

ESCAPE

Illusions - Expansion 1 -

Ez a kiegészítő csak az Escape alapjátékkal együtt játszható. Az alapjáték szabályai érvényesek, kivéve ha az alábbi módosítások megváltoztatják azokat.

A játék tartozékai

Modul 3: Illúziókamrák

- 6 Illúziókamra



Modul 4: Speciális kamrák

- 3 átkötőkamra



- 2 duplakamra



- 1 kincskamra és 1 kehely



A 6. kalandor

- 1 kalandorfigura



- 1 kalandorjelölő



- 5 dobókocka

Új átokkártya és új kincslapka

- átokkártya



2x

- kincskártya



2x

1 játékszabály

Modul 3: Illúziókamrák

Változások a játék előkészítése során

Ha a Modul 1: Átkok nélkül játszotok

Keressétek ki a 13 Alapkamra közül azt a 6 kamrát, amelyen csak egy mágikus drágakő szimbólum található, és cseréljétek ki a 6 Illúziókamrára.

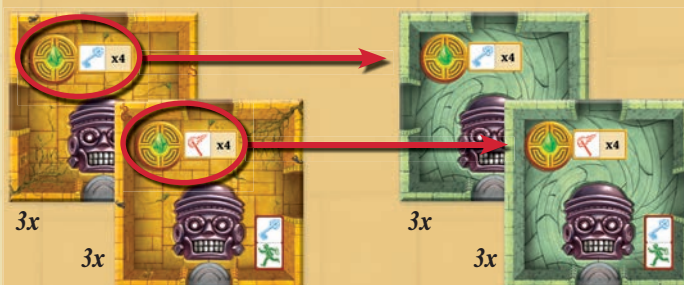


Megjegyzés: Az Illúziókamrákon található lila maszkokat a játék során nem kell figyelembe venni.

A játék előkészítésének további menete változatlan marad.

Ha a Modul 1: Átkokkal játszotok,

Keressétek ki a 13 Átok- és Kincskamra közül azt a 6 kamrát, amelyen csak egy mágikus drágakő szimbólum található, és cseréljétek ki a 6 Illúziókamrára.



A kaland kezdete

Az Illúziókamrák sajátosságai:

Közvetlenül az első és a második visszaszámlálás után távolítsátok el az összes felfedezett Illúziókamrát a templomból, és képpel lefelé tegyétek a húzópakli aljára (1. példa). Ez a templom belsejében hézagokat eredményezhet. Ennek kiküszöbölése érdekében a játékosoknak további kamrákat kell felfedezniük (2. példa).



1. példa: Az első és a második visszaszámlálás végén a játékosok eltávolítják az Illúziókamrákat a templomból, majd képpel lefelé a húzópakli aljára helyezik azokat.



2. példa: Ha a játékosok a Startkamrától jobbra szeretnének indulni, akkor először fel kell fedezniük egy új kamrát, hogy lezárják a hézagot.

A mágikus drágakövek, amiket ezekben a kamrákban aktiváltatok, kikerülnek a játékból. Ettől függetlenül ezek ugyanúgy aktívnak számítanak, és továbbra is segítenek nektek a menekülésben (3. példa). Az ebben a kamrában levő kalandort helyezték vissza a Startkamrába, és a többiekhez hasonlóan, akik nem értek vissza időben a Startkamrába, elveszíti az egyik kockáját (4. példa).



3. példa: A játékosok elveszik a mágikus drágaköveket az Illúziókamrából, majd visszateszik a dobozba.



4. példa: Ani (piros játékos) a visszaszámlálás végén egy Illúziókamrában áll. Visszahelyezi a kalandorát a Startkamrába, és elveszíti az egyik kockáját.

Modul 4: Speciális kamrák

Változások a játék előkészítése során

A Startkamrát és a Kijáratot vegyék ki a többi kamra közül. Keverjék össze képpel lefelé a többi kamrát és a Speciális kamrákat, így a szokásosnál nagyobb paklit kaptok. Ezután folytassátok a játék előkészítését a szokásos módon.

Változások az akciók során

3. Mágikus drágakövek aktiválása

Az átkötő kamrák különleges tulajdonságai:

Az átkötő kamrákban található mágikus drágakövek aktiválásához muszáj legalább két ilyen kamrát felfedeznetek. Ezután egy időben legalább 2 kamrában egy kalandornak kell állnia, akik az aktiváláshoz szükséges szimbólumokat dobják. Ha ez sikerült, akkor aktiválva lesz 1 mágikus drágakő minden ilyen átkötő kamrában (1. példa). A játék során csak egyszer lehet használni az átkötő kamrákat. Így, ha a játékosoknak sikerül aktiválni a mágikus drágaköveket két átkötő kamrában is, később a harmadik átkötő kamrában már nem aktiválhatják azokat (2. példa).



