

ESCAPE



Traps



– Expansion 3 –



As if it weren't bad enough to stray into a cursed temple near to collapse, wandering with desperation and searching for the exit – no, of course there must also be hideous traps lying in wait and challenges that must be dealt with immediately. The 2 new modules in Traps add new dangers and timed challenges to an already dangerous situation...



Comme si chercher désespérément la sortie d'un temple maudit et sur le point de s'écrouler ne suffisait pas... voilà maintenant que d'affreux pièges vous guettent et qu'il vous faut surmonter de nouveaux défis, toujours en temps limité. Les 2 nouveaux modules de Pièges vous confrontent à des dangers et à des challenges inédits, auxquels vous devrez survivre avant d'être à court de temps !



Als wäre es nicht schlimm genug, in einem einsturzgefährdeten und verfluchten Tempel herumzuirren und den Ausgang zu suchen... Nein, da müssen natürlich noch lauter gemeiner Fallen und Herausforderungen auf Zeit auf einen warten. Mit Traps stellt ihr euch neuen Gefahren und zeitlich begrenzten Aufgaben in den 2 neuen Modulen.

ESCAPE

Traps – Expansion 3 –

Für Abwechslung ist gesorgt, denn alle Module lassen sich einzeln, zusammen und in jeglicher Kombination spielen. Stellt euer eigenes Abenteuer zusammen und los geht's.

Diese Erweiterung ist nur in Kombination mit dem Basisspiel „Escape“ spielbar. Die Spielregeln des Basisspiels bleiben, bis auf folgende Anpassungen, unverändert.



Spielmateriel

Modul 7: Fallenkammern

• 5 Fallenkammern



2x Klippe



1x Beschwörungs-
kammer



1x Bewegende
Plattform



1x Sackgasse

Modul 8: Zeitkammern

• 8 Zeitkammern



4x Verbotskammer



2x Lavakammer



1x Fackelkammer



1x Opferkammer

• 2 Sanduhren

1x Grün (30 Sekunden),
1x Blau (1 Minute)



• 2 Zeitmarken



Module 7: Fallenkammern

Änderungen im Spielaufbau

Mischt die 5 **Fallenkammern** und zieht **verdeckt 2, 3 oder 4 Kammern** und legt sie beiseite. Die restlichen Fallenkammern gehen aus dem Spiel.

Bevor ihr die letzten fünf Kammern, inklusive Ausgang unter den Nachziehstapel legt, mischt ihr die gezogenen Fallenkammern in den Nachziehstapel.

Änderungen im Spielablauf

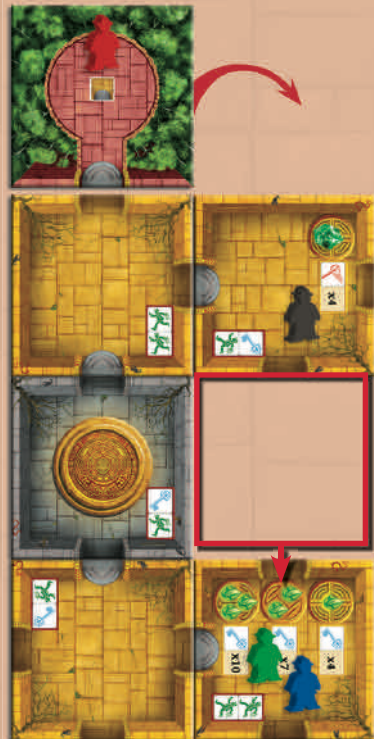
Immer wenn ein Spieler eine **Fallenkammer** entdeckt und mit der **Eingangstreppe** angelegt hat, **stellt er seinen Abenteurer sofort in die Fallenkammer**.

Jede Fallenkammer hat unterschiedliche Auswirkungen:

Bewegende Plattform:

Der Spieler hebt die **Kammer** mit seinem **Abenteurer** hoch und legt sie mit der **Eingangstreppe**, ohne die **Ausrichtung zu verändern**, an die nächste Öffnung einer im Uhrzeigersinn liegenden Kammer an.

