

ESCAPE

The Curse of the Temple

Un juego de Kristian Amundsen Østby para 1 - 5 jugadores

Material del juego básico

- 6 cámaras principales



Cámara de entrada

Salida

2 cámaras de piedra (llave)

2 cámaras de piedra (antorcha)

- 13 cámaras secundarias: no tienen máscara lila ni símbolo del tesoro



Las cámaras con la máscara lila o el símbolo del tesoro sólo se emplearán en las ampliaciones del juego.

- 1 arca: para las piedras mágicas



- 25 piedras mágicas



- 25 dados: 5 para cada jugador



Aventurero

Llave

Antorcha

Máscara negra

Máscara de oro

- 5 figuras de aventurero: 1 de cada color



- 5 insignias de aventurero: 1 de cada color



- 1 CD con una introducción y la banda sonora



- 1 folleto de instrucciones

- 1 hoja explicativa para los módulos Maldiciones y Tesoros

- 1 hoja explicativa para "Las arenas del destino"

Objetivo y descripción del juego

Escape es un juego cooperativo en tiempo real... ¡donde no hay turnos ni rondas! Cada uno de vosotros lanzará sus 5 dados **tantas** veces y tan **rápido** como pueda sin tener que esperar a los demás.

Sólo disponéis de **10 minutos** para escapar todos del templo antes de que se desplome.

Las distintas combinaciones de los dados os permitirán adentraros en el templo y descubrir nuevas cámaras mientras buscáis la salida. En algunas de las cámaras encontraréis piedras mágicas. Tendréis que intentar **activar el mayor número posible** con la ayuda de vuestros dados para acabar con la maldición que impide salir del templo.

Cuanto antes encontréis la salida y más piedras mágicas activéis, más fácil será vuestra huida.

Tendréis que avanzar bien atentos, ya que, en dos ocasiones durante la partida, sonará un gong que anunciará una cuenta atrás. Será la señal para volver lo antes posible a la **cámara de entrada**, ya que sólo allí estaréis a salvo. Si no lográis llegar antes de que finalice la cuenta atrás, perderéis uno de vuestros valiosísimos dados.

La unión hace la fuerza, así que poneos de acuerdo y **ayudaos** entre **vosotros** para solucionar juntos los problemas que vayan surgiendo, ya que basta con que uno solo quede atrapado en el templo para que perdáis todos.

Preparación de una partida para pioneros

1. Necesitaréis las **6 cámaras principales** y las **13 secundarias** (que son las cámaras sin máscara lila o sin símbolo del tesoro, como se indica en la página 1). Separad la **cámara de entrada** y la **salida**. El resto de las cámaras se entremezcla y se coloca boca abajo formando un mazo. Una vez situada la cámara de entrada en el centro de la mesa, se disponen a su lado las dos primeras cámaras del mazo como se muestra en la imagen que aparece más adelante. A continuación, se entremezcla la salida con las 4 primeras cámaras y se introducen bajo el mazo.

Excepción: En las partidas para uno o dos jugadores, la salida se intercala aproximadamente a la mitad del mazo.

2. El arca se coloca junto al mazo.

En ella se deja el número de piedras mágicas correspondiente al número de jugadores que participan en la partida.

Dejad, también, 2 piedras mágicas a vuestro lado.

1 ó 2 jugadores...7 piedras

3 jugadores.....11 piedras

4 jugadores.....14 piedras

5 jugadores.....16 piedras



3. Cada uno de vosotros recibe, ahora, **5 dados** y la **figura e insignia de aventurero** del color elegido. Dejad vuestra figura en la cámara de entrada y la insignia delante de vosotros. *Os ayudarán a identificar el color de cada aventurero rápidamente.* **Excepción:** Cuando se juega solo, se utilizan 7 dados en lugar de 5.



En el CD encontraréis una introducción en 3 idiomas y dos versiones de la banda sonora. En la introducción se describe brevemente en qué consiste y cómo se juega a "Escape", así que sería conveniente escucharla al menos una vez antes de comenzar a jugar. Elegid la versión de la banda sonora que más os guste. No hay diferencia alguna en el modo de juego y ambas versiones duran lo mismo, aunque se recomienda el "tema 1" para la primera partida.

También podéis descargar la música directamente desde la página web: www.escape-queen-games.com y reproducirla en un dispositivo apropiado. En las partidas para pioneros, se puede dejar en la caja el material que no se vaya a utilizar.

Las cámaras del templo

Cada cámara del templo tiene sus propias características:

Símbolos mágicos

Para activar las piedras mágicas, tendréis que sacar el número de símbolos correspondiente al lanzar los dados. Hay cámaras con ningún símbolo, con uno y con hasta 3 símbolos mágicos.

Acceso

Cada nueva cámara que se tome del mazo se colocará junto a uno de los accesos.

Símbolo resaltado en rojo

Para poder entrar en una cámara, tendréis que lanzar los dados y que os salgan los símbolos resaltados.