1. példa: Frank (kék) és Ani (piros) egyszerre vannak egy-egy átkötő kamrában. A kockáikkal a megfelelő szimbólumokat dobják, így kamránként egy mágikus drágakövet aktiválnak.



2. példa: Frank (kék) felfedezte a harmadik átkötő kamrát. A kalandor itt már nem aktiválhat mágikus drágakövet, mivel már használtak két átkötő kamrát.

A Duplakamrák különleges tulajdonságai:

Ha aktiválni szeretnétek a Duplakamrában található mágikus drágaköveket, akkor a hátsó bejáraton keresztül kell bejutnotok a kamrába (1. példa). Ehhez új kamrákat kell felfedeznetek, hogy a segítségükkel új utat hozzatok létre a hátsó bejárat eléréséhez (2. példa).

Megjegyzés: Mielőtt belépnétek a Duplakamra hátsó bejáratán, a kockáitokkal ki kell dobnotok a piros keretben található ikonokat pontosan úgy, mintha bármelyik másik kamrába szeretnétek belépni.



1. példa: Frank (kék) belép a Duplakamrába a bejáraton keresztül. A mágikus drágaköveket azonban csak akkor tudja aktiválni, ha a hátsó bejáraton keresztül lép be a kamrába.



2. példa: Frank (kék) a hátsó bejáraton keresztül lépett be a kamrába, így már aktiválhatja a mágikus drágaköveket.

Megjegyzés: A Modul 2: Kincsek kiegészítő

Titkos átjáró lapkája ebben az esetben nem használható arra, hogy átjussatok a falon.

A Kincskamra különleges képességei:

A Kincskamra további kihívásokat tartogat a számotokra. Csak a legmerészebb kalandorok menekülnek a templomból a lopott kincsekkel.

Elég bátorak vagytok, hogy kipróbáljátok?

Amint felfedezték a Kincskamrát (■ 2. kamra felfedezése), helyezték a kelyhet erre a kamrára. A kalandorok feladata ezután nem más, mint hogy a kelyhet eljuttassák a kijáratához és ezzel megszerezzék a templom kincsét még a játék vége előtt. Ha mindannyian kijutottatok a templomból, de a kincs bent maradt, abban az esetben is elveszítitek a játékot.

1. Amennyiben valamelyiktőtök egy kamrában van a kehellyel, vegye fel, és vigye magával a következő kamrába. Ahhoz azonban, hogy új kamrába léphessetek (1. belépés egy kamrába), szükség van a piros keretben jelzett szimbólumok, ezen kívül még egy fáklya szimbólum dobására. Ha ez teljesült, akkor a kalandor tovább viheti egy következő kamrába a fáklyát.



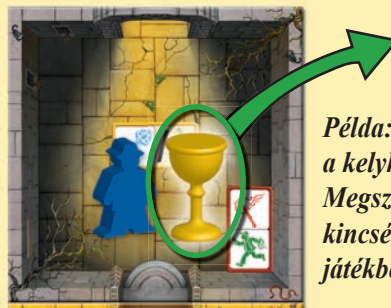
Példa: Frank (kék) belép a következő kamrába, magához veszi a kelyhet, de előbb még dobnia kell egy fáklyát is.

2. A kalandorok csak addig tudják magukhoz venni a kelyhet, ameddig a kehellyel egy kamrában tartózkodnak.



Példa: Ani (piros) vagy Frank (kék) felveheti a kelyhet és megpróbálhatja a következő kamrába vinni.

3. Ha a kelyhet sikerült a kijáratához vinni, akkor a feladatot teljesítettétek, és a kehely kikerül a játékból.



Példa: Frank (kék) elvitte a kelyhet a kijáratig. Megszereztétek a templom kincsét, így a kehely kikerül a játékból.

Megjegyzés: Modul 2 – Kincs

A „Teleportálás” nevű kincslapka nem használható abból a célból, hogy a kalandorokat és a kelyhet teleportáljátok.

A 6. kalandor – Mostantól már 6 játékos is élvezheti a játékot!

Változások a játék előkészítése során

6 játékos esetén 18 mágikus drágakövet helyeztetek el a drágakőtárolón. Minden más esetben a játék nincs változás.

Új Áttokkártyák és Kincslapkák



Lélekcseré

Válaszd ki egy játékostársad, és cseréljétek ki a színeteket. Egészen addig játszotok egymás színével, kalandorával, ameddig fel nem oldjátok az átkot. Fontos, hogy a kalandorotok pozícióját nem változathatjátok meg.



Nagy fáklya

Tedd a nagy fáklyát abba a kamrába, amelyikben éppen állsz. Ez a kamra a következő visszszámolás végéig minden játékos számára Startkamraként szolgál. Ezután a nagy fáklya kikerül a játékból.