Gibt es in dem Moment keine Öffnung, an die die Kammer passt, so muss der Spieler warten, bis seine Mitspieler neue Kammern entdecken, an die die Kammer passt. Solange kann sich der Spieler nicht bewegen.



Beschwörungskammer

Zusätzlich zu seinem Abenteurer, stellt der Spieler auch **alle anderen Abenteurer** seiner Mitspieler in die Beschwörungskammer. Die Spieler müssen nun **von dieser Kammer aus weiterspielen**.

Sobald die Beschwörungskammer entdeckt ist, kann man ihren **Effekt auch bewusst benutzen**, um alle Abenteurer wieder in die Beschwörungskammer zu befördern. Dazu muss ein Spieler **3 Schlüsselsymbole** erwürfeln, während er sich mit seinem Abenteurer in der Kammer befindet.



Klippe:

Der Spieler stellt seinen Abenteurer über den Abgrund und kann die **Kammer nicht verlassen**, bis er je nach Kammer, entweder **3 Fackel- oder 3 Schlüsselsymbole** erwürfelt hat. Dann stellt er seinen Abenteurer vor die Eingangstreppe. Jetzt kann er die Kammer wieder verlassen.

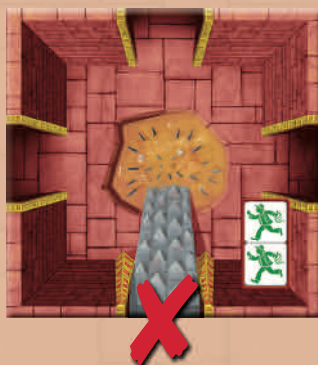
Andere Spieler können die Kammer betreten, um beim erwürfeln der Symbole zu **helfen**, aber nur indem sie **goldene Masken weitergeben**. Die 3 Fackel- bzw. Schlüsselsymbole **muss der Spieler alleine erwürfeln**.



Sackgasse:

Der Spieler darf die **Kammer nicht mehr über die Eingangstreppe verlassen**. Er muss durch entdecken von neuen Kammern einen Weg zurück finden.

Wohl aber dürfen andere Spieler die Kammer über die Eingangstreppe betreten, um ihrem Mitspieler beim Weg finden zu helfen. Jedoch dürfen auch sie nicht mehr über die Eingangstreppe die Kammer verlassen.



Module 8: Zeitkammern

Änderungen im Spielaufbau

Mischt die **8 Zeitkammern** und zieht verdeckt **2, 3 oder 4 Kammern** und legt sie beiseite. Die restlichen Zeitkammern gehen aus dem Spiel.

Bevor ihr die letzten fünf Kammern,

inklusive Ausgang unter den Nachziehstapel legt, mischt ihr die gezogenen Zeitkammern in den Nachziehstapel. Stellt die beiden Sanduhren und die 2 Zeitmarken griffbereit neben den Nachziehstapel.

Änderungen im Spielablauf

Sobald ein Spieler eine Zeitkammer entdeckt und mit der Eingangstreppe angelegt hat, aktiviert er die Kammer, indem er die entsprechende Sanduhr hineinstellt und der Sand anfängt durchzulaufen.

(Verbotskammern = grüne Sanduhr, Andere Zeitkammern = blaue Sanduhr)

Nun müssen die Spieler, je nach Zeitkammer, entweder eine Aufgabe in der Zeit lösen, oder dürfen bestimmte Aktionen nicht durchführen, bis die Zeit vergangen ist. Ist der Sand durchgelaufen, wird die Sanduhr wieder neben den Nachziehstapel gestellt.