Acceso con escalera de entrada

Señala la entrada a la cámara.



Los dados

Cada dado tiene 5 símbolos distintos:



Aventurero (aparece 2 veces): Sirve para pasar de una cámara a otra o descubrir una nueva.



Antorcha y llave: A algunas cámaras sólo podréis entrar con la ayuda de una antorcha o de una llave, que os servirán, además, para activar las piedras mágicas.



Máscara negra: Una maldición inmovilizará los dados que, tras lanzarlos, muestren la máscara negra, por lo que quedarán inmovilizados.

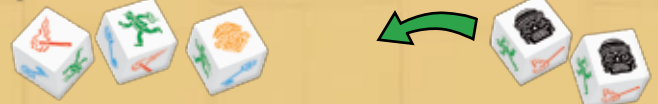
Se apartarán a un lado y sólo podrán volverse a lanzar cuando se rompa su maldición.



Ejemplo: Ana acaba de tirar los dados y en dos de ellos le ha salido la máscara negra, por lo que debe dejarlos a un lado. Ahora sólo contará con la ayuda de 3 dados.



Máscara de oro: Las máscaras de oro contrarrestan la maldición de las máscaras negras. Una sola máscara de oro puede desbloquear hasta 2 dados inmovilizados.



Ejemplo: A Ana le ha salido una máscara de oro, así que podrá volver a utilizar los dados inmovilizados por la máscara negra en su próxima tirada.

Si os encontráis con otro aventurero en una misma cámara, podréis ayudaros mutuamente. Si a alguno le saliera, por ejemplo, una máscara de oro, podría ayudar al otro compañero (si éste tuviera dados inmovilizados) en lugar de utilizarla en su propio beneficio.



Ejemplo: Ana (figura roja) ha sacado una máscara de oro y una máscara negra al lanzar los dados. Fran (figura azul) está en la misma cámara, así que Ana decide utilizar la máscara de oro para ayudarlo a él en lugar de recuperar su propio dado. Fran podrá volver a lanzar sus 5 dados a partir de ese momento, mientras que Ana sólo podrá tirar 4.

Nota: No se puede ayudar a más de un aventurero con una misma máscara de oro. **Atención:** No se pueden intercambiar los dados al ayudar a los compañeros.

Las acciones

Durante la partida podréis realizar distintas acciones mediante las combinaciones de dados. A veces, incluso un solo dado será suficiente para llevarlas a cabo.

- 1. Entrar en la cámara
- 2. Descubrir una nueva cámara
- 3. Activar las piedras mágicas
- 4. Escapar
- 5. Llamar a la diosa fortuna

Tipos de acciones que se pueden realizar:

1. Entrar en la cámara

Sólo podréis entrar en una cámara si hay un **pasadizo abierto** que conduzca hasta ella.



Ejemplo: Fran sólo puede entrar en la cámara de arriba porque el pasillo de la izquierda está cerrado y a la derecha, aunque exista un acceso, no hay ninguna cámara contigua.

Una vez elegida una acción, se lanzarán todos los dados para intentar efectuarla. Tras la tirada, los dados cuyos símbolos no sean necesarios para realizar dicha acción, pueden dejarse a un lado momentáneamente por si hicieran falta después para alguna otra acción. En la siguiente tirada se volverán a lanzar todos los dados, incluso los apartados. (Excepción: los dados inmovilizados por la máscara negra sólo podrán volver a utilizarse tras anular su maldición con una máscara de oro).

Para pasar al interior de una cámara, necesitaréis obtener con los dados los **símbolos resaltados en rojo** que aparezcan en ella.



Ejemplo: Fran acaba de lanzar los dados y utiliza los dos en los que le ha salido el aventurero para acceder a la cámara.

2. Descubrir una nueva cámara

Cuando os encontréis en alguna cámara con un **acceso**, pero sin cámara adyacente, podréis **descubrir** una nueva cámara.



Ejemplo: Fran se encuentra en una cámara con dos accesos que no conducen a ningún sitio. Podrá descubrir, así pues, dos nuevas cámaras.

Para robar una cámara del mazo y colocarla junto a aquella en la que se está, hay que sacar dos **símbolos de aventurero**. La nueva cámara se tendrá que orientar de forma que la **escalera de entrada** coincida con el acceso.



Ejemplo: Fran emplea los dos dados en los que le ha salido el aventurero y sitúa la cámara que acaba de robar del mazo de forma que la escalera de entrada coincida con el acceso.

3. Activar las piedras mágicas

Hay dos tipos de cámara en las que podréis activar piedras mágicas:



Cámaras con un símbolo de piedra



Cámaras con 1, 2 y 3 símbolos de piedra

Para activar las **piedras mágicas** de una cámara, tendréis que obtener en una tirada la **cantidad correspondiente de símbolos de antorcha o de llave** necesarios. Cada vez que se active una, colocad en la cámara en cuestión una de las piedras que hay en el arca.



