

ESCAPE

The Curse of the Temple

Para añadir aún más emoción y variedad a Escape podéis utilizar alguno de los dos siguientes módulos que sirven de ampliación del juego.

Módulo 1: Maldiciones

Módulo 2: Tesoros

Material del juego adicional para las módulos Maldiciones y Tesoros

Para el módulo 1 “Maldiciones” y el módulo 2 “Tesoros”

• 13 cámaras: de maldición y del tesoro



Son las cámaras con una máscara lila o un símbolo del tesoro.

Se emplean en ambos módulos.

Al preparar la partida se intercambian las 13 cámaras secundarias por las 13 cámaras de maldición y del tesoro.

Para el módulo 1 “Maldiciones”: • 14 cartas de maldición



Para el módulo 2 “Tesoros”: • 13 tablillas de tesoros



Módulo 1: Maldiciones

Hay que barajar bien las cartas de maldición y colocarlas boca abajo formando un mazo antes de iniciar la partida.

Cuando descubráis alguna cámara (■ 2. Descubrir una nueva cámara) con una máscara lila, tendréis que robar la primera carta del mazo de las maldiciones y dejarla al lado.



Ejemplo: Fran acaba de descubrir una cámara con una máscara lila y roba la carta superior del mazo de las maldiciones, que coloca a su lado.

Nota: Si alguno de vosotros roba una carta de maldición que ya está sobre la mesa, se descartará ésta última.

Cada maldición tiene un efecto distinto, que sólo se anulará cuando cada uno de vosotros saque, sin ayuda, la combinación de dados indicada. Una vez contrarrestada, podréis retirar la carta de la mesa.



Ejemplo: Fran ha obtenido, al lanzar los dados, los símbolos necesarios para romper la maldición, por lo que retira la carta de la mesa.

Nota: Si al preparar la partida apareciera una de estas cámaras (ver pág. 2 de las reglas básicas), no tendrá ninguna maldición.

Módulo 2: Tesoros

Hay que entremezclar bien las tablillas de tesoros y colocarlas boca abajo formando un mazo antes de iniciar la partida.

Si descubris una cámara (■ 2. Descubrir una nueva cámara) con un símbolo del tesoro, tomad la tablilla superior del mazo y dejadla boca arriba sobre dicho símbolo.



Ejemplo: Fran acaba de descubrir una cámara con un símbolo del tesoro y coloca boca arriba, sobre el mismo, la primera tablilla del mazo.

Cuando alguno de vosotros entre en esta cámara, podrá hacerse con el tesoro si logra obtener dos símbolos de llave. En caso de conseguirlo, dejad el tesoro a vuestro lado hasta que os haga falta.



Ejemplo: Fran consigue 2 llaves y se lleva el tesoro.

Cuando utilizéis el tesoro, se retirará de la partida.

Las cartas de maldición



Las cartas de maldición obstaculizarán vuestro avance durante la partida.



Trampa:

No se podrá entrar ni descubrir ninguna cámara.



Dado quebrado:

Os hará perder un dado a cada uno. Los recuperaréis cuando rompáis la maldición.



Mascarada:

Una máscara de oro sólo os servirá para contrarrestar el efecto de una sola máscara negra.



Silencio:

No podréis hablar.



Dado extraviado:

Los dados que, al lanzarlos, se caigan al suelo se perderán y tendréis que dejarlos en la caja.



Mano embrujada:

Tendréis que tener una mano en la cabeza todo el tiempo.

Las tablillas de tesoros



Las tablillas de tesoros os proporcionan ciertas ventajas durante la partida.



Máscara restauradora:

Recuperaréis todos vuestros dados inmovilizados por la maldición de la máscara negra. Sólo podréis utilizar este tesoro una única vez.



Antorcha doble:

Tendréis un par de símbolos de antorcha a vuestra disposición. Sólo podréis utilizar este tesoro una única vez.



Llave doble:

Tendréis un par de símbolos de llave a vuestra disposición. Sólo podréis utilizar este tesoro una única vez.



Teletransportación:

Envía a un aventurero a otra cámara que no sea colindante y en la que haya al menos otro compañero. Sólo podréis utilizar este tesoro una única vez.



Conjurador de piedras:

Atrae una piedra mágica del arca a la tablilla del tesoro. La piedra quedará activada de esta forma. Podréis quedaros esta tablilla hasta el final de la partida.



Pasadizo secreto:

Permite abrir un pasadizo secreto entre dos cámaras anexas donde antes no lo había. El pasadizo quedará abierto hasta el final de la partida.

