

ESCAPE

The Curse of the Temple

2nd Edition

BIG BOX



Um jogo de Kristian Amundsen Østby para 1 a 6 jogadores



Índice

	Escape – A maldição do templo	4
	Jogo base: preparação	5
	Módulo 1: maldições	10
	Módulo 2: tesouros	10
	Escape – Ilusões – Expansão 1	12
	Módulo 3: câmaras ilusórias	12
	Módulo 4: câmaras especiais	14
	Escape – Missão – Expansão 2	16
	Módulo 5: câmaras de missão	17
	Módulo 6: personagens	20
	Escape – Armadilhas – Expansão 3	22
	Módulo 7: câmaras de armadilhas	22
	Módulo 8: câmaras de tempo	24
	Queenie: o poço	26
	Queenie: condenado	26
	Queenie: a fonte	27
	Queenie: câmaras de missão	28
	Queenie: o labirinto	29
	Queenie: novos personagens	30
	Queenie: o calendário maia	32
	Queenie: câmaras de troca e teleporte	34
	Queenie: câmara de totem	35
	Queenie: as gemas amaldiçoadas	35

Módulo 1: maldições



Módulo 6: personagens

Módulo 8:

8 câmaras de tempo



Módulo 7:

5 câmaras de armadilha



Módulo 5:

5 câmaras de missão



Módulo 4:

6 câmaras especiais



Módulo 3:

6 câmaras ilusórias



13 câmaras para
Módulo 1: maldições
&
Módulo 2: tesouros



13 câmaras
básicas(jogo base)



6 câmaras
principais(jogo base)



13 câmaras Queenie:



O poço: 1



Novos personagens: 2



A fonte: 1



O calendário maia: 1



Câmaras de missão: 3



Câmaras de troca e teleporte: 2



O labirinto: 2



Câmara de totem: 1

ESCAPE

The Curse of the Temple

Você deve ativar as gemas mágicas nas câmaras do templo para banir a maldição, e você tem apenas dez minutos para fazê-lo, antes do templo colapsar. Não fique quieto por mais nenhum segundo - comece a correr agora e você pode até ter uma chance de escapar!

Componentes do jogo base

- 6 Peças de câmaras principais



Câmara inicial

Saída

Câmara de gema x2 (chave) x2 (tocha)

- 13 Peças de câmaras básicas – sem máscara roxa e / ou ícone de tesouro



Você precisa das câmaras com uma máscara roxa e / ou ícone de tesouro apenas se quiser jogar com os módulos de expansão.

- 1 Depósito de gemas (para gemas mágicas)



- 25 Gemas mágicas



- 25 Dados - 5 para cada aventureiro



Aventureiro

Chave

Tocha

Máscara negra

Máscara dourada

- 5 Aventureiros - 1 para cada cor de jogador



- 5 Símbolos de aventureiros - 1 para cada cor de jogador



- 1 Trilha sonora (você pode realizar o download no site www.escape-queen-games.com)



- 1 Livro de regras

Resumo e objetivo do jogo

Escape é um jogo em tempo real. Ao invés de ser jogado em turnos, cada jogador rola seus cinco dados o mais **rápido e frequente** que puderem, sem esperar pelos seus companheiros de equipe!

Os jogadores têm apenas **dez minutos** para escapar do templo em colapso, então não demore. A cada segundo de atraso, te deixa um passo mais perto de ser sepultado. Enquanto procuram pela saída, os jogadores descobrirão novas câmaras - mas eles precisarão da combinação certa de ícones de aventureiro, chave e tocha para entrar e explorá-las. Algumas câmaras contêm gemas mágicas, e os jogadores devem usar seus dados para **ativar o máximo de gemas quanto possível**, a fim de quebrar a maldição que bloqueia a saída.

Quanto mais cedo eles encontrarem a câmara de saída e mais gemas mágicas ativarem, mais fácil será fugir.

Porém, tome cuidado, pois duas vezes durante o jogo um gongo irá soar por todo o templo anunciando uma contagem regressiva. Volte para a **câmara inicial**, pois apenas lá é seguro. Falhe ao voltar a tempo, e você perde um de seus preciosos dados. Tenha certeza de **coordenar** suas ações e **cuidar uns dos outros** pois algumas tarefas podem ser concluídas apenas em grupo. Além do que, mesmo que apenas um jogador falhe ao tentar escapar, todos perdem o jogo!

Preparação para uma partida do jogo base

1. Você precisará das **6 câmaras principais** e das **13 câmaras básicas** (ou seja, todas as câmaras sem os ícones de máscara roxa e/ou tesouro). Separe a **câmara inicial** e a **saída**. Embaralhe as **peças de câmara restantes**, com suas faces voltadas para baixo, e as empilhe como uma **pilha de saque**. Coloque a câmara inicial no centro da área de jogo e, em seguida, coloque 2 peças de câmara sorteadas aleatoriamente ao lado dela, conforme mostrado na ilustração abaixo. Finalmente, pegue as 4 peças do topo da pilha de saque e embaralhe-as junto com a peça de saída e, em seguida, coloque-as na parte inferior da pilha de saque.

Exceção: se você está jogando sozinho ou com um segundo jogador, insira a peça de saída no meio da pilha de saque.

2. Use a tabela à direita para determinar quantas **gemas mágicas** colocar no **depósito de gemas**. Em seguida, coloque 2 gemas mágicas adicionais ao lado do depósito.

1 e 2 jogadores.....7 gemas

3 jogadores.....11 gemas

4 jogadores.....14 gemas

5 jogadores.....16 gemas



3. Cada jogador seleciona sua cor, em seguida, pega **5 dados**, bem como o **aventureiro** e o **símbolo do aventureiro** adequados. Todos os jogadores colocam seus aventureiros na câmara inicial e mantêm seu símbolo na sua frente. *Isso ajudará você a identificar seus colegas rapidamente.*

Exceção: se você estiver jogando sozinho, pegue 7 dados em vez de 5.



Você pode baixar a trilha sonora do site www.escape-queen-games.com e ouvi-la em qualquer dispositivo de sua escolha.

Coloque todos os componentes não necessários para o jogo base de volta na caixa do jogo.

As câmaras do templo

Cada câmara do templo possui diferentes características:

Ícone de gema mágica

Um ou mais jogadores rolam o número indicado de dados para ativar a gema mágica.

Algumas câmaras não têm ícones de gema, enquanto outras mostram 1 ou 3 ícones de gema.

Entrada

Uma nova câmara da pilha de saque deve ser colocada próxima da entrada com sua face para cima.

Ícones de dado com a borda vermelha

O jogador deve rolar esses ícones caso queira entrar na câmara.

Escadaria

Essa é a entrada da câmara; quando essa peça é adicionada ao templo, essa escadaria deve conectar-se com o templo.



Os ícones dos dados

Cada dado mostra 5 diferentes ícones:



Aventureiro (x2): você precisa desse ícone se quiser **mover** de uma câmara para outra ou **descobrir** novas câmaras.



Chave e tocha: você pode **entrar** em certas câmaras apenas ao rolar chaves ou tochas; você irá precisar também desses ícones para **ativar** as **gemas mágicas**.



Máscaras negras: se você rolar uma máscara negra, você se torna vítima de um feitiço e o **dado é amaldiçoado**. Deixe esse dado de lado; você só poderá usá-lo novamente depois que o feitiço for quebrado.



Exemplo: Ani rolou duas máscaras negras e deve colocar os dados de lado. Por enquanto, ela pode rolar apenas três dados.



Máscara dourada: uma máscara dourada quebra o feitiço de **até duas** máscaras negras. Com o feitiço quebrado, o jogador pode voltar a usar esses dados novamente.



Exemplo: Ani rolou uma máscara dourada e agora pode adicionar seus dois dados com a máscara negra no seu próximo rolar de dados.

Aventureiros na mesma câmara podem **ajudar uns aos outros**. Por exemplo, se um jogador rolar uma máscara dourada e não usá-la para si mesmo, outro jogador pode usá-la para quebrar o feitiço de seus dados amaldiçoados.



Exemplo: Ani (a jogadora Vermelha) rolou uma máscara dourada e uma máscara negra. Frank (o jogador Azul) também está na câmara, porém em uma situação pior, ela decide deixá-lo usar a máscara dourada. No próximo rolar de dados, Frank rola todos os seus cinco dados, enquanto Ani pode rolar apenas quatro.

Nota: com cada máscara dourada, você pode ajudar apenas um companheiro. Ajudar alguém dessa forma não muda a posse do dado.

As ações

Usando várias combinações de dados, os jogadores podem realizar diferentes ações.

1. Entrar em uma câmara
2. Descobrir uma nova câmara
3. Ativar gemas mágicas
4. Escapar
5. Provocar uma virada do destino

Depois de ter realizado uma ação, ele deve **re-rolar todos os dados** usados para essa ação.

Um jogador pode **colocar de lado** quaisquer dados **não usados** para uma ação e usá-los para uma ação futura.

A qualquer momento, o jogador pode re-rolar quaisquer dados colocados de lado (que não tenham máscaras negras, que só podem ser usados novamente com a ajuda de uma máscara dourada).

As ações em detalhes:

1. Entrar em uma câmara

O jogador **pode entrar** na câmara apenas se a **entrada** não estiver bloqueada.



