

ESCAPE

BIG BOX



ESCAPE

La malédiction du temple

Un jeu de Kristian Amundsen Østby pour 1 à 5 joueurs

Accessoires du jeu de base

- 6 tuiles de salle principale



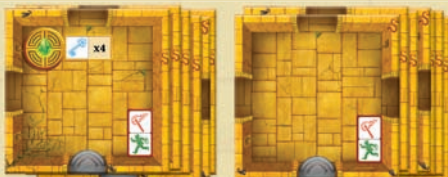
Salle de départ

Sortie

Salle aux bijoux x 2

Salle aux bijoux x 4

- 13 tuiles de salle de base - sans symbole de masque violet ou de trésor



Les salles pourvues d'un symbole de masque violet et/ou de trésor ne sont nécessaires qu'avec les modules d'extension.

- 1 réserve de bijoux (pour les bijoux magiques)



- 25 bijoux magiques



- 25 dés - 5 pour chaque aventurier



Adventurier

Clef

Torche

Masque noir

Masque d'or

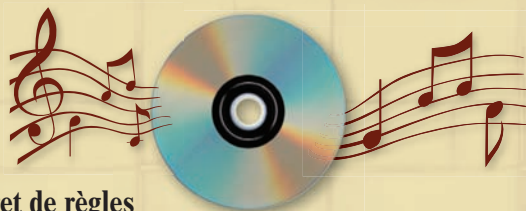
- 5 pions d'aventurier - 1 pour chaque couleur de joueur



- 5 jetons d'aventurier - 1 pour chaque couleur de joueur



- 1 CD comprenant la bande sonore et une introduction audio



- 1 livret de règles

Sommaire et but du jeu

Escape est un jeu de plateau en temps réel. Au lieu de jouer tour à tour, les joueurs lancent leurs cinq dés aussi vite et aussi souvent que possible sans attendre leurs équipiers.

Les joueurs n'ont que **dix minutes** pour s'échapper du temple qui s'écroule, alors ne traînez pas ! Perdez la moindre seconde et ce bâtiment deviendra votre tombeau ! En cherchant la sortie, les joueurs découvriront de nouvelles salles, mais il leur faudra obtenir les bonnes combinaisons de symboles d'aventurier, de clef et de torche pour y pénétrer et les explorer. Certaines contiennent des bijoux magiques et les joueurs devront utiliser leurs dés pour **activer le plus**

de bijoux possible afin de rompre le sort qui bloque la sortie. Plus tôt ils trouveront la salle de sortie et plus ils auront activé de bijoux, plus il leur sera facile d'en réchapper!

Toutefois, prenez garde, car à deux reprises durant la partie, un gong retentira et déclenchera un compte à rebours. Précipitez-vous alors dans la **salle de départ**, car c'est le seul endroit où vous serez en sécurité. Si vous n'y parvenez pas à temps, vous perdrez l'un de vos précieux dés. Prenez soin de **coordonner** vos actions et de **veiller les uns sur les autres**, car certaines tâches ne peuvent être accomplies qu'à plusieurs. De plus, même si un seul des joueurs reste prisonnier du temple, tout le monde a perdu!

Mise en place du jeu de base

1. Vous aurez besoin des 6 salles principales et des 13 salles de base (qui sont toutes dépourvues de symboles de masque violet et/ou de trésor, cf. page 2). Mettez de côté la salle de départ et la sortie. Mélangez les tuiles des salles restantes face cachée, puis faites-en une pile. Placez la salle de départ au centre de la zone de jeu, puis tirez 2 tuiles au hasard et posez-les à côté, comme indiqué sur l'illustration ci-dessous. Finalement, prenez les 4 premières tuiles de la pile, ajoutez-y la sortie et mélangez-les, puis placez-les sous la pile.

Exception: si vous jouez seul ou à deux, placez la tuile de sortie à peu près au milieu de la pile.

2. Utilisez la table ci-contre pour savoir combien de **joyaux magiques** placer dans la réserve de joyaux.

Ensuite, placez 2 joyaux magiques supplémentaires près de la réserve.

1 & 2 joueurs.....	7 joyaux
3 joueurs.....	11 joyaux
4 joueurs.....	14 joyaux
5 joueurs... ..	16 joyaux



3. Chaque joueur prend 5 dés, ainsi que le pion aventurier et le jeton aventurier de la couleur de son choix. Tous les joueurs placent leur pion dans la salle de départ et gardent leur jeton devant eux. *Ceci vous permettra d'identifier rapidement les autres joueurs.* **Exception:** si vous jouez seul, prenez 7 dés au lieu de 5.



