

ESCAPE

The curse of the Temple

Sei un membro di un team di avventurieri intrappolato in un tempio maledetto. Dovete attivare le pietre magiche poste nelle camere del Tempio coi vostri compagni per eliminare le Maledizioni. Cercate di uscire dal Tempio in meno di 10 minuti, prima che il Tempio collassi.

A game by Kristian Amundsen Østby for 2 - 5 players

Componenti del gioco

- 6 tessere principali camere



- 13 tessere camere base



- 1 deposito gemme (per le gemme magiche)



- 25 gemme magiche



- 25 dadi - 5 per ogni avventuriero



Avventuriero chiave torcia maschera nera maschera d'oro

- 5 pedine avventuriero 1 per ogni giocatore



- 5 gettoni avventuriero 1 per ogni giocatore



- 1 CD contenente tracce audio e introduzione



- 1 Regolamento

- 1 Espansione (Modulo 1 : Maledizioni, Modulo 2: tesori)

Sommario e obiettivi del gioco

Questo gioco non viene giocato in turni, ma in una sola manche di 10 minuti.

Ciascun giocatore lancia i propri 5 dadi rapidamente e senza aspettare i propri compagni.

Il tempo per tutti i giocatori è di 10 minuti, per poter fuggire dal tempio che sta crollando.

Mentre cercano l'uscita i giocatori scoprono nuove camere usando differenti combinazioni di dadi. Vi sono pietre magiche in alcune camere. I giocatori cercheranno di attivare quante più pietre magiche possibili con i loro dadi per cercare di spezzare le maledizioni che bloccano l'uscita.

L'uscita risulta più facile se viene trovata presto e se si

riescono ad attivare molte gemme magiche.

Comunque state sempre attenti, per due volte durante il gioco sentirete suonare un Gong che vi avviserà di tornare subito nella camera di partenza che è l'unica sicura : Se non riuscirete ad arrivarci in tempo perderete uno dei vostri preziosi dadi.

Coordinate le vostre azioni con quelle dei vostri compagni ed aiutate tutti coloro che ne hanno bisogno. Vi sono infatti degli obiettivi che potrete risolvere solo con l'aiuto dei vostri compagni. Se anche uno solo dei vostri compagni resta indietro e non riesce ad uscire dal Tempio, la vostra missione sarà fallita.

PREPARAZIONE DEL GIOCO BASE

Avrete bisogno delle 6 stanze base e delle altre 13 stanze

1. Mettete la stanza di partenza e l'uscita da parte. Mescolate tutte le altre stanze e fatene una pila a faccia in giù. Mettete ora la stanza di partenza al centro dell'area di gioco e ponete 2 stanze a caso a fianco di questa come nell'esempio sotto infine mescolate la tessera uscita con 4 tessere a caso e mettetele sul fondo della pila delle stanze.

2. Mettete il deposito gemme a fianco della pila delle stanze, con tante gemme come nel numero indicato a fianco, che dipende dal numero dei giocatori. Infine mettetevi 2 gemme vicino al deposito.

2 giocatori.....	7 gemme
3 giocatori.....	11 gemme
4 giocatori.....	14 gemme
5 giocatori.....	16 gemme



3. Ogni giocatore riceve 5 dadi speciali, un gettone del proprio colore ed un esploratore. Tutti mettono il loro esploratore nella stanza di partenza ed il gettone colorato di fronte a loro in modo da indicare chiaramente la propria appartenenza.



Nella confezione è presente un CD con un'audio spiegazione del gioco (in tre lingue..) e 2 versioni della traccia audio

Utilizzate quella di vostro gradimento, oppure andate sul sito della casa produttrice e scaricate altre tracce audio da sentire con il vostro apparecchio preferito.

Rimettete tutti i componenti inutilizzati nella scatola.

LE STANZE DEL TEMPIO

Ogni stanza mostra alcune caratteristiche

Icona gemme magiche

Il giocatore deve ottenere il numero indicato di icone per poter attivare la gemma magica

In alcune camere non vi sono gemme, mentre in altre il loro numero può variare da 1 a 3

Entrata

Si devono mettere nuove camere prese dalla pila in corrispondenza di ogni entrata

Icone cerchiare in rosso

Il giocatore deve ottenere queste icone col tiro dadi per poter accedere alla nuova stanza.