Exemplo: Frank pode entrar na câmara do topo apenas, pois a entrada à esquerda está bloqueada por uma parede e não existe uma câmara conectada na entrada à direita - pelo menos não ainda.

Para entrar na câmara, o jogador deve rolar os **ícones** com a **borda vermelha** dentro da nova câmara.



Exemplo: Frank rolou seu dado e usou seus dois ícones de aventureiro para entrar na próxima câmara.

2. Descobrir uma nova câmara

O jogador dentro de uma câmara com uma ou mais **entradas destravadas** e que **não tenham sido ainda conectadas** com outras câmaras, pode descobrir uma nova câmara.



Exemplo: Frank está dentro de uma câmara que tem duas entradas sem câmaras conectadas. Logo, ele poderia descobrir duas novas câmaras.

Um jogador deve rolar **dois ícones de aventureiro** para sacar uma nova câmara da pilha de saque e colocá-la próxima da câmara atual. A **escadaria** da nova câmara devem conectar-se com a entrada da câmara atual.



Exemplo: Frank usa dois ícones de aventureiro e conecta a escadaria da câmara sacada da pilha de saque com uma das entradas da câmara atual.

3. Ativar gemas mágicas

Você irá encontrar dois tipos de câmaras nas quais pode ativar gemas mágicas:



Câmara com 1 ícone de gema



Câmara com 3 ícones de gema

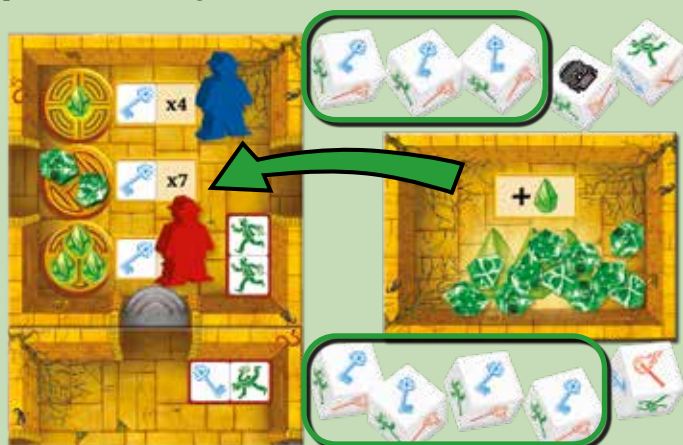
Um jogador dentro de uma câmara contendo um ou mais ícones de gema mágica deve **rolar o número necessário** de tochas ou chaves para **ativar o número de gemas mágicas** mostrado. Depois que a gema tiver sido ativada com sucesso, pegue uma gema do depósito de gemas e a coloque no ícone de gema apropriado.



Exemplo: Frank rolou 4 ícones de tocha e ativa a gema mágica dentro da câmara atual. Ele pega uma gema do depósito e a coloca dentro da câmara.

Vários aventureiros dentro de uma câmara contendo uma ou mais gemas mágicas podem **juntar forças** para obter o número necessário de chaves ou tochas.

*Nota: você **pode** cooperar para ativar 1 gema. Você **deve** cooperar para ativar 2 ou 3 gemas.*



Exemplo: Ani (a jogadora Vermelha) e Frank (o jogador Azul) juntos rolaram 7 chaves e decidem ativar 2 gemas mágicas. Eles colocam 2 gemas do depósito no ícone de gema correspondente dentro da câmara.

Se pelo menos **uma** das gemas da câmara tiver sido **ativada**, **nenhum jogador** pode ativar mais gemas dentro da câmara.



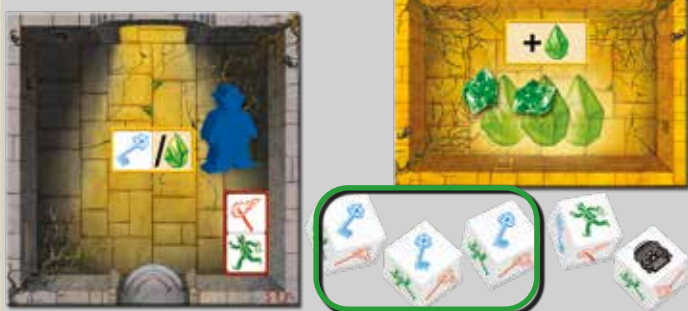
Exemplo: duas gemas desta câmara foram ativadas, então os jogadores não podem ativar mais nenhuma gema aqui.

4. Escapar

Um jogador pode escapar apenas se ele estiver dentro da câmara de saída.

Para poder escapar, um jogador deve **rolar o número de chaves** que o número de gemas no depósito de gemas **mais uma**. Cada jogador deve rolar o número necessário de chaves **por si só!**

Câmara de saída



Exemplo: Frank rolou as 3 chaves necessárias e então pode fugir do templo.

Depois que um jogador **escapou**, ele não precisa mais de todas as suas ferramentas, então ele pode **dar um** de seus dados para qualquer aventureiro ainda dentro do templo. Esse aventureiro pode usar o dado imediatamente.



Exemplo: Frank conseguiu escapar e deu um de seus dados para Ani (a jogadora Vermelha), que pode usá-lo imediatamente.

5. Provocar uma virada do destino

Se **muitos dados estiverem amaldiçoados**, os jogadores podem transferir **uma** de duas gemas próximas do depósito para o depósito. Então, todos os aventureiros podem **re-rolar** todos os seus **dados amaldiçoados** (máscaras negras). Os jogadores devem tomar essa decisão de **forma unânime!** Uma virada do destino pode ser provocado **apenas duas vezes** durante o jogo.

Nota: não use a virada do destino despreocupadamente pois cada gema adicional torna a fuga mais difícil.



Exemplo: com máscaras negras atrasando o progresso e acelerando sua ruína, os aventureiros tentam uma chance com a virada do destino, liberando suas máscaras negras da maldição, ao mesmo tempo que diminuem suas chances de sair dessa, vivos. Uma gema adicional é colocada no depósito, então todos os jogadores devem re-rolar suas máscaras negras.

A aventura começa

Quando todos os jogadores estiverem preparados para começar, inicie a trilha sonora. Depois de uma breve introdução, o jogo começa com o comando **“Escape!”** Imediatamente comecem a rolar seus dados e não esqueçam que vocês têm apenas 10 minutos para escapar!

Dica: para um começo fácil, recomendamos jogar sua primeira partida sem a trilha sonora por alguns minutos para poder se acostumar com a mecânica do jogo.



A trilha sonora

Durante a trilha sonora, você ouvirá **3 contagens regressivas**. A primeira começa com o soar de um gongo e termina com uma porta sendo batida. A segunda contagem regressiva começa com dois soares de um gongo e termina com uma porta sendo batida. Estas duas contagens regressivas indicam que você precisa voltar correndo para a câmara de partida. **Qualquer aventureiro** que não conseguir chegar à câmara inicial antes da porta fechar **perde um** de seus dados pelo resto do jogo. Devolva qualquer dado perdido para a caixa do jogo. Depois que a porta fechar, você pode continuar a explorar o templo, começando da câmara na qual você está localizado no momento. A terceira contagem regressiva começa com três soares de um gongo e termina com o som do colapso do templo; isso sinaliza o **fim da partida** após exatamente 10 minutos.



Exemplo: Ani (a jogadora Vermelha) chegou perto mas não conseguiu entrar na câmara inicial antes da porta se fechar. Então, ela deve jogar com um dado a menos pelo resto da partida. (Se Ani não conseguir voltar para a câmara inicial ao fim da segunda contagem regressiva, ela perde mais um dado.)

Fim do jogo

A partida acaba depois de 10 minutos - isso é, ao fim da terceira contagem regressiva. Se **qualquer** aventureiro estiver **dentro** do templo quando ele colapsar, todos os jogadores **perdem** a partida!

Se **todos** os jogadores conseguirem **escapar** do tempo antes dele colapsar, eles **ganham** a partida como um time!

Para um jogo mais desafiador

Jogadores podem entrar em acordo antes do começo da partida, e aumentar o número de gemas no depósito. Existem duas variantes:

Experts: 3 gemas mágicas adicionais.

Profissionais: 6 gemas mágicas adicionais. A ação “provocar uma virada do destino” não está mais disponível.

ESCAPE

The Curse of the Temple

O jogo Escape está ainda mais excitante e variado ao incluir um ou ambos os módulos a seguir.

Módulo 1: maldições

Módulo 2: tesouros

Componentes extras para os módulos “maldições” e “tesouros”

Para o módulo 1: maldições e módulo 2: tesouros

• 13 Câmaras de maldição e tesouro



Todas as câmaras mostram uma máscara roxa, um ícone de tesouro, ou ambos.



Para usar os módulos “maldições”, “tesouros” ou ambos, retorne as 13 câmaras básicas para a caixa do jogo durante a preparação e use as 13 câmaras de maldição e tesouro.