Le CD contient une présentation audio du jeu (en 3 langues) et 2 versions d'une bande sonore de dix minutes. La présentation résume les règles du jeu Escape, et nous vous conseillons de l'écouter avant votre première partie. Quand vous jouez au jeu, choisissez la bande sonore au hasard ou sélectionnez celle que vous préférez. Ce choix n'influe pas sur le déroulement du jeu : toutes deux ont exactement la même durée. Pour votre première partie, nous vous recommandons cependant la piste 1.

Vous pouvez également télécharger la bande sonore sur notre site internet www.escape-queen-games.com et l'écouter sur l'appareil de votre choix. **Remettez dans la boîte tous les accessoires dont vous n'avez pas besoin pour le jeu de base.**

Les salles du temple

Chaque salle du temple a diverses caractéristiques :

Symbole de joyau magique

Un ou plusieurs joueurs doivent obtenir les symboles indiqués aux dés pour activer le joyau magique.

Certaines salles n'ont pas de symbole de joyau, tandis que d'autres en affichent de 1 à 3.

Entrée

Quand on tire une nouvelle salle de la pile, elle doit être placée près d'une des entrées d'une tuile déjà posée face visible.

Symboles de dé encadrés en rouge

Un joueur doit obtenir ces symboles s'il veut entrer dans cette salle.

Escaliers d'entrée

Il s'agit de l'entrée de la salle : quand cette tuile est ajoutée, l'escalier doit la relier au reste du temple (c'est-à-dire à l'une des entrées d'une tuile déjà posée).



Les symboles des dés

Chaque dé comporte cinq symboles différents :



Aventurier (x2) : c'est le symbole dont vous avez besoin pour vous déplacer d'une salle à l'autre ou pour en découvrir de nouvelles.



Clef et torche : vous ne pouvez entrer dans certaines salles qu'en obtenant des clefs ou des torches. Vous en aurez également besoin pour activer les joyaux magiques.



Masque noir : si vous obtenez un masque noir, vous êtes victime d'un sort et le dé est maudit. Mettez de côté le dé bloqué ; vous ne pourrez vous en resservir que quand la malédiction sera levée.



Exemple : Ani a obtenu deux masques noirs et doit mettre ces deux dés à l'écart. Pour le moment, il ne lui reste plus que trois dés à lancer.



Masque d'or : un masque d'or débloque un ou deux dés affichant un masque noir. Une fois la malédiction levée, le joueur qui les possédait peut de nouveau utiliser ces dés.



Exemple : Ani a obtenu un masque d'or et peut maintenant récupérer deux dés affichant un masque noir pour son prochain jet de dés.

Les aventuriers qui se trouvent dans la même salle peuvent s'entraider. Par exemple, si un joueur obtient un masque d'or et ne l'utilise pas lui-même, un de ses coéquipiers peut s'en servir pour débloquer deux de ses dés maudits.



Exemple : Ani (en rouge) a obtenu un masque d'or et un masque noir. Comme Frank (en bleu) se trouve dans la même salle et en plus fâcheuse posture, elle décide de lui laisser utiliser le masque d'or. Pour son prochain jet de dés, Frank lance ses cinq dés au complet, tandis qu'Ani n'en a plus que quatre (à cause du masque noir).

Note : chaque masque d'or ne vous permet d'aider qu'un seul autre joueur. *Note* : aider un autre joueur de la sorte ne signifie pas que vous lui donnez votre dé !

Les actions

En utilisant diverses combinaisons de dés, les joueurs peuvent exécuter plusieurs actions.

1. Entrer dans une salle
2. Découvrir une nouvelle salle
3. Activer des bijoux magiques
4. S'échapper
5. Provoquer un coup de pouce du destin

Une fois qu'un joueur a accompli une action, il doit relancer tous les dés utilisés pour celle-ci.

Un joueur peut mettre de côté tous les dés qui n'ont pas été utilisés pour une action afin de les utiliser ultérieurement pour une autre.

À tout moment, un joueur peut relancer tous les dés qu'il avait mis de côté précédemment (à l'exception des masques noirs, qui ne peuvent être débloqués qu'au moyen d'un masque d'or).

Détail des actions :

1. Entrer dans une salle

Un joueur ne peut pénétrer dans une salle adjacente que si l'entrée de celle-ci n'est pas bloquée.