Entrata dalle scale

Da qui si accede alla camera



LE ICONE DEI DADI

Ogni dado presenta 5 differenti icone



Avventuriero x 2: hai bisogno di questo se vuoi muoverti da camera a camera o per scoprire nuove camere



Maschera nera: se tirando ottieni una maschera nera sei sotto Maledizione ed il dado è maledetto, mettilo da parte finché la Maledizione non verrà spezzata



esempio: Anna ha ottenuto 2 maschere nere, deve mettere da parte questi due dadi. Ora potrà usare solo tre dadi per i suoi tiri



Chiave e Torcia: potrete entrare in alcune stanze solo ottenendo uno o entrambi questi simboli, ne avrete bisogno anche per attivare le Gemme Magiche



Maschera d'Oro: una di queste rompe la Maledizione della Maschera Nera. Una maschera d'Oro rompe 2 Maledizioni della Maschera Nera, ora il giocatore può tornare ad usare i dadi bloccati.



es. Anna avendo ottenuto una maschera d'oro potrà tornare ad usare fino a due dadi accantonati con la maschera nera

Più avventurieri insieme nella stessa stanza possono aiutarsi. Se uno dei due ottiene per es. una maschera d'oro, può passare questo aiuto ad un'altro, se è nella stessa stanza, che abbia ottenuto 1 o 2 maschere nere, spezzandone la maledizione. Con una maschera d'oro si può aiutare 1 solo altro giocatore, oppure se stessi



es. : Anna (rosso) ha ottenuto una maschera d'oro e una maschera nera, mentre Pippo (blu) che è nella stessa stanza ha ottenuto 2 maschere nere, si decide di aiutare Pippo che al prossimo turno userà 5 dadi, mentre Anna potrà usarne solo 4

LE AZIONI

Usando varie combinazioni di dadi, il giocatore può effettuare differenti azioni, spesso si potranno fare più azioni anche con un solo dado, se possibile.

1. entrare in una stanza
2. scoprire una nuova stanza
3. attivare gemme magiche
4. fuggire
5. turno del Fato

Dopo che un giocatore ha eseguito un'azione, si possono ritirare tutti i dadi usati per quell'azione.

Si possono mettere da parte tutti i dadi non usati per una azione ed usarli per una azione futura.

Il giocatore può ritirare qualunque dado messo da parte precedentemente (escluse le maschere nere che possono tornare in gioco solo dopo la comparsa di una maschera d'oro)

Le azioni in dettaglio

1. Entrare in una stanza

Un giocatore può entrare in una stanza se l'entrata non è bloccata



es. Pippo può entrare solo nella camera in alto, quella a sinistra è bloccata e quella di destra non è ancora raggiungibile

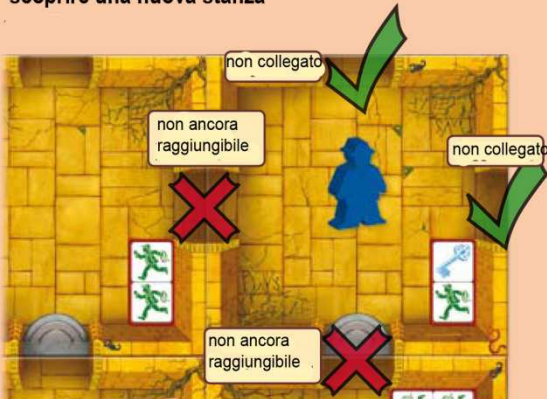
Per potere entrare in una stanza, il giocatore deve tirare i dadi ed ottenere le icone richieste all'interno della nuova stanza



es. Pippo tirando i dadi ha ottenuto 2 avventurieri che gli permettono di entrare nella nuova stanza in alto.

Scoprire una camera

Un giocatore all'interno di una stanza senza altre stanze adiacenti raggiungibili dalle entrate, può scoprire una nuova stanza



es. Pippo si trova in una stanza che ha due entrate non ancora collegate a stanze adiacenti. Di conseguenza egli può scoprire due nuove stanze.

Un giocatore deve rollare 2 icone avventuriero per pescare una nuova stanza dalla pila e quindi piazzarla adiacente alla stanza in cui si trova. Le scale di entrata della nuova stanza devono combaciare con l'entrata della stanza già presente.



es. Pippo usa 2 icone avventuriero ed unisce le scale d'entrata della tessera disponibile nella pila tessere, con un'entrata alla stanza in cui si trova.