Para o módulo 1: maldições • 14 Cartas de maldição



3x

2x

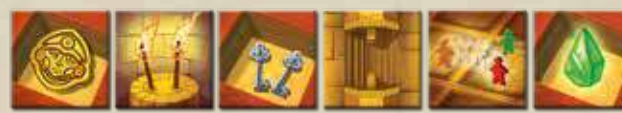
3x

2x

2x

2x

Para o módulo 2: tesouros • 13 Peças de tesouro



2x

2x

2x

2x

2x

3x

Módulo 1: maldições

Durante a preparação, embaralhe as cartas de maldição e coloque a pilha, com sua face para baixo, em fácil acesso para todos os jogadores.

Toda vez que você descobrir uma nova câmara (■ 2. Descobrir uma nova câmara) que mostra uma máscara roxa, saque a carta do topo da pilha e coloque-a na sua frente, com sua face para cima.



Exemplo: Frank descobre uma câmara com a máscara roxa. Ele saca a carta do topo da pilha de cartas de maldição e a coloca na sua frente.

Nota: se o jogador sacar uma carta de maldição idêntica com a que já está na sua frente, ele descarta a carta mais recente sem que nada aconteça.

As maldições têm variados efeitos. Se um jogador rolar **sozinho** a combinação de dados mostrada na carta de maldição, ele consegue acabar com a maldição e remover a carta do jogo.



Exemplo: Frank rolou os ícones necessários para acabar com a maldição e remover a carta do jogo.

Nota: ignore quaisquer máscaras roxas reveladas durante a preparação no começo do jogo.

Módulo 2: tesouros

Durante a preparação, embaralhe as peças de tesouro e empilhe-as, com suas faces para baixo, em fácil acesso para os jogadores.

Toda vez que você descobrir uma nova câmara (■ 2. Descobrir uma nova câmara) que mostra um ícone de tesouro, saque um tesouro do topo da pilha e o coloque com a face para baixo no ícone de tesouro.



Exemplo: Frank descobriu uma câmara com um ícone de tesouro e colocou a peça de tesouro do topo da pilha no ícone mostrado.

Qualquer aventureiro dentro dessa câmara que rolar **duas chaves** pode pegar o tesouro como uma ação. Ele mantém o tesouro na sua frente até usá-lo.



Exemplo: Frank usa 2 chaves para pegar o tesouro. Uma vez usado, o tesouro é descartado na maior parte dos casos.

As cartas de maldição



Todas as cartas de maldição interferem com os jogadores durante o jogo.



Armadilha:

Você não pode entrar ou descobrir uma câmara.



Dado quebrado:

Coloque um de seus dados nessa carta. Recupere o dado apenas depois de quebrar a maldição.



Máscara:

Após rolar uma máscara dourada, você (ou um jogador de sua escolha na mesma câmara que você) pode re-rolar apenas uma máscara negra.



Silêncio:

Você não pode falar.



Dado perdido:

Cada dado seu que cair da mesa é permanentemente perdido. Retorne os dados para a caixa do jogo.



Mão amaldiçoada:

Você deve colocar uma mão no topo da sua cabeça e mantê-la lá, até que a maldição seja quebrada.

As peças de tesouro



Todas as peças de tesouro proporcionam vantagens para os jogadores durante o jogo.



Máscara da cura:

Todos os aventureiros podem re-rolar todas as suas máscaras negras imediatamente. Você pode usar esse tesouro apenas uma vez.



Tocha dupla:

Esse tesouro serve como dois ícones de tocha. Você pode usar esse tesouro apenas uma vez.



Chave dupla:

Esse tesouro serve como dois ícones de chave. Você pode usar esse tesouro apenas uma vez.



Teleporte:

Mova seu aventureiro para qualquer outra câmara contendo pelo menos um outro aventureiro. As duas câmaras não precisam estar próximas. Você pode usar esse tesouro apenas uma vez.



Gema extra:

Pegue uma gema mágica do depósito e a coloque em uma peça de tesouro. Essa gema é considerada ativa; mantenha a peça na sua frente até o final do jogo.



Passagem secreta:

Coloque uma passagem secreta para conectar duas câmaras adjacentes sem uma passagem aberta entre elas. Essa passagem secreta pode ser usada por todos os aventureiros até o fim do jogo.



ESCAPE

Illusions - Expansion 1 -

Você deve possuir o jogo base "Escape" para usar essa expansão. Exceto pelas seguintes alterações, as regras do jogo base permanecem as mesmas.

A expansão 1 contém componentes para um sexto aventureiro, uma nova carta de maldição, uma nova peça de tesouro, e dois novos módulos:

Módulo 3: câmaras ilusórias

Módulo 4: câmaras especiais

Cada módulo pode ser usado individualmente ou em qualquer combinação, proporcionando várias formas de jogar, explorar e escapar. Crie sua própria aventura e comece!

Componentes extras

Módulo 3: câmaras ilusórias

- 6 Câmaras ilusórias

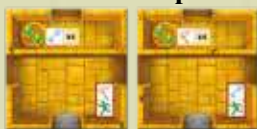


Módulo 4: câmaras especiais

- 3 Câmaras conectadas



- 2 Câmaras duplas



- 1 Câmara do tesouro e 1 cálice



O 6º aventureiro

- 1 Aventureiro



- 1 Símbolo de aventureiro



- 5 Dados



Nova carta de maldição e nova peça de tesouro

- Carta de maldição

- Peça de tesouro



2x



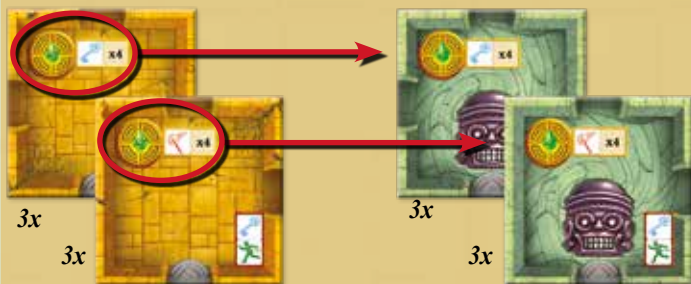
2x

Módulo 3: câmaras ilusórias

Mudanças na preparação

Ao jogar sem o módulo 1: maldições

Remova as 6 câmaras, mostrando apenas uma gema mágica, das 13 câmaras **básicas** e substitua por 6 câmaras ilusórias.



Nota: durante o jogo, ignore as máscaras roxas dentro de qualquer câmara ilusória adicionada ao templo.

O restante da preparação continua como usualmente.

Ao jogar com o módulo 1: maldições

Remova as 6 câmaras, mostrando apenas uma gema mágica, das 13 câmaras **de maldição e tesouro** e substitua por 6 câmaras ilusórias.



A aventura começa

Características especiais das câmaras ilusórias:

Imediatamente após a primeira e a segunda contagens regressivas, remova todas as câmaras ilusórias descobertas do templo e as coloque no fundo da pilha de saque (*exemplo 1*). Isso pode causar espaços vazios dentro do templo, então, para continuar a exploração, os jogadores devem preencher esses vazios descobrindo novas câmaras (*exemplo 2*).



Exemplo 1: depois da contagem regressiva, os jogadores removem todas as câmaras ilusórias no templo e as colocam, com suas faces para baixo, no fundo da pilha de saque.



Exemplo 2: se os jogadores quiserem sair da câmara inicial pela saída à direita, eles devem, primeiramente, descobrir uma nova câmara para preencher o vazio. Será que eles conseguirão se conectar com a câmara ao lado...?

Substituir - Antes de remover as câmaras ilusórias, coloque quaisquer gemas mágicas que os jogadores tiverem ativado nessas câmaras de volta na caixa (*exemplo 3*). Logo, ativar essas gemas ainda vai te ajudar a escapar! Adicionalmente, coloque quaisquer aventureiros que estavam nessas câmaras, na câmara inicial; já que esses jogadores não conseguiram chegar com segurança a tempo na câmara inicial, eles devem perder um de seus dados (*exemplo 4*).



Exemplo 3: os jogadores removem a gema mágica da câmara ilusória e colocam ela na caixa.



Exemplo 4: Ani (a jogadora Vermelha) ainda está dentro de uma câmara ilusória no fim da contagem regressiva. Seu aventureiro retorna para a câmara inicial, e ela perde um dado.

Módulo 4: câmaras especiais

Mudanças na preparação

Depois de separar a câmara inicial e saída, misture as câmaras restantes, com suas faces para baixo, com as câmaras especiais, gerando uma pilha de saque maior que de costume. Continue com a preparação básica a partir desse ponto.

Mudanças nas ações do jogo base

3. Ativar gemas mágicas

Características especiais das câmaras conectadas:

Para ativar gemas mágicas nas câmaras conectadas, os jogadores devem ter descoberto pelo menos duas dessas câmaras. Além disso, pelo menos duas dessas câmaras devem ter pelo menos um aventureiro nelas ao mesmo tempo tentando rolar os ícones necessários para ativar as gemas. Uma vez que os jogadores tenham conseguido, eles ativam simultaneamente 1 gema em cada uma dessas câmaras conectadas (*exemplo 1*). As câmaras conectadas podem ser usadas dessa forma apenas uma vez durante o jogo. Portanto, se os jogadores conseguirem ativar gemas mágicas em 2 câmaras conectadas, eles não podem ativar a gema mágica na terceira câmara conectada (*exemplo 2*) depois.



Exemplo 1: ambos Ani (a jogadora Vermelha) e Frank (o jogador Azul) estão dentro de duas câmaras conectadas ao mesmo tempo. Eles conseguem rolar os ícones necessários e ativam 1 gema mágica em cada câmara.



