ESCAPE
The Curse of the Temple

Jullie zijn een team avonturiers dat is opgesloten in een vervloekte tempel. Gezamenlijk moeten jullie de magische stenen in de kamers van de tempel activeren om de vloek op te heffen, voordat de tempel over 10 minuten instort.

Een spel van Kristian Amundsen Østby voor 1 - 5 spelers

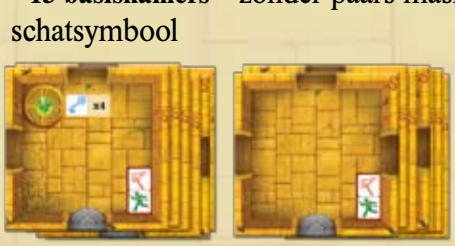
Spelmateriaal basisspel

• **6 hoofdkamers**



startkamer *uitgang* *2x steenkamer (sleutel)* *2x steenkamer (fakkel)*

• **13 basiskamers** – zonder paars masker en/of schatsymbool





De kamers met een paars masker en/of schatsymbool zijn enkel nodig als gespeeld wordt met de uitbreidingen.

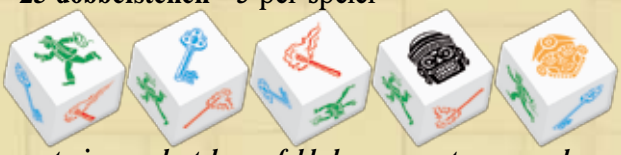
• **1 steenvoorraad** (voor de magische stenen)



• **25 magische stenen**



• **25 dobbelstenen** - 5 per speler



avonturier *sleutel* *fakkel* *zwart masker* *gouden masker*

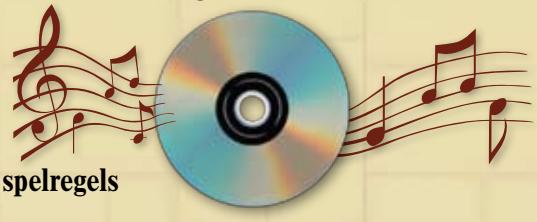
• **5 avonturier speelfiguren** - 1 per spelerskleur



• **5 avonturiertegels** - 1 per spelerskleur



• **1 CD met inleiding en soundtracks**



• **1 spelregels**

• **1 bijlage voor de 2 uitbreidingen: vloeken en schatten**

• 1 **bijlage voor "Het zand van het lot"**

Spelidee en doel van het spel

Escape is een real-time coöperatief spel, dat niet in rondes wordt gespeeld! In plaats daarvan gooit iedere speler zo **snel** en zo **vaak** als mogelijk is zijn 5 dobbelstenen zonder daarbij op zijn medespelers te wachten.

Binnen 10 minuten moet iedereen uit de instortende tempel zijn gevlucht.

In je zoektocht naar de uitgang ontdek je met behulp van verschillende dobbelsteencombinaties nieuwe kamers in de tempel. In sommige kamers bevinden zich magische stenen. Probeer **zoveel mogelijk** van deze stenen te **activeren** door te dobbelen om de vloek bij de uitgang op te heffen.

Tijdens het spel zal twee keer een gong klinken. Dan moet iedereen zo snel mogelijk terug naar de startkamer. Doe je dit namelijk niet binnen de tijd, dan zal je één van je kostbare dobbelstenen verliezen.

Overleg, help elkaar en strijd gezamenlijk tegen de gevaren die je onderweg tegenkomt, want als ook maar één van jullie in tempel achterblijft, heeft iedereen verloren!

Spelopbouw basisspel

1. Je hebt nodig: de **6 hoofdkamers** en de **13 basiskamers (alle kamers zonder paars masker en/of schatsymbool; zie pagina 1).** Leg de **startkamer** en de **uitgang** terzijde. Schud de **overige kamers** en leg deze neer in een gedekte trekstapel. Leg de startkamer in het midden van de tafel. Trek 2 kamers van de stapel en leg deze naast de startkamer zoals op de afbeelding. Schud nu de uitgang door de laatste 4 kamers en leg deze onderop de stapel.

Uitzondering: Speel je alleen of met twee spelers, dan stop je de uitgang in het midden van de stapel.