Exemple : Frank ne peut entrer que dans la salle du haut. L'entrée de gauche est bloquée par un mur et il n'y a pas de salle adjacente à celle de droite... du moins pas encore.

Pour entrer dans une salle, le joueur doit obtenir les symboles encadrés en rouge dans celle-ci.



Exemple: Frank a lancé ses dés et utilise les deux symboles d'aventurier pour entrer dans la salle suivante

2. Découvrir une salle

Un joueur qui se trouve dans une salle comportant une ou plusieurs entrées non bloquées qui ne sont pas encore reliées à d'autres pièces peut en découvrir une nouvelle.



Exemple : Frank se trouve dans une salle disposant de deux entrées ne donnant sur aucune autre. Il peut donc découvrir deux nouvelles salles.

Un joueur doit obtenir deux symboles d'aventurier pour tirer une nouvelle salle de la pile et la placer à côté de celle où il se trouve actuellement. L'escalier d'entrée de la nouvelle salle doit être accolé à une entrée non bloquée de la salle actuelle.



Exemple: Frank utilise deux symboles d'aventurier et relie l'escalier d'entrée de la première salle de la pile à l'une des entrées de celle où il se trouve actuellement.

3. Activer des bijoux magiques

Vous trouverez deux types de salle où activer des bijoux magiques: Quand un joueur se trouve dans une



Salle dotée d'1 symbole de joyau



Salle dotée d'1, 2 et/ou 3 symboles de joyau

salle contenant un ou plusieurs symboles de bijoux magiques, il doit obtenir le nombre requis de symboles de torche ou de clef pour activer le nombre de bijoux affiché. Une fois qu'un symbole de bijoux est activé, prenez le nombre de bijoux adéquat dans la réserve et placez-les sur le symbole correspondant, dans la salle.



Exemple: Frank a obtenu 4 symboles de torche et active le joyau magique à l'intérieur de la salle où il se trouve. Il prend un joyau dans la réserve et le place dans sa salle.

Plusieurs aventuriers présents dans une même salle contenant un ou plusieurs symboles de bijoux peuvent s'associer pour obtenir le nombre de clefs ou de torches requis.

Note : vous pouvez coopérer pour activer 1 joyau. Vous devez coopérer pour en activer 2 ou 3.



Exemple: Ani (en rouge) et Frank (en bleu) ont obtenu 7 clefs à eux deux, et ils décident d'activer 2 bijoux magiques. Ils en retirent 2 de la réserve et les placent sur les symboles de bijoux adéquat dans la salle où ils se trouvent.

Dès qu'au moins un des symboles de bijoux d'une salle a été activé, aucun aventurier ne peut en activer d'autres dans la même salle.

Exemple: un symbole de bijoux de cette salle (celui contenant 2 bijoux) a été activé ; les joueurs ne peuvent donc pas activer d'autres bijoux ici.

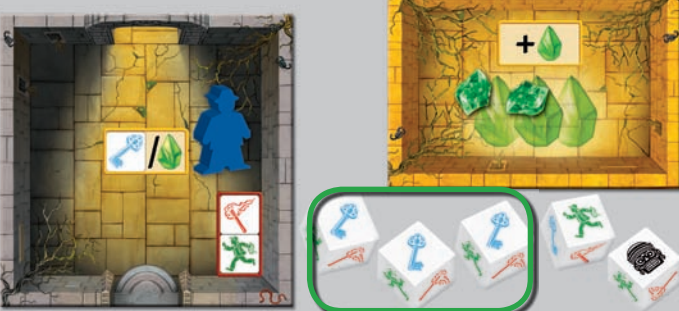


4. S'échapper

Un joueur ne peut s'échapper du temple que s'il se trouve dans la salle de sortie.

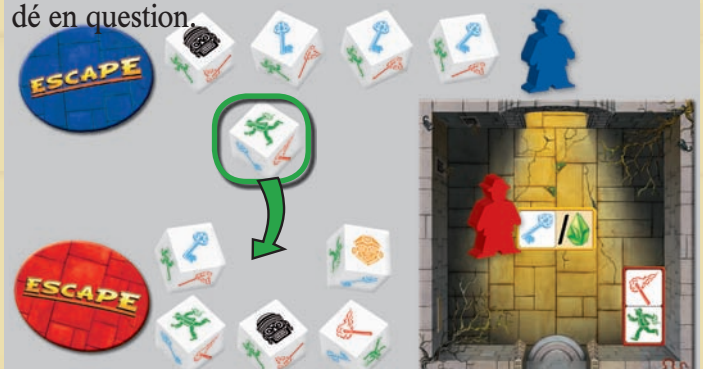
Pour s'échapper, un joueur doit obtenir un nombre de clefs égal à celui des bijoux encore dans la réserve plus un. Chaque joueur doit obtenir le nombre de clefs requis par lui-même!