Exemplo 2: depois, Frank (o jogador Azul) descobre a terceira câmara conectada. A gema mágica nesta câmara não pode mais ser ativada por conta das duas outras câmaras conectadas já terem sido usadas.

Características especiais das câmaras duplas:

Se os jogadores quiserem ativar a gema mágica em uma câmara dupla, eles devem entrar na câmara pela entrada de trás (*exemplo 1*). Para fazer isso, os jogadores precisam colocar novas câmaras para criar um caminho para a entrada de trás (*exemplo 2*).

Nota: antes de entrar por trás na câmara dupla, o jogador deve rolar os ícones mostrados com as bordas vermelhas, como necessário para entrar em qualquer outra câmara.



Exemplo 1: Frank (o jogador Azul) entra a câmara dupla pela entrada. Entretanto, ele só pode ativar as gemas mágicas se entrar pela entrada de trás.



Exemplo 2: Frank (o jogador Azul) conseguiu entrar na câmara dupla pela entrada de trás e agora pode tentar ativar as gemas mágicas.

Nota no módulo 2: tesouros: você não pode usar a “passagem secreta” para passar por dentro da parede na câmara dupla.

Características especiais da câmara do tesouro:

A câmara do tesouro guarda um desafio adicional para os aventureiros. Apenas os mais audaciosos aventureiros irão escapar do templo com o tesouro roubado!

Será você ousado o suficiente para tentar?

Assim que a câmara do tesouro é descoberta (■ **2. Descobrir uma nova câmara**), coloque o cálice na câmara do tesouro. Agora, os aventureiros devem carregar o cálice para a saída a fim de recuperar o tesouro antes que o templo entre em colapso. Mesmo que os jogadores tenham escapado a tempo, se o cálice permanecer no templo, então todos perdem a partida.

1. Se um aventureiro estiver na mesma câmara que o cálice, ele pode pegá-lo e carregá-lo para a próxima câmara. Enquanto carregar o cálice, ele deve rolar o ícone da tocha, além dos itens com a borda vermelha das câmaras adjacentes caso queira entrar. Tendo feito isso, ele move ambos, aventureiro e cálice, para dentro da câmara.



Exemplo: Frank (o jogador Azul) rolou uma tocha além dos dois ícones de aventureiro, então ele pode entrar na próxima câmara com o cálice.

2. Qualquer aventureiro pode tentar mover o cálice enquanto estiverem na câmara onde o cálice estiver localizado.



Exemplo: Ambos Ani (a jogadora Vermelha) e Frank (o jogador Azul) podem tentar pegar o cálice e levá-lo para a próxima câmara.

3. Assim que o cálice chegar na câmara de saída, o remova do jogo. Os aventureiros recuperaram o tesouro! Agora eles só precisam salvar a si mesmos...



Exemplo: Frank (o jogador Azul) carregou o cálice para a saída da câmara. O tesouro foi recuperado e, portanto, removido do jogo.

Nota no módulo 2: tesouros

Você não pode usar o “teleporte” para teleportar o cálice com seu aventureiro.

O 6º aventureiro – agora você pode curtir essa aventura com seis jogadores!

Mudanças na preparação

Com 6 jogadores, coloque 18 gemas mágicas dentro do depósito de gemas durante a preparação. O restante da preparação é feita como usualmente.

Nova carta de maldição e peça de tesouro



Troca de alma:

Escolha outro jogador e troque o aventureiro com ele.

Até que a maldição seja quebrada, cada um controla o aventureiro do outro jogador. Não mude a localização no templo ao trocar de aventureiros.



Tocha grande:

Coloque uma tocha grande, com sua face para cima, na câmara atual. Agora, essa câmara serve como uma câmara inicial adicional para todos os jogadores até a próxima contagem regressiva. Depois da contagem regressiva remova essa peça do jogo.

ESCAPE

Quest - Expansion 2 -

Você deve possuir o jogo base "Escape" para usar essa expansão. Exceto pelas seguintes alterações, às regras do jogo base permanecem as mesmas.

Essa expansão contém dois novos módulos:

Módulo 5: câmaras de missão

Módulo 6: personagens

Você pode usar esses módulos individualmente, juntos, ou em qualquer combinação com outros módulos de "Escape", seja do jogo base, "Ilusões", ou de qualquer outro. Monte sua própria aventura e saia explorando!

Componentes extras

Módulo 5: câmaras de missão

- 5 Câmaras de missão



Câmara do Altar



Câmara de tarefa



Câmara fantasma



Árvore da vida



Câmara do obelisco

- 3 Marcadores de missão



- 1 Fantasma



- 6 Peças de tarefa



- 3 Peças de gema



Módulo 6: personagens

- 12 Cartas de personagem – 2 cartas por personagem (1x permanente, 1x ativável)



Descobridora



Doutor



Musculoso



Sacerdote



Mecânica



Mentalista

Módulo 5: câmaras de missão

As câmaras de missões oferecem novos desafios. Cada câmara te confronta com uma tarefa que você deve dominar antes de você poder escapar do templo. No início do jogo, todos os jogadores devem concordar sobre o quão desafiadora essa aventura será. Quanto mais câmaras de missão você incluir no jogo, mais difícil será escapar.

Mudanças na preparação

Embaralhe as câmaras de missão, com suas faces para baixo; saque 1, 2 ou 3 delas; em seguida, guarde as câmaras de missão restantes na caixa do jogo.

Embaralhe essas câmaras de missão com as demais câmaras da pilha de saque e, em seguida, saque quatro peças, embaralhe-as junto com a peça de saída, e, coloque-as no fundo da pilha de saque.

Agora, coloque a mesma quantidade de marcadores de missão no depósito de gemas que o número de câmaras de missão no jogo. Embaralhe as peças de tarefa, com suas faces para baixo, e coloque-as ao lado do depósito de gemas, junto com o fantasma e as 3 peças de gema. Continue com a preparação como usualmente.

Nota: se você possuir a câmara do tesouro da expansão 1: ilusões, trate-a como uma câmara de missão a partir de agora.



Os aventureiros concordaram em usar 3 câmaras de missão, portanto eles devem colocar 3 marcadores de missão no depósito de gemas.

As câmaras de missão em detalhes:

Quando o jogador completar a tarefa na câmara de missão, ele move um marcador de missão do depósito de gemas para a câmara correspondente.

Cada tarefa pode ser completada uma vez apenas. Contudo que pelo menos um marcador de missão esteja no depósito de gemas, os jogadores não podem escapar.



*Mesmo que **Micha** tenha rolado as chaves necessárias para escapar do templo, ela não pode fazê-lo pois ainda existe um marcador de missão restante no depósito de gemas.*

Câmara do altar:



Para completar essa tarefa o jogador precisa sacrificar 2 dados. Se o jogador estiver dentro da câmara do altar, ele pode sacrificar de 1 a 2 dados, os colocando no altar. Se o jogador sacrificar apenas um dado, um segundo dado precisa ser colocado no altar por um jogador diferente a fim de completar a tarefa;

Nota: os dados não precisam ser sacrificados simultaneamente.



***Micha** é a primeira jogadora a sacrificar um dado e o coloca no altar.*



***Ani** sacrifica o segundo dado e o coloca no altar, junto com um marcador de missão.*

Câmara de tarefa:



Uma vez descoberta, os jogadores empilham 4 das 6 peças de tarefa, com suas faces para baixo, dentro desta câmara. Quando o primeiro aventureiro entrar na câmara, ele revela a peça do topo. Cada peça mostra uma combinação distinta de ícones que devem ser rolados por um ou mais aventureiros que estão dentro da câmara. Assim que esses ícones tenham sido rolados, remova a peça do jogo e revele a próxima. Após completadas as 4 peças de tarefa, essa tarefa está completa.



Micha rola os ícones necessários e remove a peça do topo.

Ani vem correndo ajudar *Micha*. Juntos, eles rolam os ícones necessários para a segunda peça.

Câmara fantasma:



Uma vez descoberta, coloque o fantasma dentro da **câmara inicial**. Os jogadores devem forçar o fantasma a retornar para a câmara fantasma. Qualquer jogador na mesma câmara que o fantasma pode empurrá-lo para dentro de câmaras adjacentes ao rolar duas tochas. O fantasma pode ser movido apenas por entradas abertas, não através de paredes. Uma vez que o fantasma esteja dentro da câmara fantasma, os jogadores completam a tarefa.

Nota: os jogadores não podem entrar na câmara fantasma.



Micha rola 2 tochas e empurra o fantasma para dentro da próxima câmara, em direção a câmara fantasma.

Árvore da vida:



A árvore da vida está morrendo, e os aventureiros devem fazer de tudo para curá-la.

Enquanto estiverem dentro desta câmara, um ou mais jogadores devem rolar máscaras douradas igual a duas vezes o número total de jogadores. Uma vez que o número de máscaras douradas tenha sido alcançado, a árvore da vida é curada e os jogadores completam a tarefa.



Quatro aventureiros estão dentro do templo, e juntos *Micha*, *Ani* e *Alex* rolam as 8 máscaras douradas necessárias.

