ESCAPE

Traps

– Expansion 3 –

As if it weren't bad enough to stray into a cursed temple near to collapse, wandering with desperation and searching for the exit – no, of course there must also be hideous traps lying in wait and challenges that must be dealt with immediately. The 2 new modules in Traps add new dangers and timed challenges to an already dangerous situation...

Comme si chercher désespérément la sortie d'un temple maudit et sur le point de s'écrouler ne suffisait pas… voilà maintenant que d'affreux pièges vous guettent et qu'il vous faut surmonter de nouveaux défis, toujours en temps limité. Les 2 nouveaux modules de Pièges vous confrontent à des dangers et à des challenges inédits, auxquels vous devrez survivre avant d'être à court de temps !

Als wäre es nicht schlimm genug, in einem einsturzgefährdeten und verfluchten Tempel herumzuirren und den Ausgang zu suchen… Nein, da müssen natürlich noch lauter gemeiner Fallen und Herausforderungen auf Zeit auf einen warten. Mit Traps stellt ihr euch neuen Gefahren und zeitlich begrenzten Aufgaben in den 2 neuen Modulen.

© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

ESCAPE

Traps – Expansion 3 –

L'extension 3 contient deux nouveaux modules :

Module 7 : Salles piégées

Module 8 : Salles chrono

Vous disposez désormais de nombreuses variantes : vous pouvez jouer avec un ou plusieurs modules de votre choix. Composez votre propre aventure et lancez-vous !

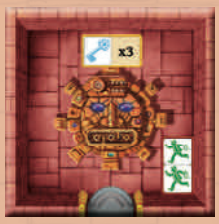
Cette extension nécessite le jeu de base Escape. Hormis les modifications mentionnées ci-dessous, les règles du jeu ne changent pas.

Accessoires

Module 7 : Salles piégées

• 5 salles piégées

2x Abîme



1x Salle d'invocation

1x Plateforme mobile

1x Toboggan

Module 8 : Salles chrono

• 8 salles chrono

4x Salle d'interdiction

2x Salle de lave

1x Salle des torches

1x Salle sacrificielle

• 2 Sabliers :
1 vert (30 secondes)
et 1 bleu (1 minute)

• 2 pions chrono

Module 7 : Salles piégées

Changements pendant la préparation

Mélangez les **5 salles piégées face cachée,** piochez **2, 3 ou 4 d'entre elles** et mettez-les de côté. Retirez les autres du jeu.

Mélangez les salles piégées que vous avez mises de côté aux tuiles des salles du jeu de base (avant de placer les cinq tuiles comportant la sortie sous la pile).

Changements pendant la partie

Dès qu'un joueur dévoile une salle piégée et la relie par son escalier à l'entrée d'une tuile déjà posée, il y place aussitôt son pion d'aventurier.
Les salles piégées ont toutes des effets différents :

Plateforme mobile :

Le joueur **pose son aventurier sur cette salle et la prend.** Il doit déplacer cette salle dans le sens des aiguilles d'une montre afin de l'accoler à une autre salle sans changer son orientation. L'escalier de la plateforme mobile doit correspondre à une entrée de la salle à laquelle il se retrouve accolé (par exemple, si l'escalier se trouve au « sud », il doit être accolé à une entrée située au « nord »).

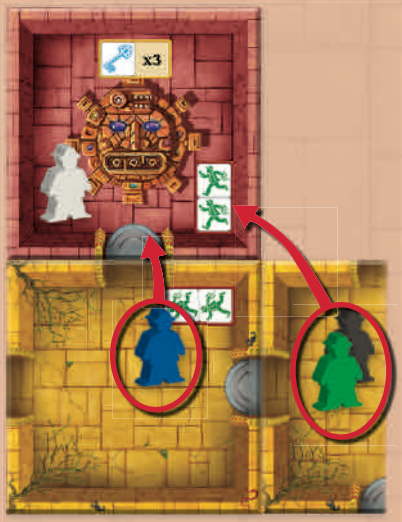
Si, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, il n'existe aucune salle comportant une entrée à laquelle relier l'escalier de la plateforme mobile, le joueur doit attendre que les autres joueurs en aient dévoilé une. Tant qu'il attend il ne peut pas déplacer son aventurier.

Note : dans l'exemple ci-contre, l'aventurier rouge se trouve sur la plateforme mobile. La salle contenant l'aventurier noir n'a pas d'entrée correspondante, et la plateforme se déplace donc pour s'accoler à la salle contenant les aventuriers vert et bleu.

Salle d'invocation :

En plus de son propre aventurier, le joueur place aussi **tous les pions aventurier** des autres joueurs dans la salle d'invocation. Les joueurs doivent continuer leur exploration à partir de cette salle.

Une fois que la salle d'invocation a été dévoilée, les joueurs peuvent se servir volontairement de son effet pour y invoquer tous les aventuriers. N'importe quel joueur dont l'aventurier est présent dans cette salle peut y amener tous les autres en obtenant 3 symboles de clef aux dés.



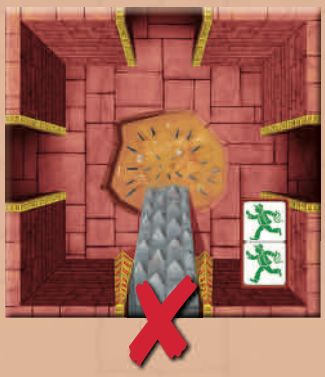
Abîme :

Le joueur place son aventurier au-dessus de l'abîme. Il **ne peut pas sortir de cette salle** tant qu'il n'a pas obtenu les symboles nécessaires : **3 torches ou 3 clefs,** selon la salle. Dès qu'il y parvient, il pose son aventurier près de l'escalier : l'aventurier peut désormais quitter cette salle normalement.