3. Attivare gemme magiche

Troverete due tipi di stanze nelle quali potrete attivare le gemme magiche

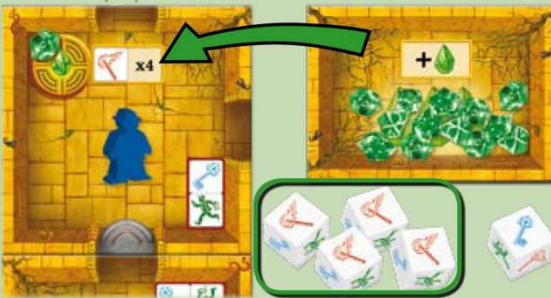


stanza con 1 gemma



stanza con 1/2/3 gemme

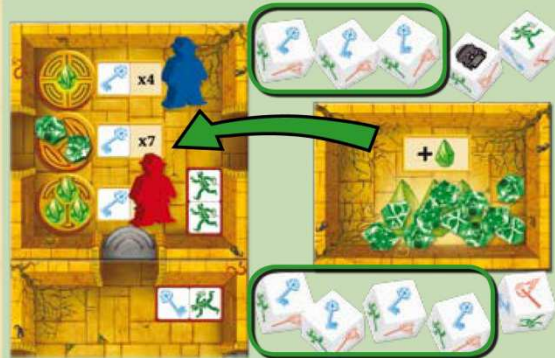
Un giocatore in una stanza contenente 1 o più gemme magiche deve ottenere il numero richiesto di torce o di chiavi per attivare tante gemme come quelle indicate. Dopo che una gemma viene attivata, prendetene una dal deposito e mettetela nella stanza, come indicato.



es. Pippo ha ottenuto 4 icone torcia ed ha attivato la gemma entro la stanza. Prende una gemma dal deposito e la mette nella stanza

Più avventurieri presenti in una camera contenente una o più gemme possono unire le loro forze per ottenere il numero richiesto di icone per l'attivazione delle gemme.

nota: per attivare 2 o 3 gemme i giocatori devono lavorare insieme.



es. Anna (rosso) e Pippo (blu) insieme hanno ottenuto 7 chiavi e decidono di attivare 2 gemme. Mettono 2 gemme dal magazzino all'apposito posto indicato dentro la stanza.

Se almeno 1 delle gemme di una stanza viene attivata, non sarà possibile attivarne altre in quella stanza fino alla fine del gioco

es.: essendo già attivate 2 gemme all'interno della stanza, nessuno può attivarne altre nella stanza.



4. Fuggire

Un giocatore può uscire se si trova all'interno della camera di uscita

Per fuggire un giocatore deve ottenere un numero di icone chiave pari al numero di gemme rimaste nel deposito + 1. Ciascun giocatore deve ottenere il numero richiesto di chiavi da solo, senza l'aiuto di nessuno.

camera di uscita



es.: Pippo ha ottenuto le tre chiavi necessarie per uscire e può quindi scappare.

Dopo che un giocatore è uscito dal tempio, si considera in zona franca e può donare 1 dei suoi dadi ad un altro giocatore ancora all'interno del Tempio. Quest'ultimo può usare tale dado fin da subito.



es.: Pippo (blu) è riuscito a fuggire, dà quindi 1 suo dado ad Anna (rosso) che può subito utilizzarlo.

5. Turno del Fato

Se vi sono troppi dadi maschera nera in gioco, i giocatori possono trasferire una delle due gemme magiche poste a lato del magazzino gemme, nel magazzino; facendo così tutti possono riprendere in mano i dadi maschera nera e lanciarli per riusarli. Questa decisione verrà presa da tutti i giocatori insieme e bisogna tenere presente che tale turno potrà essere selezionato solo max 2 volte per partita.

Nota: non usate questo turno del Fato con troppa leggerezza, perchè ogni gemma addizionale renderà più difficile scappare.



Parte l'avventura

Quando tutti i giocatori sono pronti per iniziare, inserite il CD nel lettore e ascoltate la musica iniziale. Il gioco inizia con la richiesta: ESCAPE, iniziate subito a lanciare i dadi, non vi rimangono che 10 minuti per poter scappare



Tracce audio

Durante la traccia audio, sentirete 3 conti alla rovescia. Il primo inizia con un colpo di Gong e finisce con una porta sbattuta. Il secondo inizia con due colpi di Gong e finisce come l'altro. Questi due conti alla rovescia vi richiedono di tornare indietro alla camera di partenza. Chi non si troverà all'interno della camera quando sbatterà la porta, perderà 1 dado per il resto della partita.

Il terzo conto alla rovescia inizia con tre colpi di Gong e termina con il crollo del Tempio. se qualcuno non è ancora uscito, avete tutti perso.



Vi consigliamo di usare la traccia audio dopo aver imparato bene le meccaniche del gioco.

Fine del gioco

Se anche un giocatore è rimasto dentro il Tempio quando questo crolla, tutti hanno perso questo gioco.

Al contrario se tutti sono riusciti a scappare prima del crollo, la vittoria è del Team intero

Per un gioco ancora più difficile

I giocatori possono accordarsi per mettere un numero maggiore di gemme nel deposito.

Suggeriamo di aggiungerne 3 o 6 al numero indicato nel setup.