Kristian Amundsen Østby

ESCAPE

QUEENIE BOX

QUEEN GAMES

ESCAPE
La malédiction du temple

Queenie 11: Les joyaux maudits

Ce Queenie nécessite le jeu de base Escape.
Les règles du jeu de base demeurent inchangées.

Matériel

• 6 jetons Joyau maudit

• 6 jetons Position des joyaux

Changements lors de la Mise en place

Mélangez les jetons Joyau maudit et distribuez-en un aléatoirement à chaque joueur qui le place devant lui face visible.

Mélangez les jetons Position des joyaux faces cachées et formez une pile que vous placez près de la zone de jeu.

Changements pendant la partie

Vous ne pouvez pas vous échapper du temple tant que votre jeton Joyau maudit est placé devant vous.

A chaque fois qu'une salle avec un seul joyau à activer est découverte, piochez le premier jeton Position des joyaux de la pile et posez-le, recto visible, sur la salle en question.

Lorsque vous pénétrez dans une salle qui contient un jeton Position des joyaux, vous pouvez utiliser deux symboles clé afin de regarder ce jeton:

S'il correspond au jeton placé devant vous, félicitations vous avez trouvé l'emplacement de votre joyau maudit. Replacez votre jeton Joyau maudit ainsi que le jeton Position des joyaux dans la boite de jeu. Vous avez maintenant le droit de quitter le temple.

Si les deux jetons ne correspondent pas, vous avez le droit de décrire le jeton Position des joyaux à vos coéquipiers (sans le montrer) afin de leur donner un indice. Replacez-le ensuite sur la salle, toujours face cachée.

ESCAPE
La malédiction du temple

Queenie 12: Glissade

Ce Queenie nécessite le jeu de base Escape.
Les règles du jeu de base demeurent inchangées.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **1 Salle Glissade**
- **1 salle Débris**

Après avoir placé aléatoirement deux salles près de la tuile de départ, mélangez les deux nouvelles salles de ce Queenie avec les salles restantes.

- **1 tuile Malédiction Cyclope**

Mélangez la nouvelle tuile Malédiction avec celles du jeu de base et formez une pile que vous placez à portée de main de tous les joueurs.

Nouvelle Salle Glissade

Lorsque vous découvrez cette salle, placez-y immédiatement votre aventurier.

Une fois cette salle découverte, vous pouvez y entrer sans obtenir de symboles si vous passez par l'entrée "glissante" *(comme le joueur blanc sur l'image ci-contre)*.

En revanche, si vous souhaitez pénétrer dans cette salle par l'autre côté *(comme le joueur vert)* vous devez obtenir 3 symboles torche.

Nouvelle Salle Débris

Pour pouvoir découvrir et placer cette salle, vous devez obtenir deux symboles aventurier, un symbole clé et un symbole torche.

Nouvelle tuile Malédiction Cyclope

Vous devez placer une main devant l'un de vos yeux et rester ainsi jusqu'à ce que la malédiction soit levée.

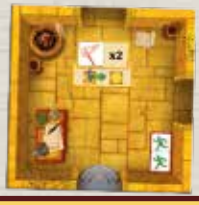
ESCAPE
La malédiction du temple

Queenie 13: Carte

Ce Queenie nécessite le jeu de base Escape.
Les règles du jeu de base demeurent inchangées.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **1 salle Carte**



Après avoir placé aléatoirement deux salles près de la tuile de départ, mélangez la nouvelle salle de ce Queenie avec les salles restantes.

Nouvelle salle Carte

Une fois découverte, vous pouvez utiliser deux symboles torche alors que vous vous trouvez dans la salle Carte afin de placer votre aventurier sur n'importe quelle autre salle déjà en jeu.

ESCAPE
La malédiction du temple

Queenie 14: Fontaine aux souhaits

Ce Queenie nécessite le jeu de base Escape.
Les règles du jeu de base demeurent inchangées.