Câmara do obelisco:



Uma vez descoberta, coloque-a com a escadaria bloqueada próxima de uma entrada aberta, então coloque 3 peças de gema no depósito de gemas e um marcador de missão na câmara do obelisco. Essa tarefa está completa, mas as peças de gema contam como gemas mágicas adicionais. Para removê-las do depósito de gemas, a câmara do obelisco precisa estar cercada; para cada uma das 3 paredes da câmara do obelisco adjacente a outra câmara, os aventureiros podem mover uma peça de gema do depósito para o espaço correspondente na câmara do obelisco.

Nota: os aventureiros não podem entrar na câmara do obelisco. Eles não podem remover peças de gema ao ativar gemas mágicas, mas apenas ao cercar a câmara do obelisco com outras câmaras.



Micha descobre a câmara do obelisco e a coloca adjacente a uma parede. Ela coloca o marcador de missão e uma peça de gema dentro da câmara do obelisco.

Ani coloca outra câmara próxima da câmara do obelisco e move outra peça de gema para a câmara.

Módulo 6: personagens

Cada jogador escolhe um dos seis personagens e ganha a sua habilidade especial durante a partida.

Mudanças na preparação

Cada aventureiro escolhe um personagem e pega as duas cartas correspondentes, uma mostrando a habilidade permanente e a outra mostrando a habilidade ativável. Cada jogador escolhe uma das duas cartas e a coloca, com sua face para cima, na sua frente. Remova as cartas não escolhidas do jogo, então prossiga a preparação como usualmente.

Habilidades permanentes e ativáveis

Uma **habilidade permanente** pode ser usada pelo jogador a qualquer momento durante a partida e enquanto for permitido pelas regras.

Uma **habilidade ativável** deve ser ativada rolando os ícones mostrados na carta.

Uma vez usada, o aventureiro vira sua carta para o verso.

Após o fim da próxima contagem regressiva (ou seja, a porta fechando), o aventureiro desvira a carta e pode ativá-la novamente.



Micha usou sua habilidade e virou a carta para o seu verso. Ela deve esperar até o fim da próxima contagem regressiva para poder usar sua habilidade novamente.

Personagens e suas habilidades:



Permanente:

Ao realizar uma ação **2. Descobrir uma nova câmara** você pode colocar a câmara saçada (depois de ter olhado pra ela) no fundo da pilha de saque e sacar uma nova câmara; você deve colocar a nova câmara próxima da sua câmara atual.

DESCOBRIDORA



Ativável:

Se você rolar 3 aventureiros, você pode mover seu próprio aventureiro em até 3 câmaras.



Permanente:

Suas máscaras douradas te permitem rolar até três máscaras negras. Se você der uma máscara dourada para outro jogador, ele também pode re-rolar até três máscaras negras.

DOUTOR



Ativável:

Se você rolar 2 máscaras douradas, você pode permitir outro aventureiro a re-rolar suas máscaras negras, não importa onde esteja.



Micha ativa sua habilidade para que Ani possa re-rolar todas as suas máscaras negras.



Permanente:

Cada uma das suas tochas roladas conta como duas.

MUSCULOSO



Ativável:

Se você rolar 2 tochas, você pode usá-las para rotacionar qualquer câmara de sua escolha que não seja a câmara inicial.



Ani ativa uma gema mágica com duas tochas.



Permanente:

Se todos os seus dados mostram máscaras negras, você pode mover seu aventureiro para qualquer câmara contendo pelo menos um outro aventureiro.

SACERDOTE



Ativável:

Se você rolar 3 máscaras negras, você pode usá-las para contribuir com ou 3 chaves ou 3 tochas para ativar gemas mágicas em qualquer câmara do templo. Após isso, re-rolar as 3 máscaras negras.



Micha rolou apenas máscaras negras. Ela move-se para a câmara de Ani para que ela possa ajudá-la com máscaras douradas.



Ani já rolou 4 chaves. Micha usa sua habilidade e contribui com mais 3 chaves. Juntas elas conseguem ativar 2 gemas mágicas.

Nota: você também pode usar essa habilidade pra re-rolar as 3 máscaras negras.



Permanente:

Você pode usar suas máscaras douradas como chaves. Após usar uma máscara dourada como chave, você deve re-rolar o dado imediatamente.

MECÂNICA



Ativável:

Se você rolar 2 chaves, você pode usá-las para mover seu aventureiro para qualquer câmara que contenha pelo menos um outro aventureiro.



Ani usa 1 máscara dourada como chave e ativa a gema mágica



Permanente:

Ao realizar a ação **1. Entrar em uma câmara** você pode entrar em qualquer câmara adjacente rolando 2 aventureiros.

MENTALISTA



Ativável:

Se você rolar 2 aventureiros, você pode usá-los para entrar em uma câmara adjacente através de uma parede.



Por conta de sua habilidade, Micha pode entrar na câmara com seus 2 aventureiros rolados.



Micha entra na câmara inicial através da parede.

Nota: você não pode passar pelas paredes da câmara dupla em Escape: ilusões.

ESCAPE

Traps - Expansion 3 -

Você deve possuir o jogo base "Escape" para usar essa expansão. Exceto pelas seguintes alterações, às regras do jogo base permanecem as mesmas.

Essa expansão contém dois novos módulos:

Módulo 7: câmaras de armadilha

Módulo 8: câmaras de tempo

A variedade é garantida, já que todos os módulos do Escape podem ser jogados individualmente ou combinados da maneira que você preferir. Organize sua aventura e pronto!

Componentes extras

Módulo 7: câmaras de armadilha

• 5 Câmaras de armadilha



2x penhasco



1x câmara da invocação



1x plataforma móvel



1x armadilha deslizante

Módulo 8: câmaras de tempo

• 8 Câmaras de tempo



4x câmara da proibição



2x câmara da lava



1x câmara da tocha



1x câmara do sacrifício

• 2 Ampulhetas

1 x verde (30 segundos),
1 x azul (1 minuto)



• 2 Fichas de tempo



Módulo 7: câmaras de armadilha

Mudanças na preparação

Misture as **5 câmaras de armadilha**, com suas faces para **baixo**, **saque 2, 3 ou 4 delas** e coloque-as perto de você, sem olhá-las. Remova as câmaras de armadilha restantes do jogo.

Embaralhe as câmaras de armadilhas à sua frente com a pilha de saque das demais câmaras, então pegue cinco câmaras aleatoriamente da pilha, embaralhe-as com a peça de saída e coloque-as no fundo da pilha de saque.

Mudanças na jogabilidade

Sempre que um jogador descobrir uma câmara de armadilha e a conectar com sua escadaria, ele imediatamente **coloca** seu aventureiro dentro da câmara de armadilha.

Todas as câmaras de armadilha têm diferentes efeitos:

Módulo 8: câmaras de tempo

Mudanças na preparação

Misture as **8 câmaras de tempo voltadas para baixo, saque 2, 3 ou 4 câmaras** e coloque-as perto de você, sem olhá-las. Remova as câmaras de tempo restantes do jogo.

Embaralhe as câmaras de tempo à sua frente com a pilha das demais câmaras, então pegue cinco câmaras aleatoriamente da pilha, embaralhe-as com a peça de saída e coloque-as no fundo da pilha. Coloque as 2 ampulhetas e as 2 fichas de tempo ao lado da pilha.

Mudanças na jogabilidade

Assim que um jogador descobrir uma **câmara de tempo** e conectá-la com sua escadaria, eles ativam a câmara colocando a ampulheta apropriada na câmara e deixando a areia escorrer (**câmaras de proibição = ampulheta verde, todas as outras câmaras de tempo = ampulheta azul**).

Dependendo da câmara de tempo, todos os jogadores devem resolver uma tarefa antes que o tempo se esgote ou abster-se de realizar certas ações até que o tempo tenha passado. Quando a areia acabar na ampulheta, coloque-a ao lado da pilha novamente.

Se uma câmara de tempo for descoberta e a ampulheta necessária já estiver em uso, coloque a ficha de tempo #1 nesta nova câmara. Quando o tempo acabar, vire a ampulheta imediatamente e coloque-a nesta câmara, retornando a ficha de tempo para a pilha.

1

No caso raro de duas novas câmaras de tempo serem descobertas enquanto a ampulheta ainda estiver em uso, coloque a ficha de tempo #2 nesta segunda câmara. Coloque a ampulheta na câmara com a ficha de tempo #1 primeiro, depois na câmara com a ficha de tempo #2.

2

Câmaras da proibição:

Ative a câmara colocando a **ampulheta verde no ícone superior**.

Assim que o tempo expirar, **gire a ampulheta** e coloque-a no **ícone inferior**.

Quando o tempo expirar pela segunda vez, coloque a ampulheta próximo à pilha.

Os jogadores **não podem realizar** uma ação descrita ao lado de um ícone de ampulheta, **desde que a areia esteja escorrendo** em uma ampulheta próximo a este espaço.



- **Gemas mágicas:** os jogadores não podem ativar gemas mágicas.
- **Máscaras douradas:** os jogadores não podem usar máscaras douradas para re-rolar os dados bloqueados.
- **Movimento:** os jogadores não podem entrar em nenhuma câmara.
- **Câmara inicial:** os jogadores não podem entrar na câmara inicial.