2. Leg de steenvoorraad naast de trekstapel. Leg afhankelijk van het aantal spelers een aantal magische stenen in deze voorraad:

Leg tevens nog 2 extra magische stenen naast de voorraad.

1 & 2 spelers……7 stenen
3 spelers……..11 stenen
4 spelers……..14 stenen
5 spelers……..16 stenen



De traptreden moeten aan de openingen van de startkamer komen te liggen.

3. Daarna neemt iedereen **5 dobbelstenen,** een **avonturier speelfiguur** en een **avonturiertegel** in de kleur van zijn keuze. Plaats je speelfiguur in de startkamer en leg de avonturiertegel voor je neer. *Deze helpt om snel te zien welke speler met welke kleur speelt.*

Uitzondering: In een solospel gebruik je 7 i.p.v. 5 dobbelstenen.



Op de **CD** staat een inleidend verhaal (in drie talen) en een soundtrack (in twee varianten). De inleiding geeft een kort overzicht van Escape. Beluister deze voordat het spel begint. Tijdens het spel kies je de soundtrack die je het best bevalt. Qua regels is er geen verschil tussen beide soundtracks. Voor het eerste spel adviseren wij te spelen met track 1.

Je kunt de soundtrack ook downloaden van de website: www.escape-queen-games.com, zodat je deze op het apparaat van jouw keuze kan afspelen.

Het spelmateriaal dat niet nodig is voor het basisspel gaat terug in de doos.

De tempelkamers

Elke tempelkamer toont verschillende informatie:



Magisch steensymbool

Om de magische steen te activeren moet je het betreffende aantal symbolen dobbelen.

Er zijn kamers met geen, met één en met drie magische steensymbolen.

Opening

Trek een nieuwe kamer van de trekstapel en leg deze aan een van de openingen.

Dobbelsymbolen met een rood kader

Om deze kamer te mogen betreden moet je deze symbolen dobbelen.

Opening met een traptrede

Dit geeft aan dit de ingang van de kamer is.

De dobbelstenen

Elke dobbelsteen bevat vijf verschillende symbolen:



Avonturier (2x!): Nodig om een andere kamer te **betreden** of een nieuwe kamer te ontdekken.



Fakkel en sleutel: Veel kamers kunnen enkel met een fakkel of een sleutel worden betreden; daarnaast heb je deze symbolen nodig om **magische stenen te activeren.**



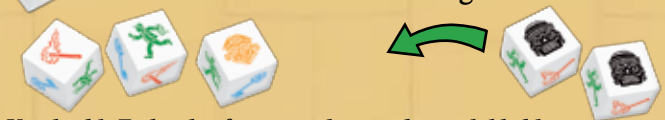
Zwart masker: Dobbel je een zwart masker, dan word je getroffen door de vloek en wordt **deze dobbelsteen geblokkeerd.** Leg deze dobbelsteen apart, je kunt deze pas weer gebruiken als de vloek verbroken is.



Voorbeeld: In haar worp heeft Esther twee zwarte maskers gegooid en ze moet deze apart leggen. Ze heeft nu nog slechts drie dobbelstenen tot haar beschikking.



Gouden masker: Een gouden masker heft de vloek van het zwarte masker op. Met **één** gouden masker mag je maximaal **twee** geblokkeerde dobbelstenen terugnemen.



Voorbeeld: Esther heeft een gouden masker gedobbeld en mag nu met ingang van haar volgende beurt de twee geblokkeerde dobbelstenen (zwarte maskers) weer gebruiken.

Als je je samen met een andere avonturier in dezelfde kamer bevindt, dan mag je elkaar helpen. Een gouden masker dat iemand niet wil gebruiken, kan door een andere avonturier worden gebruikt om op deze wijze maximaal twee geblokkeerde dobbelstenen terug te krijgen.



Voorbeeld: Esther (rood) heeft in haar worp een gouden en een zwart masker gedobbeld. Ze staat op dit moment samen met Yorick in dezelfde kamer en kiest ervoor om het gouden masker niet zelf te gebruiken maar in te zetten voor Yorick. Hij mag vanaf zijn volgende beurt weer met vijf dobbelstenen spelen en Esther slechts met vier.

Opmerking: Met elk gouden masker kan men slechts één avonturier helpen. ***Let op!*** *Bij het helpen veranderen de dobbelstenen niet van eigenaar!*

De acties

In het spel kun je met behulp van verschillende combinaties van dobbelstenen verschillende acties uitvoeren (mogelijk zelfs meerdere na een worp).