Salle de sortie



Exemple: Frank a obtenu les 3 clefs requises et parvient donc à s'échapper du temple.

Une fois qu'un joueur s'est échappé, il n'a plus besoin de tous ses outils, et peut donc donner un de ses dés à n'importe quel aventurier toujours dans le temple. Celui-ci peut immédiatement commencer à utiliser le dé en question.



Exemple: Frank est parvenu à s'échapper et donne l'un de ses dés à Ani (en rouge), qui peut l'utiliser immédiatement.

5. Provoquer un coup de pouce du destin

S'il y a **trop de dés maudits** en jeu, les joueurs peuvent transférer dans la réserve **un des deux joyaux** qui sont posés à côté. Tous les **dés maudits** (les masques noirs) de tous les joueurs sont **alors débloqués**, et ils peuvent les relancer. La décision doit être prise à **l'unanimité!** Un coup de pouce du destin ne peut être provoqué que **deux fois** pendant la partie.

Note: n'utilisez pas le coup de pouce du destin à la légère, car chaque joyau supplémentaire rend la fuite du temple plus difficile.



Exemple comme leur progression est ralentie par les masques noirs qui risquent de provoquer leur perte, les aventuriers se fient au destin. Ils lèvent la malédiction qui pèse sur leurs dés, mais en réduisant leurs chances de s'en sortir vivants ! Un joyau supplémentaire est placé dans la réserve, puis tous les joueurs peuvent relancer leurs dés affichant des masques noirs.

L'aventure commence

Quand tous les joueurs sont prêts, insérez le CD dans votre lecteur et faites jouer une des bandes sonores (cf. page 3). Après une courte introduction, la partie commence quand vous entendez « **Escape !** ». Commencez immédiatement à lancer les dés, et n'oubliez pas que vous n'avez que 10 minutes pour vous échapper !

Exemple : comme Pour commencer en douceur, lors de votre première partie, nous vous recommandons de jouer sans bande sonore afin de vous habituer aux règles du jeu.



La bande sonore

Pendant que joue la bande sonore, vous entendrez 3 comptes à rebours. Le premier commence par un coup de gong et se termine lorsque vous entendez une porte claquer. Le deuxième débute avec deux coups de gong et se termine lui aussi par un bruit de porte. Ces comptes à rebours indiquent que vous devez vous précipiter dans la salle de départ. Tout aventurier qui n'est pas dans la salle de départ quand la porte claque perd un de ses dés pour le reste de la partie. Les dés ainsi perdus retournent dans la boîte de jeu. Une fois la porte claquée, vous continuez à explorer le temple en commençant par la salle où vous vous trouvez actuellement. Le troisième compte à rebours débute par trois coups de gong et se termine par le bruit du temple qui s'écroule: ce fracas signale la fin du jeu, au bout de 10 minutes exactement.



Exemple : Ani (en rouge) y était presque, mais elle n'a pas réussi à atteindre la salle de départ avant que la porte claque. Par conséquent, elle devra jouer le reste de la partie avec un dé de moins. (Si Ani ne parvient pas à regagner la salle de départ au second compte à rebours, elle perdra un deuxième dé.)

Fin de partie

La partie s'achève au bout de 10 minutes (à la fin du troisième compte à rebours). S'il reste **ne serait-ce qu'un** aventurier dans le temple quand celui-ci s'écroule, tous

les joueurs ont **perdu !** Si **tous** les joueurs sont parvenus à s'échapper du temple avant qu'il ne s'effondre, ils ont collectivement **gagné la partie!**

Pour augmenter la difficulté

Les joueurs peuvent se mettre d'accord, au début de la partie, pour augmenter le nombre de joyaux dans la réserve. Il existe deux variantes:

Avancé: 3 joyaux magiques supplémentaires. **Expert:** 6 joyaux magiques supplémentaires. Par ailleurs, il n'est plus permis de provoquer de coup de pouce du destin.

ESCAPE

La malédiction du temple

Les parties d'Escape sont encore plus palpitantes et variées quand vous y ajoutez un des modules suivants, voire les deux.

