

ESCAPE

Illusions - Expansion 1 -

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

L'Extension 1 contient les accessoires nécessaires à un 6^e aventurier, une nouvelle carte malédiction, une nouvelle tuile trésor et deux nouveaux modules.

Module 3 : Salles des illusions

Module 4 : Salles spéciales

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

Accessoires

Module 3 : Salles des illusions

- 6 salles des illusions



Module 4 : Salles spéciales

- 3 salles jumelles



- 2 salles doubles



- 1 salle du trésor et 1 calice



Le 6^e aventurier

- 1 pion d'aventurier



- 1 jeton d'aventurier



- 5 dés

Nouvelle carte malédiction et nouvelle tuile trésor

- carte malédiction
- tuile trésor



2x



2x

- 1 livret de règles

Module 3: Salles des illusions

Changements durant la préparation

Si vous jouez sans le module 1 : Malédictions,

retirez les 6 salles n'affichant qu'un joyau des 13 salles de base et remplacez-les par les 6 salles des illusions.



Note : ne tenez pas compte des masques violets.

Si vous jouez avec le module 1 : Malédictions,

retirez les 6 salles n'affichant qu'un joyau des 13 salles modifiées et remplacez-les par les 6 salles des illusions.



Procédez à la mise en place normale de la partie.

L'aventure commence

Utilisation des salles des illusions

Après le premier et le deuxième compte à rebours, retirez toutes les salles des illusions découvertes du temple et remettez-les sous la pile des salles (*exemple 1*). Il y aura peut-être des « trous » dans le temple ! Pour continuer, les joueurs vont donc devoir les boucher en découvrant de nouvelles salles (*exemple 2*).



Exemple 1 : après le compte à rebours, les joueurs retirent du temple toutes les salles des illusions découvertes jusqu'ici. Elles retournent sous la pile, face cachée.



Exemple 2 : si les joueurs veulent quitter la salle de départ par la sortie de droite, il leur faut d'abord reboucher le trou en découvrant une nouvelle salle.

Retirez tous les bijoux magiques que les joueurs ont activés dans ces salles. Ils comptent malgré tout dans le total de bijoux activés (*exemple 3*). Tous les aventuriers qui se trouvaient dans une des salles retirées sont placés dans la salle de départ et perdent l'un de leurs dés (*exemple 4*).



Exemple 3 : les joueurs retirent le joyau magique de la salle des illusions et le mettent de côté.



Exemple 4 : Ani (rouge) est dans une salle des illusions à la fin du compte à rebours. Elle replace son aventurier dans la salle de départ et perd un dé.

Module 4 : Salles spéciales

Changements pendant la préparation

Une fois que vous avez mis de côté la salle de départ et la sortie, mélangez les tuiles de salle restantes avec les tuiles de salles spéciales. Il y a désormais plus de tuiles de salles. Continuez la préparation de la partie normalement.

Changements apportés aux actions

3. Activer des bijoux magiques

Règles spéciales des salles jumelles

Si les joueurs veulent activer les bijoux magiques d'une salle jumelle, ils doivent en avoir découvert au moins une autre. Il doit y avoir au moins un aventurier dans deux des salles jumelles, et ces aventuriers doivent obtenir les symboles requis pour activer les bijoux. Une fois que les joueurs y sont parvenus, ils activent 1 bijou dans chacune des salles jumelles (*exemple 1*). Les salles jumelles ne peuvent être utilisées de la sorte qu'une fois pendant la partie. Par conséquent, si les joueurs parviennent à activer les bijoux de 2 salles jumelles, ils ne pourront plus activer celui de la troisième par la suite (*exemple 2*).



Exemple 1 : Ani (rouge) et Frank (bleu) se trouvent simultanément dans deux salles jumelles. Ils parviennent à obtenir les symboles requis et activent 1 bijou dans chaque salle.



Exemple 2 : par la suite, Frank (bleu) découvre la troisième salle jumelle. Le bijou de celle-ci ne peut plus être activé, car 2 salles jumelles ont déjà été utilisées.