Matériel et Changements lors de la Mise en place

- **1 salle Fontaine aux souhaits**

Après avoir placé aléatoirement deux salles près de la tuile de départ, mélangez la nouvelle salle de ce Queenie avec les salles restantes.

Nouvelle salle Fontaine aux souhaits

Une fois découverte, vous pouvez utiliser deux symboles clé alors que vous vous trouver dans la salle Fontaine aux souhaits afin de piocher une tuile Trésor, vous débarrasser d'une tuile Malédiction ou encore récupérer un dé que vous avez perdu. Si vous souhaitez encore utiliser la Fontaine aux souhaits par la suite, vous devez sortir et entrer de nouveau dans la salle.

ESCAPE
La malédiction du temple

Queenie 15: Salles Quête supplémentaires

Ce Queenie nécessite le jeu de base Escape. Les règles du jeu de base demeurent inchangées.

Matériel

• **3 salles Quête** (1x Salle de l'énigme, 1x Salle Ascension, 1 x Salle du Gardien)

Salle de l'énigme

Salle Ascension

Salle du Gardien

• **4 jetons Statue**

Verso

• **6 tuiles Gardien**

• **3 marqueurs Quête**

Changements lors de la Mise en place

Après avoir placé aléatoirement deux salles près de la tuile de départ, effectuez la Mise en place suivante:

Mélangez les trois salles Quête faces cachées puis piochez-en 1, 2 ou 3, selon le niveau de difficulté choisi. Ajoutez-les aux autres salles et rangez les salles Quête inutilisées dans la boite de jeu. Placez ensuite dans la réserve de joyaux un nombre de marqueurs Quête équivalent au nombre de salles Quête utilisées.

Si la salle de l'énigme est en jeu, mélangez les jetons Statue et placez-les faces cachées près de la réserve de joyaux.

Continuez ensuite la Mise en place normalement et prenez les 4 premières tuiles de la pile, ajoutez-y la sortie, mélangez les 5 tuiles ensemble faces cachées et replacez-les sous la pile.

Note: Si vous possédez également l'extension Quête, vous pouvez ajouter les salles Quête de ce Queenie à celles de l'extension pour un choix encore plus varié.

Changements pendant la partie

Salles Quête

Les Salles Quêtes vous proposent chacune une tâche que vous devez accomplir avant de pouvoir sortir du temple. Lorsque vous réussissez à accomplir une quête, retirez un des marqueurs Quête de la réserve de joyaux magiques. Tant qu'il reste au moins un marqueur Quête dans la réserve de joyaux, vous ne pouvez pas vous échapper du temple.

Salle de l'énigme:

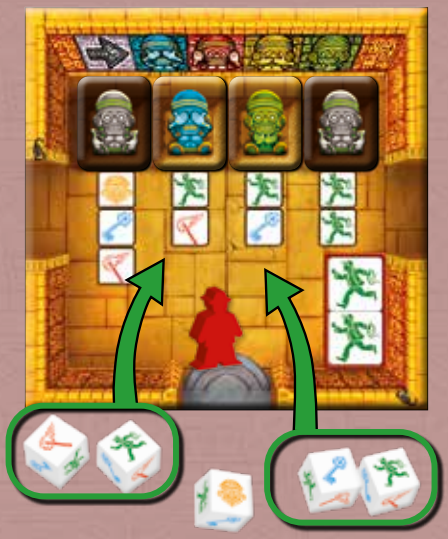
Lorsque vous découvrez cette salle, placez aléatoirement un jeton Statue face cachée sur chacune des quatre cases.

Pour réussir cette quête, vous devez réussir à révéler les jetons Statue dans le même ordre que celui représenté sur le mur de la salle *(bleu, rouge, jaune et enfin vert)*.

Vous pouvez révéler un jeton Statue si vous vous trouvez à l'intérieur de la salle et que vous obtenez les symboles représentés devant un des jetons.