Wird eine Kammer entdeckt, aber die

entsprechende Sanduhr läuft noch in einer anderen aktiven Zeitkammer, nimmt der Spieler die Zeitmarke mit der Zahl 1 und legt sie auf die Kammer. Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, wird sie sofort auf die Kammer mit der Zeitmarke mit der Zahl 1 gesetzt und die Marke wieder zurückgelegt.

Für den seltenen Fall, dass zwei Zeitkammern entdeckt werden, während eine noch aktiv ist, wird die Zeitmarke mit der Zahl 2 verwendet. Dann wird die Sanduhr erst auf die Kammer mit der 1er Zeitmarke und dann auf die Kammer mit der 2er Zeitmarke gesetzt.

1

2

Verbotskammern:

Um die Kammer zu aktivieren, wird die **grüne Sanduhr** zuerst auf das obere **Sanduhrsymbol** gestellt.

Ist der Sand durchgelaufen, wird die **Sanduhr umgedreht** und auf das **zweite Sanduhrsymbol** gestellt.

Nach Ablauf der Zeit, wird die Sanduhr wieder neben den **Nachziehstapel** gestellt.

Neben den Sanduhrsymbolen sind die Aktionen abgebildet, die die Spieler in der Zeit, in der der **Sand durchläuft**, **nicht benutzen dürfen**:

- *Magische Steine* – Die Spieler dürfen keine Magischen Steine aktivieren.
- *Goldene Maske* – Die Spieler dürfen goldenen Masken nicht einsetzen, um blockierte Würfel erneut zu würfeln.
- *Bewegung* – Die Spieler dürfen keine Kammern betreten.
- *Startkammer* – Die Spieler dürfen die Startkammer nicht betreten.



Opferkammer:

Um die Kammer zu aktivieren, wird die **blaue Sanduhr** auf das Sanduhrsymbol gestellt und **jeder Spieler legt einen seiner Würfel in die Kammer**.

Jeder Spieler hat nun eine 1 Minute Zeit, um die Kammer zu betreten und seinen Würfel wieder an sich zu nehmen.

Spieler die es nicht innerhalb der 1 Minute schaffen, die Kammer zu betreten **verlieren ihren Würfel** und legen ihn zurück in die Schachtel.



Fackelkammer:

Um die Kammer zu aktivieren, wird die **blaue Sanduhr** auf das **Sanduhrsymbol** gestellt.

Die Spieler haben nun 1 Minute Zeit, um die Kammer zu betreten und **7 Fackelsymbole** gemeinsam zu erwürfeln.

Schaffen die Spieler es nicht, müssen **zwei Spieler jeweils einen ihrer Würfel abgeben** und zurück in die Schachtel legen.



Lavakammer:

Um die Kammer zu aktivieren, wird die **blaue Sanduhr** auf das oberste Feld des Sanduhrsymbols gestellt.

Die Spieler haben nun 1 Minute Zeit, die Kammer zu betreten und **nacheinander die 3 Aufgaben zu lösen**. Begonnen wird mit der Aufgabe neben der Sanduhr. Schaffen es die Spieler, die geforderten Symbole zu erwürfeln, bewegen sie die Sanduhr um ein Feld weiter nach unten (*ohne die Sanduhr umzudrehen*) und stellen sich der zweiten Aufgabe. Wird diese auch erfüllt, wird die Sanduhr auf das unterste Feld gestellt und es geht an die letzte Aufgabe.

Schaffen die Spieler alle Aufgaben innerhalb der 1 Minute, passiert nichts Negatives.

Schaffen die Spieler Aufgaben nicht, tritt die Konsequenz ein, die neben der Aufgabe steht, an der die Spieler gescheitert sind.



- 5x Fackeln sonst 3 Würfel weg
- 4x Schlüssel sonst 2 Würfel weg
- 3x Abenteurer sonst 1 Würfel weg



- 5x Fackeln sonst 3 magische Steine hinzu legen
- 4x Schlüssel sonst 2 magische Steine hinzu legen
- 3x Abenteurer sonst 1 magischen Stein hinzu legen