Module 1: Malédictions

Module 2: Trésors

Accessoires supplémentaires pour les modules « Malédictions » et « Trésors »

Pour le Module 1 : « Malédictions » et le Module 2 : « Trésors »

• 13 salles malédiction et trésor



Toutes ces salles affichent un masque violet, un symbole de trésor, ou les deux.

Si vous voulez utiliser « Malédictions », « Trésors » ou les deux modules ensemble, lors de l'installation de la partie, remettez les 13 tuiles des salles de base dans la boîte et utilisez à la place ces 13 salles malédiction et trésor.

Pour le Module 1 : « Malédictions » • 14 cartes malédiction



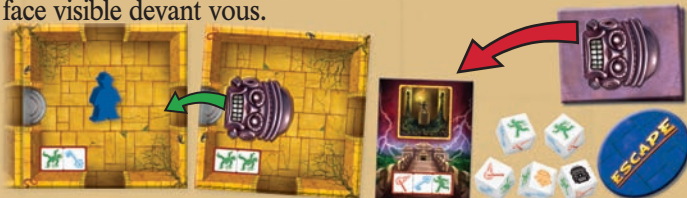
Pour le Module 2 : « Trésors » • 13 tuiles trésor



Module 1: Malédictions

Pendant l'installation de la partie, mélangez les cartes malédiction et placez le paquet face cachée de façon à ce que tous les joueurs y aient facilement accès.

Chaque fois que vous découvrez une nouvelle salle (2. Découvrir une nouvelle salle) et que celle-ci comporte un masque violet, tirez la première carte de ce paquet et posez-la face visible devant vous.



Exemple : Frank découvre une nouvelle salle dotée d'un masque violet. Il tire la première carte du paquet de cartes malédiction et la pose devant lui.

Note : si un joueur tire une malédiction qu'il a déjà devant lui, il la défausse et elle n'a aucun effet supplémentaire.

Les malédictions ont divers effets. Si un joueur parvient à obtenir la combinaison de dés indiquée sur une carte malédiction qui l'affecte, et ce, sans se faire aider, le sort est rompu et il défausse la carte, qui est éliminée du jeu.



Exemple : Frank a obtenu les symboles requis pour lever la malédiction ; il défausse donc la carte, qui est éliminée du jeu.

Note : si une malédiction est révélée durant la mise en place de la partie (cf. page 3 des règles de base), ignorez-la.

Module 2: Trésors

Pendant l'installation de la partie, mélangez les tuiles de trésor et placez la pile obtenue face cachée de façon à ce que tous les joueurs y aient facilement accès.

Chaque fois que vous découvrez une nouvelle salle (2. Découvrir une nouvelle salle) et que celle-ci comporte un symbole de trésor, tirez la première tuile de cette pile et posez-la face cachée sur le symbole en question.



Exemple : Frank découvre une salle dotée d'un symbole de trésor et pose la première tuile de la pile de trésors dessus.

Tout aventurier présent dans cette salle et qui obtient deux clés peut s'emparer de la tuile. Il la garde devant lui jusqu'à ce qu'il l'utilise.



Une fois utilisées, les tuiles sont défaussées la plupart du temps.

Les cartes malédiction



Toutes les cartes malédiction handicapent les joueurs.



Piège:

Vous ne pouvez ni entrer dans une salle ni en découvrir de nouvelles.



Dé brisé :

Placez un de vos dés sur cette carte. Vous n'en retrouverez l'usage qu'une fois la malédiction levée.



Masque:

Quand vous obtenez un masque d'or, vous ne pouvez débloquent qu'un masque noir et non deux.



Silence:

Vous n'avez plus le droit de parler.



Dés perdus :

Chaque fois qu'un de vos dés tombe de la table, il est perdu et vous devez le remettre dans la boîte de jeu pour le reste de la partie.



Main maudite :

Vous devez poser une main sur votre tête et l'y maintenir jusqu'à ce que la malédiction soit levée.

Les tuiles de trésor



Toutes les tuiles de trésor octroient des avantages aux joueurs.



Masque guérisseur :

Tous les aventuriers peuvent immédiatement relancer tous leurs masques noirs. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.



Double torche :

Ce trésor équivaut à deux symboles de torche. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.



Double clef:

Ce trésor équivaut à deux symboles de clef. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.



Téléportation:

Placez votre pion d'aventurier dans n'importe quelle autre salle contenant au moins un autre aventurier, et qui n'est pas forcément adjacente. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.