Câmara do sacrifício:

Ative a câmara colocando a **ampulheta azul no ícone indicado**. Cada jogador deve **colocar imediatamente um dado nesta câmara**.

Agora, cada jogador tem 1 minuto para entrar nesta câmara; se o fizerem, eles recuperam imediatamente seu dado.

Qualquer jogador que não recuperar seu dado a tempo, o perde, retornando-o à caixa de jogo fora do jogo.



Câmara da tocha:

Ative a câmara colocando a **ampulheta azul no ícone indicado**.

Os jogadores agora têm 1 minuto para entrar nesta câmara e rolar coletivamente **7 tochas** em seus dados.

Se os jogadores não conseguirem atingir esse resultado a tempo, **dois jogadores perderão um dado cada**, retornando-os à caixa de jogo fora do jogo.



Câmara da lava:

Ative a câmara colocando a ampulheta azul no ícone de ampulheta superior.

Os jogadores agora têm 1 minuto para entrar nesta câmara e **dominar coletivamente as 3 tarefas, uma após a outra**. Primeiro, eles devem dominar a tarefa ao lado da ampulheta. Se o fizerem, mova a ampulheta, 1 espaço para baixo (sem girá-la) e enfrente o segundo desafio. Se eles resolverem esse problema também, mova a ampulheta, 1 espaço para baixo e tente cumprir a tarefa final.

Se os jogadores conseguirem completar todas as 3 tarefas em 1 minuto, nada acontece.

No entanto, se não conseguirem concluir esta câmara a tempo, sofrem as consequências junto à tarefa que não cumpriram.



• Role 5 tochas ou perca o total de 3 dados de qualquer combinação de jogadores

• Role 4 chaves ou perca 2 dados

• Role 3 aventureiros ou perca 1 dado



• Role 5 tochas ou adicione 3 gemas mágicas para o depósito de gemas

• Role 4 chaves ou adicione 2 gemas mágicas

• Role 3 aventureiros ou adicione 1 gema mágica





QUEENIE: O POÇO

Jogável apenas com o jogo base. As regras do jogo base permanecem as mesmas.

Componentes extras e mudanças na preparação

- **1 Câmara:** o poço

Após separar a câmara inicial e a saída, misture a câmara “o poço” com as câmaras restantes.

- **4 Cartas de maldição** (3x tesouro perdido, 1x realmente amaldiçoado)

Durante a preparação, embaralhe as novas cartas de maldição com as outras.

Siga o restante da preparação como usualmente.

A nova câmara “o poço”

Se um jogador entrar no poço, ele pode tentar coletar 5 máscaras negras por si só para ativar 2 gemas mágicas.

Nota: os jogadores devem entrar no poço juntos, pois uma vez ativadas as gemas, um jogador precisará da ajuda de máscaras douradas.

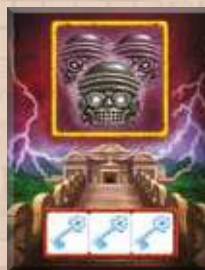


Novas cartas de maldição



Tesouro perdido:

Você deve descartar uma de suas peças de tesouro imediatamente sem usá-la, após isso descarte a maldição. Se você não possuir nenhum tesouro, você já está na pior, então apenas descarte a maldição.



Realmente amaldiçoado:

Cada vez que você sacar uma nova maldição, saque duas.



QUEENIE: CONDENADO

Jogável apenas com o jogo base. As regras do jogo base permanecem as mesmas.

Componentes extras e mudanças na preparação

- **2 Peças de tesouro** (2x contrafeitiço)

Durante a preparação, embaralhe as novas peças de tesouro com as demais.

- **2 Cartas de maldição** (1x condenado, 1x ficar de pé)

Durante a preparação, embaralhe as novas cartas de maldição com as demais.

Siga o restante da preparação como usualmente.

Novas peças de tesouro



Contrafeitiço:

Descarte uma de suas cartas de maldição. Você pode usar esse tesouro apenas uma vez.

Novas cartas de maldição



Condenado:

Você não pode escapar do templo enquanto não quebrar essa maldição.



Ficar de pé:

Você deve ficar de pé imediatamente e deve permanecer de pé até quebrar a maldição.



QUEENIE: A FONTE

Jogável apenas com o jogo base. As regras do jogo base permanecem as mesmas.

Componentes extras e mudanças na preparação

• 1 Câmara: a fonte

Após separar a câmara inicial e a saída, misture a câmara “a fonte” com as peças restantes.

• 4 Cartas de maldição (2x veneno, 2x vinhas estranguladoras)

Durante a preparação, embaralhe as novas cartas de maldição com as demais.

Siga o restante da preparação como usualmente.

A nova câmara “a fonte”

Se um jogador entrar na fonte, ele pode recuperar um de seus dados perdidos rolando 2 máscaras douradas por si mesmo.

Um jogador só pode recuperar **um** dado por jogo.



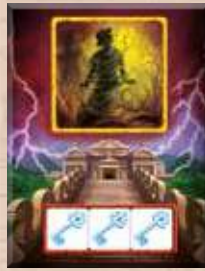
Novas cartas de maldição



Veneno:

Se a primeira ou segunda contagem regressiva terminar e você tiver a maldição do veneno, o seguinte acontece:

- Se você estiver dentro da câmara inicial, você perde **um** de seus dados.
- Se você não estiver dentro da câmara inicial, você perde **dois** de seus dados.



Vinhas estranguladoras:

Cada vez que você rolar um aventureiro, você não pode usá-lo na ação e deve re-rolar o dado na sua próxima vez.





QUEENIE: CÂMARAS DE MISSÃO

Jogável apenas com o jogo base e a expansão Quest.

Componentes extras e mudanças na preparação

• **3 Câmaras de missão** (1x câmara de caos, 1x câmara da constelação, 1x ninho de cobras)

• **6 Cartas de maldição** (2x controle mental, 2x armadilha, 2x vínculo mágico)

• **5 Fichas de cobra**

Embaralhe as 3 novas câmaras de missão com o resto das câmaras de missão antes de comprar 1, 2 ou 3 delas. Coloque as fichas de cobra ao lado da pilha.

Embaralhe as novas cartas de maldição com o resto das cartas de maldição e coloque-as como uma pilha ao lado da pilha de câmaras.

Novas câmaras de missão

Câmara do caos:

Para completar esta tarefa, todos os aventureiros devem estar nesta câmara ao mesmo tempo e **cada aventureiro deve sacar uma carta de maldição**. Quando todos tiverem sacado uma carta de maldição, esta tarefa estará completa.



Câmara da constelação:

Para completar esta tarefa, dependendo do número de jogadores, o grupo tem que estar em **certas câmaras** dentro do templo ao mesmo tempo.

Uma vez que cada jogador está na câmara certa, aquele dentro da câmara da constelação tem que rolar **2 chaves** para completar a tarefa.



Câmaras:	Constelação	Inicial	3 gemas	Gema única	Saída
Jogadores:					
2 jogadores	X	X			
3 jogadores	X	X	X		
4 jogadores	X	X	X	X	
5/6 jogadores	X	X	X	X	X

Nota: quando você joga com 6 jogadores, um jogador não precisa estar em um local específico.

Ninho de cobras:

O jogador que descobrir o ninho de cobras pega **uma ficha de cobra** para todos os outros aventureiros e coloca **à frente de cada aventureiro**. Para completar esta tarefa, cada ficha de cobra deve ser derrotada rolando **2 tochas** enquanto estiver na mesma câmara que a ficha. Quando todas as fichas são derrotadas, os jogadores finalmente têm que lutar contra a **cobra mãe** no ninho de cobras rolando **5 tochas**.

Assim que a cobra mãe for derrotada, a tarefa estará concluída.



Novas cartas de maldição



Controle mental:

Você **não tem permissão para tocar** seu aventureiro, a pilha de câmaras ou as gemas no depósito

de gemas.

É melhor pedir a outro jogador para ajudá-lo a mover essas peças.



Armadilha:

Quando você sacar esta carta de maldição, coloque imediatamente **seu aventureiro de volta na câmara inicial**.

Então descarte essa carta.



Vínculo mágico:

Você tem que **tocar outro jogador com uma mão** o tempo todo, enquanto

você tiver essa maldição.



QUEENIE: O LABIRINTO

Jogável apenas com o jogo base. As regras do jogo base permanecem as mesmas.

Componentes extras e mudança na preparação

- **2 Câmaras** (1x câmara de miragem, 1x câmara de engrenagem)

Depois de colocar 2 peças de câmara aleatoriamente ao lado da câmara inicial, embaralhe as novas câmaras com o resto das câmaras.

- **4 Cartas de maldição** (2x elo mais fraco, 2x desinformação)

Embaralhe as novas cartas de maldição com as restantes e coloque-as como uma pilha ao lado da pilha de câmaras.

- **6 Peças de tesouro** (2x atalho, 2x tempo esgotado, 2x lâmpada do gênio)

Embaralhe as novas peças de tesouro com as demais e coloque-as como uma pilha ao lado da pilha de câmaras.

Novas câmaras

Câmara da miragem:

O jogador que descobrir esta câmara deve **trocá-la com a câmara inicial** mantendo a orientação. Em seguida, ele deve colocar a câmara inicial próximo à câmara em que está parado. Dessa forma, a câmara inicial se moveu.

