur leur carte.

Une fois qu'un joueur a utilisé une capacité activable, il retourne sa carte et ne peut plus s'en servir jusqu'à la fin du compte à rebours en cours (jusqu'à ce que la porte claque).

Une fois le compte à rebours terminé, la carte est retournée face visible et peut de nouveau servir.



Micha a utilisé sa capacité et retourne sa carte face cachée. Il devra attendre la fin du compte à rebours en cours pour pouvoir s'en resservir.

Les personnages et leurs capacités :

Permanente :

Quand vous effectuez l'action **2. Découvrir une nouvelle salle,** vous pouvez remettre la tuile salle que vous avez tirée et la placer sous la pile pour en tirer une autre. Vous devez cependant placer cette nouvelle salle à côté de celle où vous vous trouvez actuellement.

Exploratrice

Activable :

Lorsque vous obtenez 3 aventuriers, vous pouvez faire parcourir jusqu'à 3 salles à votre aventurier.

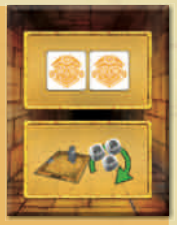
Permanente :

Vos propres masques d'or vous permettent de débloquer jusqu'à 3 masques noirs pour vous. Si vous donnez un masque d'or à un autre joueur, celui-ci peut également débloquer jusqu'à trois masques noirs.

Doc

Activable :

Lorsque vous obtenez 2 masques d'or, vous pouvez les utiliser pour permettre à un autre aventurier de débloquer tous ses masques noirs, où qu'il se trouve dans le temple.



Micha active sa capacité pour débloquer tous les masques noirs d'Ani.

Colosse

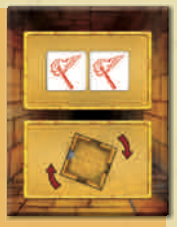
Permanente :

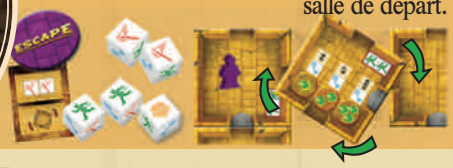
Chacun des symboles torche que vous obtenez compte pour 2.

Ani active un joyau magique avec 2 torches.

Activable :

Lorsque vous obtenez 2 torches, vous pouvez les utiliser pour réorienter (en la tournant) n'importe quelle salle de votre choix, sauf la salle de départ.





Prêtre

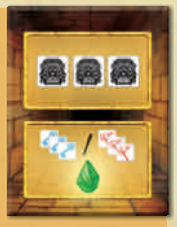
Permanente :

Si tous vos dés affichent des masques noirs, vous pouvez déplacer votre aventurier dans n'importe quelle salle contenant au moins un autre aventurier.

Note : Vous n'êtes cependant pas autorisé à relancer les dés affichant des masques noirs.

Activable :

Lorsque vous obtenez 3 masques noirs, vous pouvez les utiliser immédiatement pour fournir 3 clefs ou 3 torches permettant d'activer des joyaux magiques à n'importe quel endroit dans le temple. Vous pouvez ensuite relancer les dés affichant les masques.



Micha n'a plus que des masques noirs. Il se déplace dans la salle d'Ani pour qu'elle puisse l'aider avec des masques d'or.

Ani a déjà obtenu 4 clefs. Micha utilise sa capacité pour lui en fournir 3 de plus. Ensemble, ils activent 2 joyaux magiques.

Note: vous pouvez également utiliser cette capacité pour vous contenter de débloquer 3 masques noirs.

Mécano

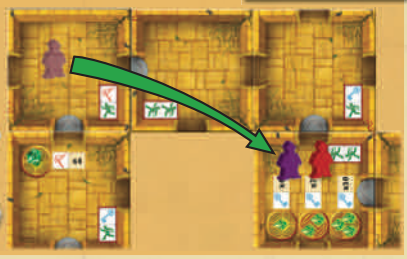
Permanente :

Vous pouvez utiliser vos masques d'or en guise de clefs à tout moment. Après avoir utilisé un masque d'or à la place d'une clef, vous devez immédiatement relancer le dé.

Activable :

Lorsque vous obtenez 2 clefs, vous pouvez les utiliser pour déplacer votre aventurier dans n'importe quelle salle contenant au moins un autre aventurier.

Ani utilise 1 masque d'or en guise de clef et active le joyau magique.



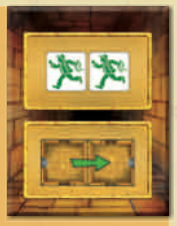
Magicien

Permanente :

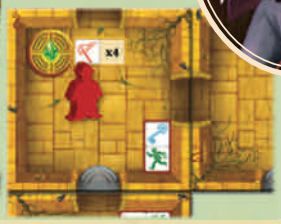
Quand vous effectuez l'action **1. Entrer dans une salle,** vous pénétrez dans n'importe quelle salle voisine en utilisant 2 symboles d'aventurier.

Activable :

Lorsque vous obtenez 2 aventuriers, vous pouvez les utiliser pour traverser un mur afin de pénétrer dans une salle voisine.



Grâce à sa capacité, Micha peut entrer dans la salle en utilisant ses 2 symboles d'aventurier.



Micha entre dans la salle de départ en traversant un mur.

Note: Il n'est pas possible de traverser les murs des salles doubles de l'extension Escape : Illusions.

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

QUEEN GAMES