- **1. Kamer betreden**
- **2. Nieuwe kamer ontdekken**
- **3. Magische stenen activeren**
- **4. Vloek opheffen**
- **5. Noodlot afwenden**

Heb je al je acties uitgevoerd, dan moet je **alle voor acties gebruikte dobbelstenen** opnieuw gooien.

Je hebt ook de mogelijkheid om **niet gebruikte dobbelstenen apart te leggen** om deze in een volgende beurt voor een actie te gebruiken.

Apart gelegde dobbelstenen kunnen op elk moment weer opnieuw worden gegooid (uitzondering: zwarte maskers, deze kunnen slechts met een gouden masker weer terug in het spel komen).

De afzonderlijke acties:

1. Kamer betreden

Je kunt enkel een kamer betreden als er een **vrije doorgang** is.



Voorbeeld: Yorick kan enkel de kamer aan de bovenkant betreden, omdat de linkse doorgang geblokkeerd is en aan de rechtse doorgang nog geen kamer ligt.

Om naar binnen te mogen, moet je de symbolen met een rood kader hebben gegooid.



Voorbeeld: Yorick heeft gedobbeld. Hij gebruikt de twee avonturier-symbolen om de kamer te betreden.

2. Nieuwe kamer ontdekken

Bevind je je in een kamer met **openingen** waaraan nog geen andere kamers liggen, dan kun je een nieuwe kamer **ontdekken.**



Voorbeeld: Yorick bevindt zich in een kamer met twee openingen waaraan nog geen kamer ligt. Hij kan dus twee nieuwe kamers ontdekken.

Je hebt twee **avonturier-symbolen** nodig om de bovenste kamer van de stapel te trekken en deze aan te sluiten aan de kamer waarin je je bevindt.
Daarbij moet een **traptrede** aangesloten worden op een **opening.**



Voorbeeld: Yorick gebruikt twee avonturier-symbolen en legt de bovenste kamer van de trekstapel tegen de opening.

3. Magische stenen activeren

Er zijn twee soorten kamers waar je magische stenen kunt activeren:



kamer met 1 steensymbool



kamer met 1, 2 en 3 steensymbolen

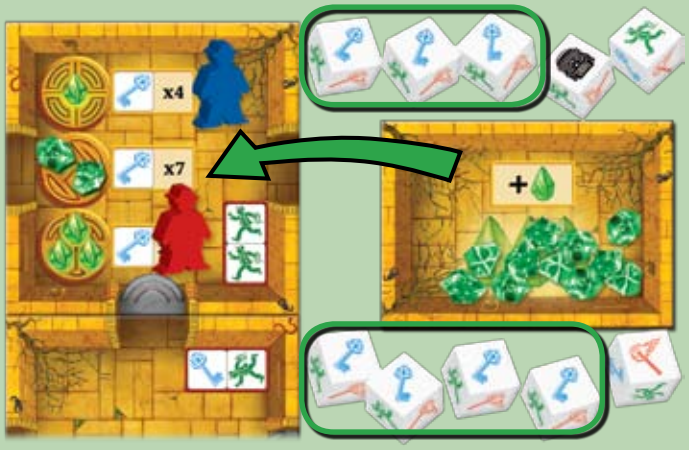
Gooi het aangegeven aantal fakkel- of sleutelsymbolen om het bijbehorende aantal magische stenen te activeren. Om aan te geven, dat een steen geactiveerd is, leg je een steen uit de steenvoorraad in de betreffende kamer.



Voorbeeld: Yorick heeft in zijn worp 4 fakkels gegooid en activeert de magische steen in de kamer. Hij legt een steen uit de steenvoorraad in de kamer.

Als je je samen met een andere avonturiers in dezelfde kamer bevindt, dan kun je het aangegeven aantal symbolen **gezamenlijk** gooien.

*Opmerking: Om 1 steen te activeren **kun** je samenwerken, om 2 of 3 stenen te activeren **moet** je samenwerken.*



Voorbeeld: Esther (rood) en Yorick (blauw) hebben samen 7 sleutels gegooid en besluiten om 2 magische stenen te activeren. Zij leggen twee stenen uit de steenvoorraad in de kamer.