Nota: você não está seguro no final de uma contagem regressiva se estiver na câmara da miragem.



Câmara da engrenagem:

Uma vez descoberta, os jogadores podem rolar **2 tochas** para ativar as engrenagens enquanto estão na câmara de engrenagem. Quando ativadas, o jogador pode escolher **uma linha inteira ou coluna de câmaras e deslizar todas elas** mais uma câmara em qualquer direção que escolher.

Nota: todas as câmaras da linha ou coluna selecionada devem ser movidas na mesma direção uma câmara adiante.



Novas cartas de maldição

Elo mais fraco:



Esta maldição não pode ser removida.

Se você não estiver de volta à câmara inicial no final da primeira ou segunda contagem regressiva, todos vocês perderão o jogo imediatamente.

Desinformação:



Esta maldição não pode ser removida. Cada vez que você descobrir uma nova câmara, você deve **gritar “Eu encontrei a saída”** duas vezes.

Novas peças de tesouro

Atalho:



Quando você descobrir uma nova câmara, você pode usar este tesouro para **examinar toda a pilha restante e escolher uma câmara** de que goste e descobrir esta. Depois disso, embaralhe a pilha novamente.

Tempo esgotado:



Use este tesouro para **pausar a música** para obter algum tempo e discutir seus próximos passos. Ninguém pode rolar enquanto a música está em pausa. Depois de descobrir as próximas etapas, clique em reproduzir e comece a rolar novamente.

Lâmpada do gênio:



Use este tesouro e **veja os 3 tesouros do topo da pilha** de tesouros e escolha o que você quiser.

O resto é devolvido ao fim da pilha.



QUEENIE: NOVOS PERSONAGENS

Jogável apenas com o jogo base e a expansão *Quest*.

Componentes extras e mudanças na preparação

- **2 Câmaras** (1x masmorra, 1x bitola estreita)

Depois de colocar 2 peças de câmara aleatoriamente ao lado da câmara inicial, embaralhe as novas câmaras com o resto das câmaras.

- **4 Cartas de personagem** (2x corredor vazio 2x trapaceiro)

Os 2 novos personagens oferecem mais opções para os jogadores no início do jogo.

- **4 Peças de tesouro** (2x portal, 2x clone)

Embaralhe os novos tesouros com os demais e coloque-os como uma pilha ao lado da pilha de câmaras.

Novas câmaras

Masmorra:

A masmorra é colocada com o escorregador cinza conectando-se à entrada da câmara atual. Os jogadores **podem entrar** na masmorra **por todas as entradas**, mas **não podem sair** da masmorra **pelo escorregador cinza**. Portanto, tome cuidado ao entrar na masmorra, você nunca encontrará o caminho de volta.



Bitola estreita:

Para entrar nesta câmara, os jogadores devem rolar **3 tochas**.

Os jogadores podem ativar uma joia e encontrar um tesouro nesta câmara.



New treasure tiles

Portal:



Use este tesouro para colocar seu aventureiro em uma **câmara adjacente**. Você pode escolher qualquer câmara adjacente, mesmo as diagonais.

Clone:



Use este tesouro para **dobrar** todas as suas **chave e tochas** roladas para uma ação.

New Character Cards

Permanente:



Enquanto você estiver em uma câmara com entradas abertas, você pode rolar **2 aventureiros** para **sair do tabuleiro** e então escolher qualquer outra câmara que também tenha entradas abertas e colocar seu aventureiro nessa câmara.

CORREDOR VAZIO



Você pode realizar sua habilidade permanente **uma vez, mas leve todos os outros aventureiros com você**, que estejam na mesma câmara que você.

Ativável:



Permanente:



Você pode **trocar dados** com outros aventureiros enquanto estiver na **mesma câmara**.

Nota: você só pode trocar uniformemente, o que significa que você terá o mesmo número de dados que antes da troca.

TRAPACEIRO



Você pode **trocar dados** com outro aventureiro em **qualquer lugar** do templo. Você só pode trocar uniformemente, o que significa que você terá o mesmo número de dados que antes da troca.

Ativável:





QUEENIE: O CALENDÁRIO MAIA

Jogável apenas com o jogo base. As regras do jogo base permanecem as mesmas.

Como se escapar do templo não fosse difícil o suficiente, os deuses antigos decidiram dar a você mais uma tarefa!

Você tem que ativar as gemas conforme o antigo calendário maia ou enfrentar as consequências.

Componentes extras e mudanças na preparação

• 1 Câmara de calendário



• 9 Peças de calendário



4x Sol



3x Lua



2x Engrenagem



Verso

• 1 Maia



• 1 Tabuleiro de calendário maia

Dupla face: *calendário eterno* *calendário condenado*



Coloque o tabuleiro de calendário maia próximo à pilha de câmaras. Coloque o maia no espaço inicial com a seta.

Dependendo do lado que você escolher (Eterno ou Condenado), as regras mudarão conforme descrito abaixo.

Embaralhe as peças de calendário, com suas faces para baixo, e coloque-as como uma pilha ao lado do tabuleiro de calendário maia.

Depois de colocar 2 peças de câmara aleatoriamente ao lado da câmara inicial, embaralhe a câmara do calendário com o resto das câmaras.

Mudanças na jogabilidade

Calendário eterno

Cada vez que um jogador descobrir uma câmara de gemas (câmara onde os jogadores podem ativar as gemas), **saque a peça de calendário da pilha** e coloque-a, com sua face para cima, na câmara descoberta. A peça mostra um de três símbolos: sol, lua ou engrenagem.



Os jogadores **só podem ativar gemas** em uma câmara que contém o **mesmo símbolo** mostrado no próximo espaço do calendário eterno. Quando uma gema é ativada na câmara correta, avance o **maia** para o **próximo espaço** e remova a peça de calendário do jogo. O maia só pode se mover um espaço por vez, o que significa que você tem que fazer 9 câmaras de gemas na sequência correta.



Quando você ficar sem peças de calendário, não coloque mais peça de calendário em uma câmara de gema descoberta. As gemas dentro dessas câmaras podem ser ativadas depois que você atingir o espaço final no calendário eterno.

Você não precisa chegar ao último espaço no calendário para escapar. Se você sentir que pode escapar mais cedo ou se todas as gemas do depósito de gemas já tiverem desaparecido, corra para a saída.

Câmara do calendário:

Uma vez descoberta, o jogador pode ativar a câmara rolando **3 chaves**. Quando ativada, **troque duas** peças de calendário em câmaras, uma pela outra.



Calendário condenado

Cada vez que um jogador descobrir uma câmara de gemas (câmara onde os jogadores podem ativar as gemas), saque a peça de calendário da pilha e coloque-a, com sua face para cima, na câmara descoberta. A peça mostra um de três símbolos: sol, lua ou engrenagem.

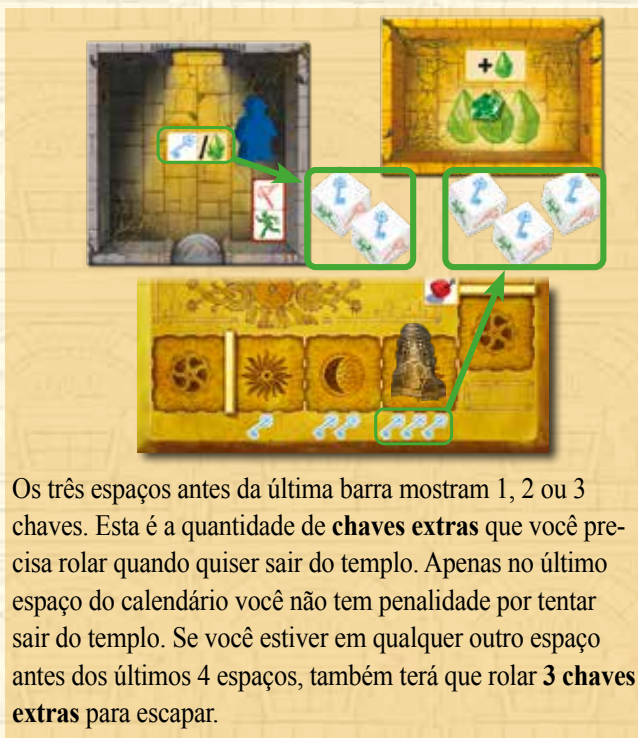
Quando uma gema é ativada, olhe para o símbolo da peça de calendário naquela câmara. Se for o mesmo símbolo do próximo espaço no tabuleiro de calendário, avance o maia para esse espaço.

Do contrário, o maia não se move.

Em ambos os casos, coloque a peça de calendário, com a sua face para baixo, na parte inferior da pilha de peças de calendário.

Existem **três barras** no tabuleiro de calendário, indicando o final das **três contagens regressivas**. Se o maia estiver em frente à barra correspondente no final da contagem regressiva, todos vocês terão que enfrentar as consequências.

Nas primeiras duas contagens regressivas, todos os jogadores devem colocar **um dado** na câmara do calendário. Se ainda não foi descoberta, coloque os dados de lado e coloque-os na câmara quando descoberta.