Joyau supplémentaire :

Prenez un joyau magique dans la réserve et placez-le sur cette tuile de trésor. Le joyau est considéré comme activé : gardez la tuile devant vous jusqu'à la fin de la partie.



Passage secret :

Placez le passage secret entre deux salles qui ne communiquent par aucun passage ouvert. Tous les aventuriers peuvent l'emprunter jusqu'à la fin de la partie.



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



2x

- tuile trésor



2x

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*).



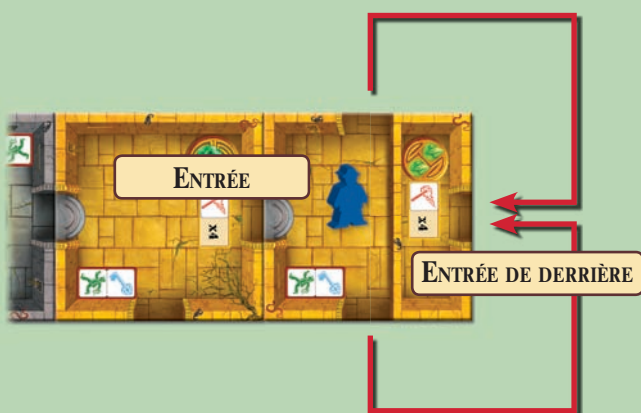
Exemple 1 : Ani (rouge) et Frank (bleu) se trouvent simultanément dans deux salles jumelles. Ils parviennent à obtenir les symboles requis et activent 1 bijou dans chaque salle.



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 dérobant 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'emmener 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'emmener 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.



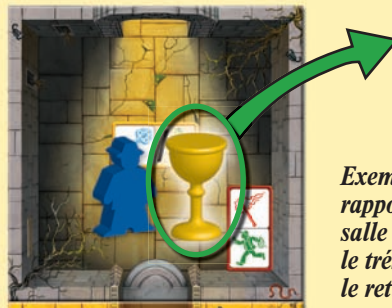
Exemple : Frank (bleu) entre dans la salle suivante avec le calice, parce qu'il a obtenu une torche en plus.

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'emmener 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.

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



- 1 Fantôme



- 6 Tuiles Épreuve

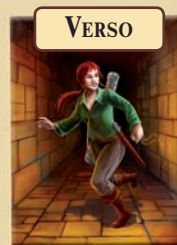


- 3 Tuiles Joyau



Module 6 : Personnages

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



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 (comportant la sortie) en bas de la pile, mélangez les Salles des Quêtes à la pile.

Ensuite, placez dans la réserve de bijoux 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 bijoux avec le fantôme et les 3 tuiles joyau. Terminez ensuite la mise en place de la partie normalement.

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



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

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 bijoux et le placent dans la salle correspondante.

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

Salle de l'Autel :

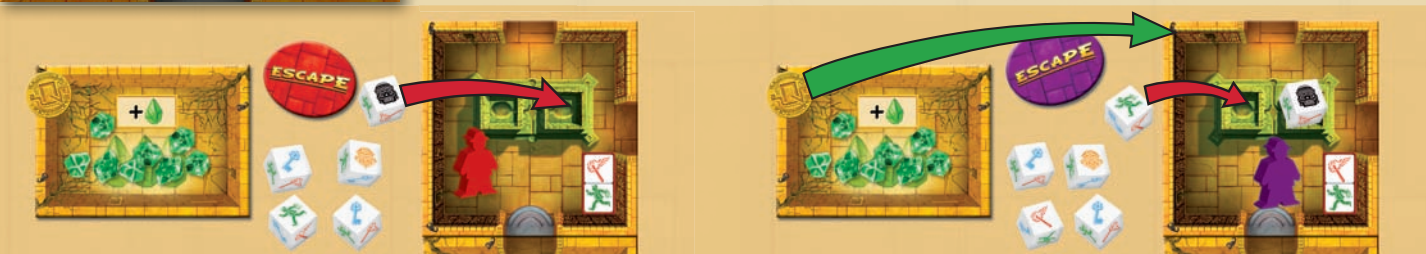


Pour mener à bien cette quête, les joueurs doivent sacrifier 2 dés. Lorsqu'un joueur se trouve dans la Salle de l'Autel, il peut sacrifier 1 ou 2 dés et les placer sur l'autel. Si un joueur ne sacrifie qu'un dé, un de ses compagnons devra en sacrifier un autre pour que la quête soit accomplie.