Règles spéciales des salles doubles

Si les joueurs veulent activer les bijoux magiques d'une salle double, ils doivent y pénétrer par l'entrée de derrière (*exemple 1*). Pour y parvenir, il faut disposer astucieusement les salles de manière à créer un chemin qui y mène !



Exemple 1 : Frank (bleu) arrive dans une salle double par l'entrée principale. Il ne peut pas activer les bijoux : pour ce faire, il doit pénétrer dans la salle par l'entrée de derrière.



Exemple 2 : Frank (bleu) est parvenu à gagner l'entrée de derrière de la salle double et peut désormais activer les bijoux magiques.

Note concernant le Module 2 : Trésors

Vous ne pouvez pas utiliser la tuile « passage secret » pour traverser le mur intérieur d'une salle double.

Règles spéciales de la salle au trésor

La salle au trésor présente un défi supplémentaire pour les aventuriers. Seuls les plus audacieux parviendront à s'échapper du temple en déroband son trésor !

Aurez-vous l'audace d'essayer ?

Dès que la salle au trésor est découverte (■ 2. Découvrir une nouvelle salle), placez-y le calice. Votre but est désormais de l'emmenner à la sortie, vous emparant du trésor du temple avant la fin de la partie. Dorénavant, si les joueurs parviennent à s'échapper, mais sans le trésor, ils perdent quand même la partie !

① Si un aventurier se trouve dans la même salle que le calice, il peut le ramasser et l'emmenner dans la salle suivante. Tant que vous transportez le calice, vous devez obtenir un symbole de torche supplémentaire, en plus des symboles nécessaires encadrés en rouge, pour entrer dans une salle (■ 1. Entrer dans une salle). Si vous y parvenez, votre aventurier se déplace avec le calice dans la salle suivante.



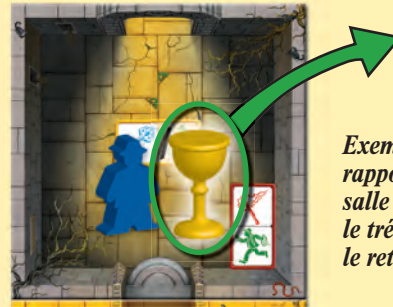
Exemple : Frank (bleu) entre dans la salle suivante avec le calice, parce qu'il a obtenu une torche en plus.

② N'importe quel aventurier peut prendre le calice lorsqu'il se trouve dans la même salle que lui.



Exemple : Ani (rouge) et Frank (bleu) peuvent tous deux ramasser le calice et tenter de l'emmenner dans la salle suivante.

③ Une fois que le calice est parvenu dans la salle de sortie, il est retiré du jeu et les aventuriers se sont acquittés de leur mission. Il ne leur reste plus qu'à sortir !



Exemple : Frank (bleu) a rapporté le calice dans la salle de sortie. Maintenant, le trésor est en lieu sûr, et on le retire du jeu.

Note concernant le Module 2 : Trésors

Vous ne pouvez pas utiliser la tuile « téléportation » pour déplacer votre aventurier en même temps que le calice.

Le 6^e aventurier – Maintenant, vous pouvez partir à l'aventure à six !

Changements pendant la préparation

À 6 joueurs, mettez 18 bijoux dans la réserve. Le reste de la préparation ne change pas.

Nouvelle carte malédiction et nouvelle tuile trésor



Échange d'âmes :

Échangez votre couleur avec celle d'un autre joueur.

Vous jouez désormais avec l'aventurier de l'autre joueur jusqu'à ce que la malédiction soit levée. Ne déplacez pas l'aventurier.



Grande torche :

Laissez la grande torche dans la salle où vous vous trouvez actuellement. Cette salle sert de deuxième salle de départ à tous les joueurs jusqu'à la fin du prochain compte à rebours. Une fois ce compte à rebours terminé, retirez la grande torche du jeu.