ESCAPE
The Curse of the Temple

Escape kent nog meer spanning en variatie als je speelt met één of twee van de volgende modules.

Module 1: Vloeken
Module 2: Schatten

Extra spelmateriaal voor de modules “Vloeken” en “Schatten”

Voor module 1: Vloeken & module 2: Schatten

• 13 vloek- en schatkamers



Al deze kamers hebben een paars masker, een schatsymbool of beiden.



Deze zijn nodig voor beide uitbreidingsmodules.

Leg de 13 basiskamers terug in de doos en gebruik de 13 vloek- en schatkamers.

Voor module 1: Vloeken • 14 vloekkaarten



3x 2x 3x 2x 2x 2x

Voor module 2: Schatten • 13 schattegels



2x 2x 2x 2x 2x 3x

Module 1: Vloeken

Schud tijdens de voorbereiding van het spel de vloekkaarten en leg ze daarna in een gedekte stapel neer, zodat iedereen er bij kan.

Elke keer als je een nieuwe kamer ontdekt (2. Nieuwe kamer ontdekken) waarop een paars masker staat, moet je de bovenste kaart van deze stapel trekken en deze open voor je neerleggen.



Voorbeeld: Yorick ontdekt een kamer met een paars masker. Hij trekt de bovenste kaart van de stapel met vloekkaarten en legt deze voor zich neer.

Opmerking: Als een speler een vloekkaart trekt, die hetzelfde is als een kaart die reeds voor hem ligt, dan mag hij de nieuwe kaart zonder gevolgen afleggen

Vloeken hebben verschillende gevolgen. Als een speler zelf de combinatie dobbelt die op de vloekkaart staat, heeft hij de vloek opgeheven en wordt de vloekkaart uit het spel genomen.



Voorbeeld: Yorick dobbelt de symbolen die nodig zijn om de vloek op te heffen en legt de kaart af.

Belangrijk: Negeer de vloeken op de kamers bij de opbouw van het spel (zie basisspelregels pagina 2).

Module 2: Schatten

Schud tijdens de voorbereiding van het spel de schattegels en leg ze daarna in een gedekte stapel neer, zodat iedereen er bij kan.

Elke keer als je een nieuwe kamer ontdekt (Nieuwe kamer ontdekken) waarop een schatsymbool staat, moet je de bovenste tegel van deze stapel trekken en deze gedekt neerleggen op het schatsymbool.



Voorbeeld: Yorick ontdekt een kamer met een schatsymbool en legt de bovenste tegel van de stapel op het schatsymbool.

Een avonturier die zich in deze kamer bevindt en twee sleutelsymbolen gooit mag, als een actie, deze schat pakken. Hij legt deze tegel open voor zich neer, totdat hij deze heeft gebruikt.



Voorbeeld: Yorick gebruikt de 2 sleutels en neemt de schat.

Eenmaal gebruikt, wordt de tegel in de meeste gevallen afgelegd.

De vloekkaarten

Alle vloekkaarten hinderen spelers tijdens het spel.



Val:
Je mag geen kamer betreden of een nieuwe kamer ontdekken.



Kapotte dobbelsteen:
Plaats één van je dobbelstenen op deze kaart. Je krijgt de dobbelsteen pas terug als je de vloek hebt opgeheven.



Masker:
Met een gouden masker kun je slechts één zwart masker opnieuw dobbelen.



Stilte:
Je mag niet meer praten.



Verloren dobbelsteen:
Elke dobbelsteen die van tafel valt, ben je kwijt. Deze dobbelsteen gaat terug in de doos.



Vervloekte hand:
Leg één hand op je hoofd. Speel zo verder, totdat de vloek is opgeheven.

De schattegels

Alle schattegel geven voordelen aan spelers tijdens het spel.



Helend masker:
Alle avonturiers mogen hun zwarte maskers direct opnieuw dobbelen. Je mag deze schat slechts eenmaal gebruiken.



Dubbele fakkel:
Deze schat kan worden gebruikt als twee fakkelsymbolen. Je mag deze schat slechts eenmaal gebruiken.



Dubbele sleutel:
Deze schat kan worden gebruikt als twee sleutelsymbolen. Je mag deze schat slechts eenmaal gebruiken.



Teleportatie:
Verplaats je avonturier naar een andere kamer waar zich minstens één andere avonturier bevindt.

Deze twee kamers hoeven niet aan elkaar te grenzen. Je mag deze schat slechts eenmaal gebruiken.



Extra edelsteen:
Neem een magische steen uit de steenvoorraad en leg deze op deze schattegel.

Deze magische steen is nu geactiveerd. Bewaar deze tegel tot het einde van het spel.



Geheime doorgang:
Plaats de geheime doorgang tussen twee aangrenzende kamers om een doorgang te creëren die er voorheen niet was. Deze geheime doorgang mag door alle spelers worden gebruikt tijdens het verdere spel.



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