

ESCAPE

Ilusiones - Expansion 1 -

Esta ampliación complementa al juego básico "Escape", sin el que no se puede jugar. A excepción de los siguientes cambios, las reglas no varían.

Esta primera ampliación contiene el material para un sexto aventurero, un nuevo tipo de carta de maldición y de tablilla de tesoro, además de dos nuevos módulos:

Módulo 3: Cámaras de las ilusiones

Módulo 4: Cámaras especiales

Podéis jugar con un sólo módulo, combinando varios o con todos a la vez. ¡Todo un mundo de posibilidades! Elegid vuestra aventura y ¡que empiece la diversión!

Material del juego

Módulo 3: Cámaras de las ilusiones

- 6 cámaras de las ilusiones



Módulo 4: Cámaras especiales

- 3 cámaras de la alianza



- 2 salas con doble cámara



- 1 cámara del tesoro y 1 cáliz



Sexto aventurero

- 1 figura de aventurero



- 1 insignia de aventurero



- 5 dados

Nueva carta de maldición y tablilla de tesoro

- Carta de maldición • Tablilla de tesoro



2 uds.



2 uds.

- 1 folleto de instrucciones

Módulo 3: Cámaras de las ilusiones

Cambios en la preparación de la partida

Partida sin el módulo 1: Maldiciones

Buscad las 6 de las 13 cámaras secundarias que sólo tienen un símbolo mágico y reemplazadlas por las 6 cámaras de las ilusiones.

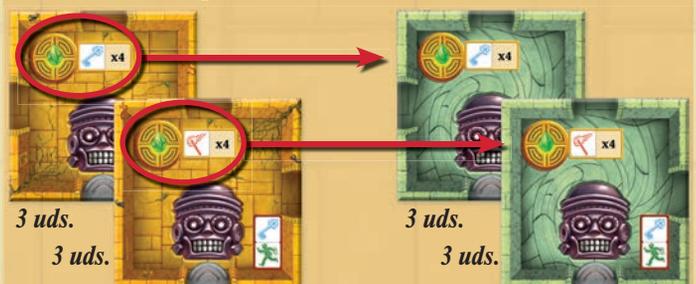


Nota: No hace falta tener en cuenta la máscara lila de las cámaras de las ilusiones durante la partida.

Los demás preparativos no cambian.

Partida con el módulo 1: Maldiciones

Buscad las 6 cámaras que sólo tienen un símbolo mágico entre las 13 cámaras de ampliación (las que tienen una máscara lila o un símbolo del tesoro) e intercambiarlas por las 6 cámaras de las ilusiones.



Comienza la aventura...

El misterio de las cámaras de las ilusiones:

Al final de la primera y segunda cuenta atrás tendréis que retirar de la mesa todas las cámaras de las ilusiones que hayáis descubierto y volver a colocarlas, boca abajo, bajo el mazo (ejemplo 1). Se crearán, así, huecos en el laberinto del templo, por lo que tendréis que descubrir nuevas cámaras que os ayuden a cubrirlos para poder continuar vuestro camino (ejemplo 2).



Ejemplo 1: Cuando acaba la cuenta atrás, un aventurero retira de la mesa todas las cámaras de las ilusiones descubiertas y las coloca boca abajo, bajo el mazo.



Ejemplo 2: Para ir por la derecha desde la cámara de entrada, los aventureros tendrán que descubrir, en primer lugar, una nueva cámara que cubra el hueco dejado.

Tendréis que apartar a un lado las piedras mágicas que hayáis activado en esas cámaras, aunque seguirán contando como activadas (ejemplo 3). Si alguno de vosotros se quedara rezagado en alguna de estas cámaras, deberá volver a la de entrada y perderá uno de sus dados, como todos los que no logren llegar a la cámara de entrada a tiempo (ejemplo 4).



Ejemplo 3: Los aventureros retiran las piedras mágicas activadas de la cámara de las ilusiones y las dejan a su lado.



Ejemplo 4: Cuando se acabó la cuenta atrás, Ana (figura roja) estaba en una de las cámaras de las ilusiones. Coloca su figura de vuelta en la cámara de entrada y pierde un dado.

Módulo 4: Cámaras especiales

Cambios en la preparación de la partida

Tras separar la cámara de entrada y la salida, se entremezcla el resto de las cámaras con las cámaras especiales; por lo que el número de cámaras será mayor. Los demás preparativos se realizarán de la misma forma.

