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:

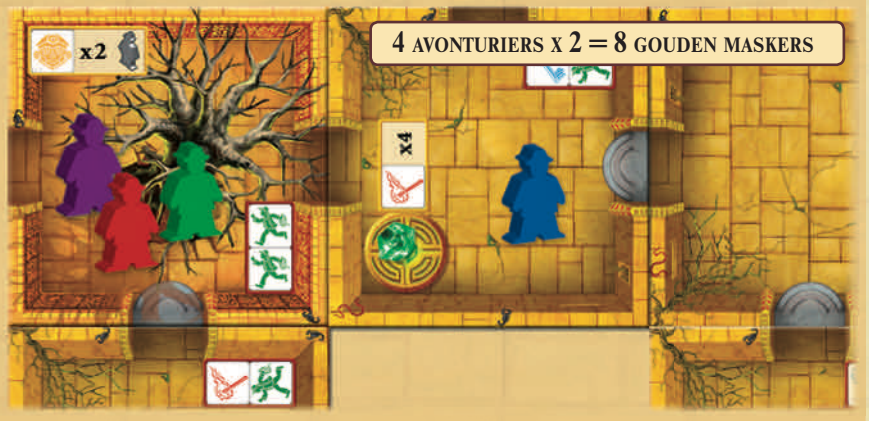
Als deze kamer wordt ontdekt, plaats je de geest in de startkamer. Jullie moeten de geest terug in de geestenkamer jagen. Als je je in een kamer met de geest bevindt, kun je deze met 2 fakkels naar een aangrenzende kamer verplaatsen. De geest kan enkel naar een kamer gaan via een vrije doorgang (niet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



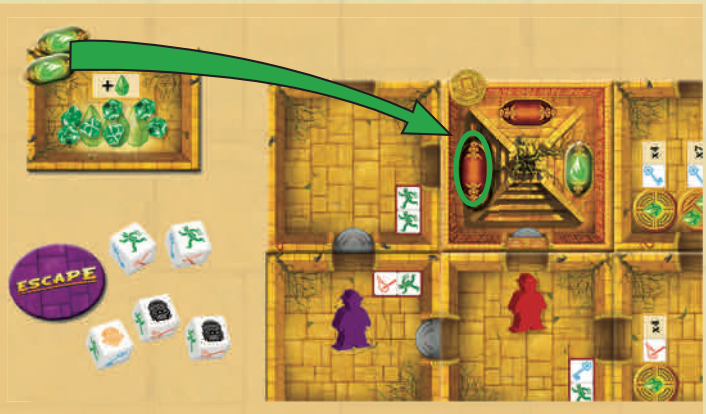
Er zijn 4 avonturiers in de tempel. Micha, Ani en Alex gooien gezamenlijk 8 gouden maskers.

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.

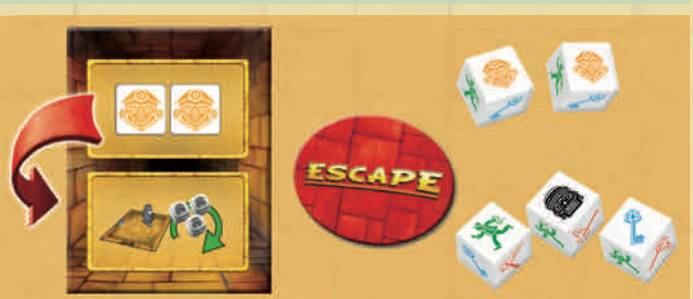
Aanpassingen t.a.v. spelopbouw

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.

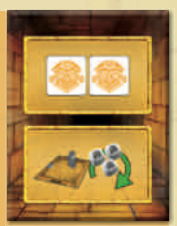
Permanent:

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.

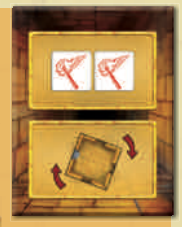
Krachtpatser

Permanent:

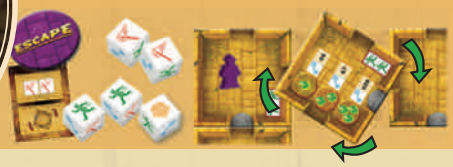
Elke fakkel die je gooit, telt als 2 fakkels.

Activeerbaar:

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



Ani activeert met 2 fakkels, een magische steen.



Priester

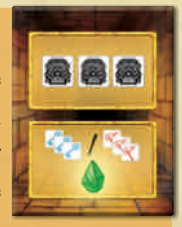
Permanent:

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.

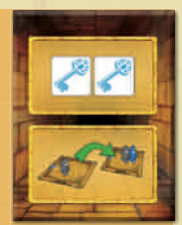
Techneut

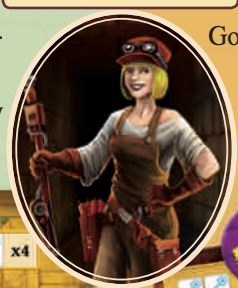
Permanent:

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.

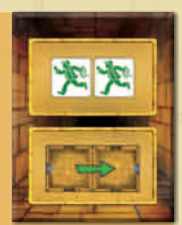
Mentalist

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.

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