Les autres joueurs peuvent entrer dans cette salle pour l'**aider** à obtenir les symboles nécessaires, mais **ils ne peuvent lui donner que des symboles de masque d'or.** Le joueur prisonnier de l'abîme doit obtenir les 3 symboles de clef ou de torche **lui-même.** Les joueurs qui entrent volontairement dans cette salle peuvent en ressortir normalement.

Toboggan :

Le joueur **ne peut pas quitter cette salle par le « toboggan » d'entrée.** Il doit essayer de trouver une issue en découvrant d'autres salles. Les autres joueurs peuvent pénétrer dans cette salle en utilisant l'escalier d'entrée s'ils souhaitent aider leur compagnon à trouver la sortie. Une fois entrés, toutefois, ils ne peuvent pas non plus quitter cette salle par le « toboggan » d'entrée.



Module 8 : Salles chrono

Changements pendant la préparation

Mélangez les **8 salles chrono face cachée,** piochez **2, 3 ou 4 d'entre elles** et mettez-les de côté. Retirez les autres du jeu.

Mélangez les salles chrono que vous avez mises de côté aux tuiles des salles du jeu de base (avant de placer les cinq tuiles comportant la sortie sous la pile). Mettez les 2 sabliers et les deux pions chrono près de la pile de tuiles.

Changements pendant la partie

Dès qu'un joueur dévoile une salle chrono et la relie par son escalier d'entrée à une autre tuile, il active la salle chrono en y plaçant le sablier adéquat **(sablier vert pour les salles interdiction, sablier bleu pour les autres),** dont le sable commence à s'écouler.

En fonction de la salle chrono, les joueurs doivent désormais accomplir une certaine tâche avant que le sable ne se soit écoulé, ou ont au contraire l'interdiction d'effectuer certaines actions avant que le sable ne se soit écoulé.

Quand une salle chrono est dévoilée et que le sablier requis se trouve déjà dans une autre, on pose le pion chrono 1 sur la nouvelle salle chrono. Une fois que le sablier est entièrement écoulé, on le place immédiatement dans la salle comportant le pion, qui retourne près de la pile de tuiles.

Au cas extrêmement rare où on découvrirait deux nouvelles salles chrono alors que le sablier est utilisé ailleurs, on se sert du pion chrono 2.
Le sablier est ensuite d'abord placé dans la salle contenant le pion 1, puis dans celle contenant le pion 2.

Salles d'interdiction :

Activez toujours la salle en plaçant le **sablier vert** sur le **symbole de sablier du haut.**

Dès que le sable s'est écoulé, **retournez le sablier** et placez-le **sur le second symbole de sablier.**

Après s'être écoulé une deuxième fois, le sablier retourne près de la pile de tuiles.

Près de chaque symbole de sablier figurent les actions que les joueurs **ne sont plus autorisés à effectuer tant que le sable s'écoule :**

- *Joyaux magiques : les joueurs ne peuvent plus activer de joyaux magiques.*
- *Masques d'or : les joueurs ne peuvent plus utiliser de masques d'or pour débloquer des dés.*
- *Déplacement : les joueurs ne peuvent plus entrer dans aucune salle.*
- *Salle de départ : les joueurs ne peuvent plus entrer dans la salle de départ.*

Salle sacrificielle :

Activez la salle en plaçant le sablier bleu sur le symbole de sablier, puis chaque joueur doit mettre un de ses dés dans la salle.

Chaque joueur doit désormais tenter de venir dans cette salle pour y récupérer son dé en moins de 1 minute.

Chaque joueur qui échoue perd son dé et doit le remettre dans la boîte de jeu.

Salle des torches :

Activez la salle en plaçant le **sablier bleu** sur le **symbole de sablier.**

Les joueurs doivent à présent tenter de rejoindre la salle et d'obtenir collectivement **7 symboles de torche** en moins de 1 minute.

Si les joueurs n'y parviennent pas, **deux d'entre eux perdent chacun un dé** et doivent le remettre dans la boîte.

Salle de lave :

Activez la salle en plaçant le **sablier bleu** sur le **symbole de sablier du haut.**

Les joueurs doivent désormais tenter de rejoindre cette salle et **d'en surmonter les 3 épreuves l'une après l'autre** en moins de 1 minute. D'abord, ils doivent accomplir la tâche représentée près du sablier. S'ils y parviennent, ils le font descendre d'une case (sans le retourner) et tentent le deuxième défi. S'ils réussissent à le surmonter, le sablier descend dans la dernière case et les joueurs tentent le troisième défi.

Si les joueurs accomplissent les 3 épreuves en moins de 1 minute, rien ne se passe.

Toutefois, s'ils échouent, ils subissent les conséquences figurant près de la tâche qu'ils ont échoué à accomplir.

- ***5x torche, sinon perdez 3 dés…***
- ***4x clef, sinon perdez 2 dés…***
- ***3x aventurier, sinon perdez 1 dé…***

…Les joueurs répartissent entre eux les dés à perdre.

- ***5x torches, sinon ajoutez 3 joyaux magiques à la réserve***
- ***4x clef, sinon ajoutez 2 joyaux magiques à la réserve***
- ***3x aventurier, sinon ajoutez 1 joyau magique à la réserve***