Als je in een kamer minstens één steen hebt geactiveerd, kan geen enkele avonturier tot het einde van het spel in deze kamer meer een steen activeren.

Voorbeeld: Omdat er reeds twee magische stenen zijn geactiveerd in deze kamer, kan geen van de spelers hier een andere steen activeren.



4. Vloek opheffen

Je kunt enkel de vloek opheffen, als je je in de kamer met de uitgang bevindt.

Je moet dan evenveel sleutelsymbolen dobbelen als het aantal magische stenen dat nog in de steenvoorraad ligt plus één. Dit aantal symbolen moet iedere avonturier afzonderlijk dobbelen.

kamer met de uitgang



Voorbeeld: Yorick heeft de drie benodigde dobbelstenen gegooid en mag de tempel verlaten.

Als je de tempel hebt verlaten, ben je in veiligheid en mag je **één** dobbelsteen aan een willekeurige andere speler **geven.** Deze mag deze vanaf dat moment gebruiken.



Voorbeeld: Yorick is in veiligheid en geeft een dobbelsteen aan Esther (rood), die deze direct mag gebruiken.

5. Noodlot afwenden

Als er **teveel geblokkeerde dobbelstenen** op tafel liggen, dan kun je **één** van de twee magische stenen die naast de steenvoorraad liggen in de steenvoorraad te leggen. Daarna mag **iedere** avonturier **al zijn geblokkeerde dobbelstenen** (zwarte maskers) **opnieuw dobbelen.** Iedereen moet het met dit besluit eens zijn. Het afwenden van het noodlot is tijdens het gehele spel slechts twee keer mogelijk.

Opmerking: Gebruik deze actie niet te snel, omdat elke steen in de voorraad het opheffen van de vloek moeilijker maakt.



Voorbeeld: Omdat er teveel zwarte maskers op tafel liggen, kiezen de avonturiers ervoor om een extra magische steen in de steenvoorraad te leggen om daarna alle zwarte maskers opnieuw te mogen gooien.

Het avontuur begint

Als iedereen klaar is, plaats je de CD in de CD-speler en **start** je de soundtrack van jullie keuze (zie pagina 2). Na een korte introductie start het spel met de kreet **"ESCAPE!"**. Begin daarna met dobbelen en onthoud dat je slechts **10 minuten** hebt om te vluchten.

Toelichting: Om het spelmechanisme te leren raden wij aan om de eerste keer een paar minuten zonder soundtrack te spelen.



Soundtrack

Onderdeel van de soundtrack zijn **3 countdowns**. De eerste begint met het geluid van een gong en eindigt met het dichtslaan van een deur. De tweede begint met tweemaal het geluid van een gong en eindigt met het dichtslaan van een deur. Beide countdowns verplichten spelers zich zo snel mogelijk naar de startkamer te begeven. **Iedere** avonturier, die zich bij het dichtslaan van de deur **niet in de startkamer bevindt, verliest** voor het verdere verloop van het spel **één van zijn dobbelstenen**. Deze legt hij terug in de doos. Na het dichtslaan van de deur gaat ook hij weer op ontdekking in de tempel en start daarbij vanuit de kamer waar hij dan in staat. De derde countdown begint met driemaal het geluid van een gong en eindigt met het geluid van een instortende tempel; na exact 10 minuten eindigt dan het spel.



Voorbeeld: Esther (rood) is er niet in geslaagd om voor het einde van de eerste countdown de startkamer te bereiken. Zij verliest één dobbelsteen. (lukt het haar ook bij de tweede countdown niet om de startkamer op tijd te bereiken, dan verliest zij een tweede dobbelsteen).

Einde van het spel

Het spel eindigt na 10 minuten (na de derde countdown). Als **niet iedereen** de tempel op tijd heeft verlaten, **verliest** iedereen het spel.

Bevindt **iedereen** zich na afloop van de speeltijd van 10 minuten in veiligheid, dan hebben jullie als team **Escape gewonnen!**

Moeilijkheidsgraad verhogen

Je kunt de moeilijkheidsgraad van het spel verhogen door bij aanvang van het spel het aantal magische stenen in de steenvoorraad aan te passen.

Gevorderden: 3 extra magische stenen.
Professionals: 6 extra magische stenen. De actie "noodlot afwenden" kan niet meer worden gebruikt.

© Copyright 2012 Queen Games,
D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.