Cambios en las acciones

3. Activar las piedras mágicas

El misterio de las cámaras de la alianza:

Para activar las piedras mágicas de las cámaras de la alianza, es necesario haber descubierto 2 de ellas como mínimo. Además, tendrá que haber, al mismo tiempo, un aventurero en al menos 2 de estas cámaras para poder lanzar los dados y conseguir los símbolos necesarios. Una vez obtenidos, se activará 1 piedra mágica en la cámara de cada uno de estos aventureros (*ejemplo 1*). Sólo podréis vincular las cámaras de la alianza una vez durante la partida. Si decidís vincular sólo 2 de las cámaras para activar sus respectivas piedras mágicas, no podréis activar la piedra de la tercera cámara posteriormente (*ejemplo 2*).



Ejemplo 1: Fran (figura azul) y Ana (figura roja) están cada uno en una cámara de la alianza. Como consiguen los símbolos necesarios tras lanzar los dados, activan 1 piedra mágica en cada cámara.



Ejemplo 2: Fran (figura azul) acaba de descubrir la tercera cámara de la alianza, pero ya no se podrá activar su piedra mágica, puesto que ya se han vinculado las otras 2 cámaras de la alianza.

El misterio de las salas con doble cámara:

Para activar las 2 piedras mágicas que hay en la doble cámara de una sala, tendréis que entrar en ella por la puerta de atrás (*ejemplo 1*). Podréis conseguirlo si colocáis las nuevas cámaras estratégicamente, de manera que se vaya formando un camino que llegue a la puerta trasera (*ejemplo 2*).



Ejemplo 1: Fran (figura azul) accede a la sala con doble cámara por la escalera de entrada. Podrá activar las piedras mágicas cuando entre en la doble cámara por la puerta trasera.



Ejemplo 2: Fran (figura azul) ha logrado pasar a la doble cámara por la puerta de atrás y ya puede intentar activar las piedras mágicas.

Nota: El pasadizo secreto del módulo 2 "Tesoros" no puede utilizarse aquí para atravesar ninguna pared.

El misterio de la cámara del tesoro:

La cámara del tesoro os presenta un desafío adicional. ¡Sólo los aventureros más intrépidos se atreverían a escapar del templo con un tesoro bajo el brazo!
¿Sois lo suficientemente valientes para intentarlo?

Cambio en los preparativos: Si durante los preparativos de la partida saliera la cámara del tesoro, se retirará de la mesa y se introducirá en el mazo boca abajo, aproximadamente a la mitad, y en su lugar se pondrá la primera cámara del mazo.

Cuando descubráis la cámara del tesoro (■ 2. Descubrir una nueva cámara), podréis colocar el cáliz en su interior. Vuestra misión será llevar el cáliz a la salida para poner a salvo esta reliquia escondida en el templo antes de que se acabe la partida. Aunque todos lograrais huir del templo, perderíais de todos modos si este tesoro se queda dentro.

1. Cuando alguno de vosotros se encuentre en la cámara que tiene el cáliz, podrá llevárselo consigo a la cámara contigua; aunque para pasar (■ 1. Entrar en la cámara), tendrá que sacar un símbolo de antorcha además de los resaltados en rojo. Cuando lo consiga, aventurero y cáliz se trasladarán a la siguiente cámara.



Ejemplo: Como a Fran (figura azul) le ha salido la antorcha, además de los otros símbolos, se lleva el cáliz a la cámara contigua.

2. Podéis relevaros para llevar el cáliz, siempre y cuando os encontréis en la misma cámara en la que esté la reliquia.



Ejemplo: Tanto Ana (figura roja) como Fran (figura azul) pueden quedarse con el cáliz e intentar entrar con él en la siguiente cámara.

3. Cuando se deposite el cáliz en la cámara de salida, se retirará de la mesa y habréis cumplido con vuestra misión.



Ejemplo: Fran (figura azul) ha llevado el cáliz hasta la salida. Como ya está a salvo, se retira de la mesa de juego.

Nota acerca del módulo 2: Tesoros

No se puede utilizar la tablilla de tesoro "Teletransportación" para trasladar al aventurero con el cáliz.

Sexto aventurero: ¡cuándo uno más se suma a la aventura!

Cambios en la preparación de la partida

En las partidas de 6 jugadores tendréis que dejar 18 piedras en el arca. El resto de los preparativos no cambia.

Nueva carta de maldición y tablilla de tesoro



Intercambio de almas:

Tendréis que elegir a un compañero y pasaréis a tener su color y él el vuestro. A partir de ese momento, jugaréis con el aventurero del compañero hasta que se levante la maldición y partiendo de donde dicho aventurero se encuentre. Es decir, que no intercambiaréis posiciones.



Antorcha gigante:

Se dejará en la cámara en la que estéis, que a partir de ese momento y hasta el final de la siguiente cuenta atrás, se convertirá en la cámara de entrada para todos los aventureros. Cuando se acabe dicha cuenta atrás, la antorcha gigante se retirará del juego.