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



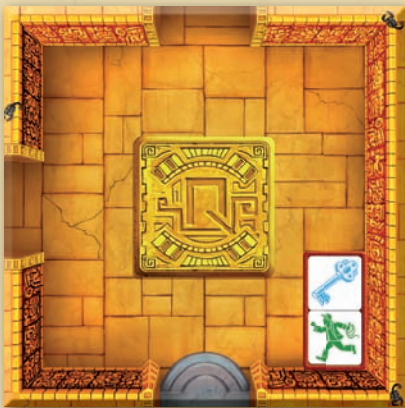
Micha a obtenu les symboles de clef nécessaires pour s'échapper du temple, mais il reste coincé, car il reste un pion Quête dans la réserve de bijoux.



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 bijoux 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 bijoux 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 bijoux 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.



Permanente :

Chacun des symboles torche que vous obtenez compte pour 2.

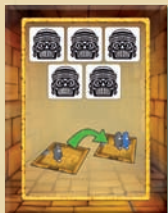
COLOSSE

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.



Ani active un joyau magique avec 2 torches.



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.

PRÊTRE

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.



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

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 débloquent 3 masques noirs.



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.

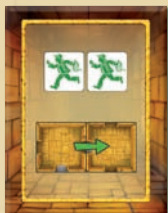
MÉCANO

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.



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.

MAGICIEN

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.

QUEENIE : LA FOSSE

Nécessite le jeu de base. Les règles de base ne changent pas.

Nouveaux accessoires et mise en place

- 1 salle

Après avoir mis de côté la salle de départ et la sortie, mélangez la Fosse avec les tuiles de salle restantes.

- 4 cartes malédiction

Pendant la mise en place de la partie, mélangez les nouvelles cartes malédiction avec les autres.

Le reste de la mise en place du jeu ne change pas.

Une nouvelle salle : « la Fosse »

Quand un joueur est entré dans la Fosse, il doit obtenir 5 masques noirs à lui seul pour activer 2 bijoux magiques.

Note : les joueurs devraient entrer à plusieurs dans la Fosse, car une fois les bijoux activés, un joueur aura forcément besoin de masques d'or !

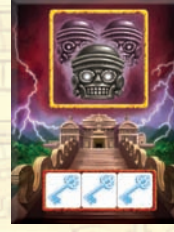


Nouvelles cartes malédiction



Trésor perdu :

Vous devez vous défausser d'une de vos tuiles de trésor sans l'utiliser. Ensuite, vous défaissez également la malédiction. Si vous ne possédez aucun trésor, vous avez de la chance : défaissez seulement la malédiction.



Vraiment maudit :

Chaque fois que vous devez tirer une nouvelle carte malédiction, vous en tirez deux !

QUEENIE : CONDAMNÉS !

Nécessite le jeu de base. Les règles de base ne changent pas.

Nouveaux accessoires et mise en place

- 2 tuiles trésor

Pendant la mise en place de la partie, mélangez les nouvelles tuiles trésor avec les autres.

- 2 cartes malédiction

Pendant la mise en place de la partie, mélangez les nouvelles cartes malédiction avec les autres.

Le reste de la mise en place du jeu ne change pas.

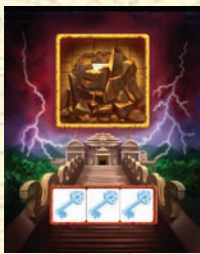
Nouvelles tuiles trésor



Contresort :

Défaissez une de vos cartes malédiction. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.

Nouvelles cartes malédiction



Condamné !

Vous ne pouvez pas vous échapper du temple tant que vous n'avez pas levé cette malédiction.



Debout :

Vous devez continuer à jouer tout en restant debout jusqu'à ce que la malédiction soit levée.

QUEENIE : LA FONTAINE

Nécessite le jeu de base. Les règles de base ne changent pas.

Accessoires et changements dans la mise en place

• 1 salle : La Fontaine

Après avoir mis de côté la salle de départ et la sortie, mélangez la fontaine aux tuiles restantes.

• 4 cartes malédiction

Pendant la mise en place du jeu, mélangez ces nouvelles cartes malédiction avec les autres.

Le reste de la mise en place du jeu ne change pas.

La nouvelle salle « Fontaine »

Quand un joueur entre dans la salle de la Fontaine, il peut récupérer un des dés qu'il a perdus en obtenant tout seul 2 masques dorés.