Si le jeton Statue ainsi révélé, correspond à l'ordre indiqué sur le mur de la salle, laissez-le face visible sur sa case. Vous devrez ensuite tenter de découvrir la couleur suivante et ainsi de suite. En revanche, si le jeton ne correspond pas à l'ordre indiqué, replacez tous les jetons découverts jusqu'ici faces cachées. Vous devez désormais recommencer du début.

Vous avez accompli la quête une fois que les quatre jetons Statue ont été révélés dans le bon ordre.



Exemple: Le joueur rouge lance les dés et commence par dévoiler le jeton situé au-dessus des symboles aventurier et torche. Il s'agit d'une statue bleue - ce qui correspond à l'ordre représenté sur le mur de la salle - et il peut donc continuer en révélant le jeton placé au-dessus des symboles aventurier et clé. Il s'agit malheureusement d'une statue rouge alors qu'il aurait fallu qu'elle soit verte. Le joueur doit donc replacer tous les jetons faces cachées et recommencer.

Salle Ascension:

Pour réussir cette quête, vous devez réussir à grimper et à atteindre le haut des escaliers de cette salle.

Vous devez obtenir les symboles représentés sur chaque marche seul afin de pouvoir avancer votre aventurier sur la marche suivante (les autres joueurs ne peuvent vous aider qu'avec des masques d'or). Vous devez partir du bas de l'escalier et atteindre le haut en passant par toutes les marches qui comportent des symboles (vous ne pouvez pas ignorer une des marches).

Lorsqu'un des joueurs a atteint une des marches, tous les autres joueurs présents dans la salle peuvent le rejoindre (sans devoir obtenir les symboles requis). Une fois une marche atteinte, vous avez le droit de

relancer vos dés pour pouvoir obtenir les symboles de la marche suivante.

Dès que vous parvenez à placer votre aventurier sur la marche du haut de l'escalier, la quête est accomplie.

Exemple: Deux joueurs collaborent afin de réussir à grimper les escaliers. Le joueur bleu a obtenu trois symboles torche pour la première marche et a donc pu s'y placer avec le joueur rouge. Ce dernier, a ensuite réussi à avoir quatre symboles aventurier et à atteindre la deuxième marche. Le joueur bleu vient juste de faire les trois symboles clé nécessaires pour arriver sur la troisième marche. Le joueur rouge devra ensuite obtenir trois symboles torche afin de gravir la dernière marche et de compléter ainsi la quête.

Salle du Gardien:

Lorsque vous découvrez la tuile, placez autant de tuiles Gardien dessus qu'il y a de joueurs.

Lorsque vous vous trouvez dans cette salle, vous pouvez utiliser deux symboles aventurier afin de récupérer une des tuiles Gardien *(vous ne pouvez avoir qu'une seule tuile Gardien chacun)*. Placez cette tuile devant vous et posez un de vos dés dessus. Vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous ayez réussi à défausser la tuile Gardien.

Afin d'accomplir la quête, vous devez chacun récupérer une tuile Gardien dans la salle du Gardien et réussir à l'amener jusqu'à une des quatre salles avec 3 joyaux magiques (voir illustration ci-contre). Lorsque vous atteignez une de ces salles alors que vous possédez une tuile Gardien devant vous, vous pouvez défausser cette dernière et ainsi récupérer votre dé.

Les joueurs doivent réussir à transporter leur tuile Gardien jusqu'à une de ces salles avec des joyaux. Ils peuvent tous aller dans la même salle ou bien utiliser des salles différentes.

ESCAPE
La malédiction du temple

Queenie 16: Nouveaux Pièges

Ce Queenie nécessite le jeu de base Escape.
Les règles du jeu de base demeurent inchangées.