Os três espaços antes da última barra mostram 1, 2 ou 3 chaves. Esta é a quantidade de **chaves extras** que você precisa rolar quando quiser sair do templo. Apenas no último espaço do calendário você não tem penalidade por tentar sair do templo. Se você estiver em qualquer outro espaço antes dos últimos 4 espaços, também terá que rolar **3 chaves extras** para escapar.

Se você ficar sem gemas no depósito de gemas, mas ainda precisar ou quiser avançar no calendário, você pode rolar os símbolos necessários para ativar uma gema em uma câmara onde ainda há uma peça de calendário e apenas avançar o maia e não ativar uma gema.

Nota: mesmo que você não precise ativar as câmaras de gemas em uma ordem específica, é altamente recomendável que você o faça, a fim de evitar as consequências e as penalidades na saída.

Câmara do calendário:

Uma vez descoberta, um jogador pode ativar a câmara rolando **3 chaves**. Quando ativada, **troque duas** peças de calendário em câmaras, uma pela outra.

Se os dados estiverem na peça de calendário, você pode recuperar seu dado entrando nesta câmara.



Exemplo: Peter ativou a câmara do calendário e muda duas peças de calendário, uma pela outra. Ele também recupera seu dado perdido.



QUEENIE: CÂMARA DE TROCA E CÂMARA DE TELEPORTE

Jogável apenas com o jogo base. As regras do jogo base permanecem as mesmas.

Componentes extras e mudanças na preparação

• 1 Câmara de troca



Funciona apenas se jogado com os módulos 1 e 2 do jogo base.

• 1 Câmara de teleporte e 1 Ficha de teleporte



Depois de colocar 2 câmaras ao lado da câmara inicial, embaralhe a câmara de teleporte e a câmara de troca com o resto das câmaras antes de adicionar a peça de saída. Coloque a ficha de teleporte em fácil acesso, próximo à pilha de câmaras.

Novas câmaras

Câmara de troca:

Uma vez descoberta, os jogadores podem entrar na câmara e trocar uma maldição que possuam por um tesouro. Eles descartam a maldição e retiram um tesouro da pilha. Os jogadores podem usar a câmara de troca várias vezes, mas depois de usá-la, eles devem sair e entrar, para usá-la novamente.



Câmara de teleporte:

Uma vez descoberta, coloque a ficha de teleporte no meio da câmara.

Um jogador pode entrar na câmara, pegar a ficha de teleporte e colocá-la na sua frente. Mais tarde, eles podem soltar a ficha em qualquer outra câmara que ocupem atualmente, colocando-a na câmara.

Agora, os jogadores podem se teleportar livremente entre a câmara de teleporte e a câmara onde está a ficha de teleporte.

Para fazer isso, eles pegam seu aventureiro de uma câmara e a colocam na outra; nenhum dado é usado para fazer isso. Os jogadores também podem pegar a ficha de teleporte novamente e colocá-la em uma câmara diferente.





QUEENIE: CÂMARA DE TOTEM

Jogável apenas com o jogo base. As regras do jogo base permanecem as mesmas.

Componentes extras e mudanças na preparação

• 1 Câmara de totem

Depois de colocar 2 câmaras próximas à câmara inicial, embaralhe a câmara do totem com o resto das câmaras.

A nova câmara “o totem”

Depois de descoberta, os jogadores podem entrar para tentar ativar até 2 gemas mágicas. Para isso, eles devem empilhar seus dados no meio da câmara. Um dado pode ser empilhado apenas se mostrar uma máscara dourada ou preta.

Os dados que caírem devem ser re-rolados.

Se eles empilharem 5 dados, eles ativam 1 gema; se eles empilham 10 dados, eles ativam 2 gemas. Os jogadores podem ativar as gemas apenas uma vez na câmara de totem, então é melhor que tenham uma mão firme.



QUEENIE: AS GEMAS AMALDIÇOADAS

Jogável apenas com o jogo base. As regras do jogo base permanecem as mesmas.

Você não deveria ter pegado aquela gema! Está amaldiçoado e agora é melhor devolvê-la, ou não escapará do templo. Se ao menos você pudesse se lembrar de qual câmara a tirou ...

Componentes extras e mudanças na preparação

• 6 Peças de gema amaldiçoada



Verso

Embaralhe as pedras de gema amaldiçoadas e dê aleatoriamente a cada jogador uma pedra para colocar na frente deles com sua face para cima.

• 6 Peças de localização de gema



Verso

Embaralhe as peças de localização de gemas, com suas faces para baixo, e empilhe-as ao lado da pilha de câmaras.

Mudanças na jogabilidade

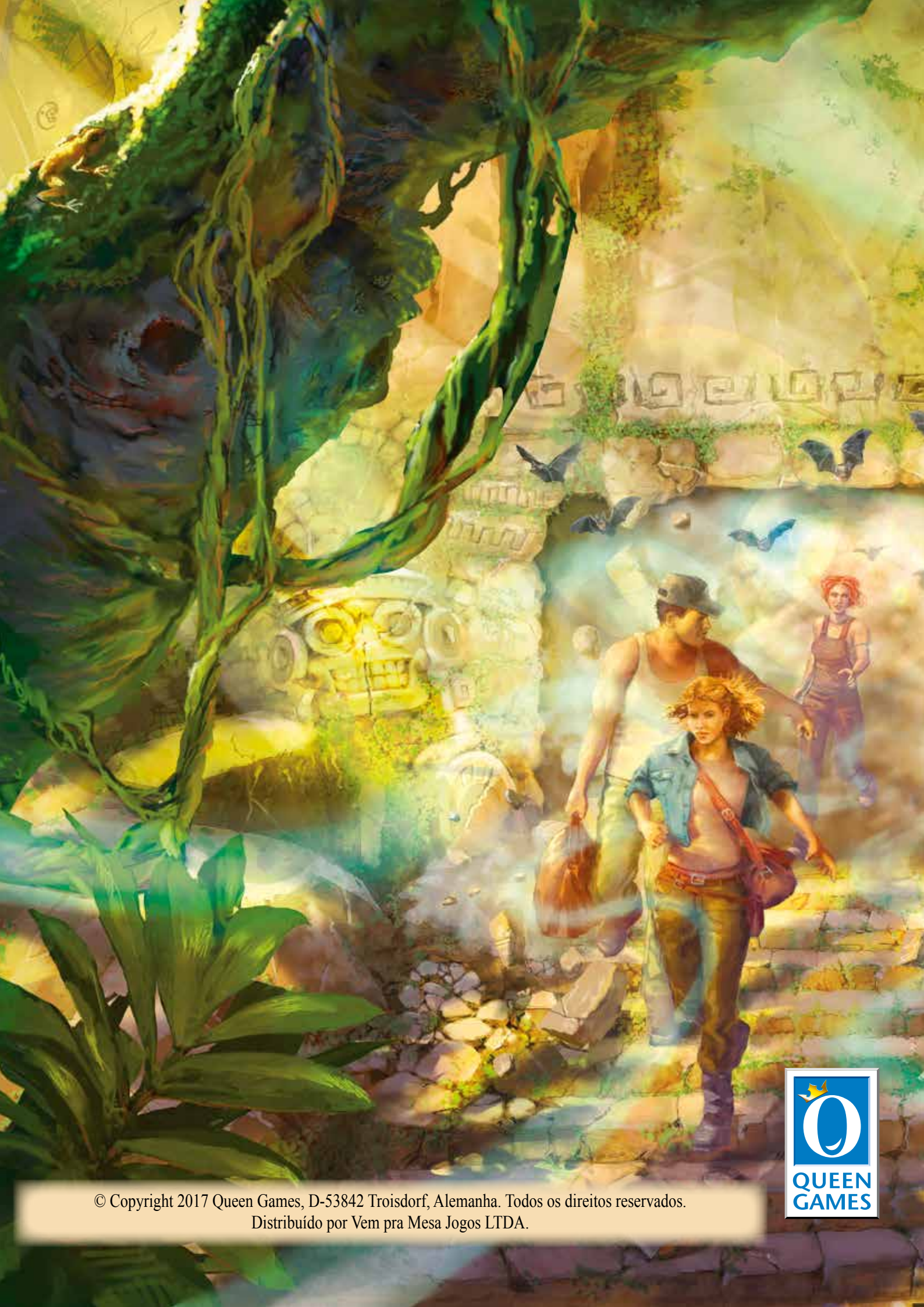
Os jogadores não podem escapar do templo, desde que tenham a peça de gema amaldiçoada à sua frente.

Cada vez que uma câmara onde você pode ativar apenas uma gema é descoberta, os jogadores sacam a ficha de localização da gema do topo e colocam-na com sua face para baixo no meio da câmara.

Quando um jogador entra em uma câmara com uma peça de localização de gema, ele pode rolar 2 chaves e olhar para a peça:

Se essa peça corresponder a sua peça de gema amaldiçoada, eles encontraram a localização de sua gema amaldiçoada. Eles colocam a peça de gema amaldiçoada e a peça de localização da gema de volta na caixa e agora podem tentar escapar do templo.

Se as peças não combinam, o jogador pode descrever a peça de localização (sem mostrá-la) para dar uma dica aos outros jogadores. Eles então colocam a peça de localização, com sua face para baixo, na mesma câmara.



© Copyright 2017 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Alemanha. Todos os direitos reservados.
Distribuído por Vem pra Mesa Jogos LTDA.