Un joueur ne peut récupérer qu'un dé par partie.



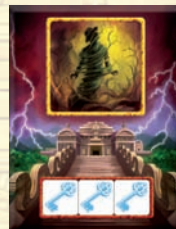
Nouvelles cartes malédiction



Empoisonné :

Si vous êtes toujours sous le coup de la malédiction « Empoisonné » lorsque le premier ou le deuxième compte à rebours s'achève, voici ce qui se passe :

- Si vous êtes dans la salle de départ, vous perdez quand même un de vos dés.
- Si vous n'êtes pas arrivé à la salle de départ, vous perdez deux dés au lieu d'un !



Lianes paralysantes :

quand vous obtenez des symboles d'aventurier aux dés, vous ne pouvez pas vous en servir pour effectuer une action, et vous devez relancer immédiatement ces dés lors de votre prochain jet.



ESCAPE

Challenges

Vous trouverez dans ces pages 26 défis pour Escape.

Chacun nécessite des modules spécifiques. Les défis sont classés en 7 niveaux de difficulté, et la colonne de gauche indique lorsqu'ils requièrent une des extensions, ou les deux :

Extension 1: Illusions

Extension 2: Quest

Note : pour chaque défi, vous pouvez ajouter au paquet de tuiles autant de Salles spéciales que vous le désirez. Les Salles spéciales sont les Salles jumelles et les Salles Spéciales de l'extension Illusions, ainsi que les salles La fontaine et La fosse des packs promotionnels.

Nouvelles règles de mise en place

Posez la Salle de départ au milieu de la table. Mettez dans la réserve le nombre de bijoux indiqué sur la table ci-dessous.

Dans certains défis, vous serez amenés à ajouter des bijoux supplémentaires.

Préparez le paquet de tuiles. Mettez de côté la Sortie et toutes les Salles de quête.

Mélangez les tuiles restantes et révélez les deux salles de départ adjacentes à la Salle de départ.

Prenez les 12 premières tuiles du paquet et mélangez-les avec la Sortie et le nombre de Salles de quête requis pour ce défi.

Remettez ces tuiles au sommet du paquet.

Toutes les salles de quête et la Sortie doivent désormais se trouver parmi les 13-20 tuiles du sommet.

Placez 2 bijoux près de la réserve.

Vous avez toujours droit à deux coups de pouce du destin quel que soit le niveau de difficulté :

Nombre de bijoux dans la réserve

1 & 2 joueurs.....7 bijoux
3 joueurs.....11 bijoux
4 joueurs.....14 bijoux
5 joueurs.....16 bijoux



Joyau supp.

= +1 joyau supp. = ajoutez le nombre de bijoux indiqué à la réserve en plus de ce qu'indique la table.









Quêtes

= Ajoutez le nombre de salles de quête indiqué au paquet.

Notez que la „salle du Calice“ de l'extension 1 est aussi une salle de quête.

Niveau & extensions nécessaires	Modules					
	Joyau supp.	Malédictions	Trésors	Quêtes	Personnages	Salles des Illusions
1a Ext 2		✓	✓		✓	
1b Ext 1			✓			✓
1c Ext 2			✓			
1d Ext 2					✓	

Niveau & extensions nécessaires	Modules					
	 Joyau supp.	 Malédiction	 Trésors	 Quêtes	 Personnages	 Salles des Illusions
2a	+3	✓	✓			
2b Ext 1	+3		✓	1		✓
2c Ext 2	+4			1	✓	
2d Ext 2				3		
3a Ext 2	+3			2		
3b Ext 1	+6		✓			✓
3c Ext 1	+4		✓	1		✓
3d Ext 2	+4	✓	✓	1	✓	
4a	+6	✓	✓			
4b Ext 2	+1		✓	5	✓	
4c Ext 1 Ext 2	+3		✓	3	✓	✓
4d Ext 2	+5		✓	3	✓	
5a Ext 2	+4	✓	✓	3	✓	
5b Ext 2	+5			4	✓	
5c Ext 1	+6	✓	✓	1		✓
5d Ext 2	+4		✓	5	✓	
6a Ext 2	+6	✓	✓	3	✓	
6b Ext 2	+3	✓	✓	5	✓	
6c Ext 1 Ext 2	+5	✓	✓	3	✓	✓
6d Ext 2	+6		✓	5	✓	
6e Ext 1 Ext 2	+3			6	✓	
Ultime Ext 1 Ext 2	+6	✓	✓	6	✓	✓



© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