Matériel

• **3 salles Piège** (1 x Sables mouvants, 1 x Salle de lave, 1 x Salle du Monstre)

Sables mouvants

Salle de Lave

Salle du Monstre

• **2 jetons Porte**

Changements lors de la Mise en place

Après avoir placé aléatoirement deux salles près de la tuile de départ, effectuez la Mise en place suivante:

Ajoutez les 3 salles Piège aux autres salles et placez les 2 jetons Porte près de la réserve de joyaux. Continuez ensuite la Mise en place normalement et prenez les 4 premières tuiles de la pile, ajoutez-y la sortie et replacez-les ensuite sous la pile.

Note: Si vous possédez également l'extension Pièges, vous pouvez ajouter les salles Piège de ce Queenie à celles de l'extension pour un choix entre plus varié.

Changements pendant la partie

Salles Piège

Lorsque vous découvrez une salle Piège, placez **immédiatement votre aventurier sur cette dernière**. Les salles Piège ont différents effets négatifs:

Sables mouvants:

Lorsque vous découvrez cette salle, placez votre aventurier au milieu des sables mouvants. Vous devez ensuite lancer les dés quatre fois exactement et tenter ainsi d'obtenir 4 symboles torche.

Si vous réussissez à obtenir ces symboles, vous êtes libéré et vous pouvez continuer à jouer normalement.

En revanche, si vous ne parvenez pas à obtenir symboles, les autres joueurs doivent venir vous aider en vous rejoignant dans la salle et en obtenant 4 symboles torche.

Note: Les joueurs qui vous aident peuvent lancer leurs dés autant de fois qu'ils le souhaitent afin d'obtenir les symboles requis.

Salle de lave:

Lorsque vous découvrez cette salle, placez votre aventurier au milieu, au niveau de la lave. Vous ne pouvez pas quitter cette salle avant d'avoir réussi à obtenir seul 4 symboles clé. Lorsque c'est le cas, replacez votre aventurier dans la salle mais à l'extérieur de la lave. Les autres joueurs ne peuvent vous aider qu'en vous rejoignant dans la salle pour vous donner des maques d'or *(et rien d'autre)*.

De plus, dès que cette salle est révélée, placez un jeton porte sur chacune des deux entrées de la salle de départ. Vous n'avez pas le droit d'entrer ou de sortir de la salle de départ tant que l'entrée est bloquée par ce dernier. Vous pouvez retirer un jeton Porte si vous vous trouvez dans une salle qui partage une entrée avec une des entrées bloquée par un jeton Porte et que vous réussissez à obtenir trois symboles clé. Dans ce cas, défaussez le jeton Porte en question.

Salle du Monstre:

Lorsque vous découvrez cette salle, placez votre aventurier sur la première case située devant le monstre endormi *(voir illustration ci-contre)*. Vous devez maintenant trouver la sortie de cette salle sans faire de bruit…

Aucun autre joueur ne peut pénétrer dans cette salle tant que vous vous y trouvez. Vous devez lancer un dé à la fois et obtenir les symboles représentés sur les différentes cases pour avancer. Vous ne pouvez avancer que d'une case à la fois en suivant l'ordre indiqué. Lorsque vous atteignez la dernière case, vous avez réussi à échapper au monstre. Placez votre aventurier dans la salle adjacente.

Si tous vos dés représentent des maques noirs, vous devez replacer un de vos dés dans la boite de jeu jusqu'à la fin de la partie. Placez ensuite votre aventurier dans la salle adjacente et continuez la partie normalement.

Kristian Amundsen Østby

ESCAPE

QUEENIE BOX

MATÉRIEL

© Copyright 2019 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Ce Queenie nécessite le jeu de base Escape. / Nur mit dem Basisspiel spielbar.

Art. No.: 46584
QG465840719

CE

4 010350 465844

© 2019 All rights reserved.
Queen Games GmbH

Langbaurghstr. 7
53842 Troisdorf, Germany.
www.queen-games.com

Made in Germany

0-3

Changes in colours and materials reserved

Attention! Not suitable for children 3 years old or younger, since some pieces could be swallowed.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: enthält verschluckbare Einzelteile.

© Copyright 2019 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.