Ejemplo: A Fran le han salido antorchas en 4 de sus dados y ha activado la piedra mágica de la cámara. Toma una piedra del arca y la coloca en la cámara.

Si alguno de vosotros se encuentra con otro aventurero en la misma cámara, podréis tirar los dados **juntos** para obtener el número de símbolos necesarios.

Nota: Podéis unir fuerzas para activar 1 piedra. Para activar 2 ó 3, tendréis que trabajar en equipo obligatoriamente.



Ejemplo: Ana (figura roja) y Fran (figura azul) han tirado los dados juntos y han obtenido las 7 llaves necesarias para activar las 2 piedras mágicas, así que dejan en la cámara, en total, 2 de las piedras procedentes del arca.

Si ya se ha activado al **menos una** de las piedras de una cámara, nadie podrá activar **ninguna más** en esta cámara durante el resto de la partida.

Ejemplo: Como ya se han activado 2 piedras mágicas en esta cámara, ninguno de los jugadores podrá activar la piedra restante.



4. Escapar

Sólo podréis escapar cuando os encontréis en la cámara de salida.

Para lograrlo, tendréis que sacar el mismo número de **símbolos de llave** que la cantidad de **piedras mágicas** que queden en el arca, **más un símbolo de llave adicional**. Cada uno de los aventureros tendrá que obtener, **sin ayuda de los demás**, la cantidad de llaves necesarias.

Cámara de salida



Ejemplo: En esta tirada, a Fran le han salido las 3 llaves que necesita, por lo que puede escapar del templo.

En cuanto alguno de vosotros consiga escapar y ponerse a salvo **dará uno de sus dados** a cualquier otro aventurero que siga atrapado en el templo, quien podrá utilizarlo de inmediato.



Ejemplo: Fran ya está a salvo y le entrega a Ana (figura roja) uno de sus dados, que podrá utilizar a partir de ese momento.

5. Llamar a la diosa fortuna

Si, en algún momento, tenéis **demasiados dados inmovilizados**, podéis echar mano a una de las dos **piedras mágicas** que dejasteis a vuestro lado y depositarla en el arca. De esta forma, **cada uno de vosotros recuperará todos sus dados inmovilizados** (es decir, los que tienen la máscara negra). Tendréis que estar **todos de acuerdo** para llevar a cabo esta acción. Sólo podréis recurrir a la diosa **dos veces** durante la partida.

Atención: No utilizéis esta baza si no es completamente necesario, ya que cuantas más piedras haya en el arca, más difícil os resultará escapar del templo.



Ejemplo: Como hay varias máscaras negras sobre la mesa, los aventureros deciden colocar una piedra mágica en el arca y recuperar los dados que tenían inmovilizados.

Comienza la aventura...

En cuanto estéis **todos listos**, poned el CD en el reproductor y **escuchad** uno de los temas de la banda sonora (más información al final de la página 2). Tras una breve introducción al juego, comenzará la partida con la palabra: **¡ESCAPE!** Comenzad a lanzar los dados y a pensar vuestras jugadas. Recordad que sólo tenéis **10 minutos** para huir del templo.

Nota: Os aconsejamos jugar unos minutos sin música hasta que os familiaricéis con la dinámica del juego.



Banda sonora

Mientras suena la música escucharéis, en **3 ocasiones**, una **cuenta atrás**. El sonido de un gong os avisará de la primera cuenta atrás, que terminará con el sonido de una puerta cerrándose. La segunda cuenta atrás se anunciará con dos golpes de gong y finalizará con otra puerta cerrándose. Ambas cuentas atrás os indicarán que debéis volver lo antes posible a la cámara de entrada. Todo aventurero que no se encuentre en la cámara de entrada cuando suene la puerta cerrándose, perderá uno de sus dados, que no podrá volver a utilizar durante el resto de la partida. Los dados perdidos, de esta forma, se dejarán en la caja. Tras oír la puerta cerrarse, podréis explorar el templo un poco más desde la cámara en la que os encontréis. La tercera cuenta atrás se anuncia con el sonido de tres gongs y termina con la destrucción del templo, lo que indica que han transcurrido los 10 minutos exactos que dura la partida.



Ejemplo: Ana (figura roja) no ha logrado llegar a la cámara de entrada antes de que terminara la primera cuenta atrás, por lo que pierde uno de sus dados. Si al final de la segunda cuenta atrás tampoco estuviera en la cámara de entrada, perderá otro dado más.

Final de la partida

La partida termina transcurridos 10 minutos (cuando acaba la tercera cuenta atrás). Si alguno de vosotros queda atrapado en el templo, aunque sea sólo uno, perderá todo el equipo.

Si **todos** lográis huir y **poneros a salvo** antes de que transcurran los 10 minutos, el equipo **Escape** habrá ganado!

Grado de dificultad del juego

Podéis aumentar la dificultad del juego añadiendo un mayor número de piedras mágicas al arca al principio de la partida.
Expedicionarios curtidos: 3 piedras mágicas adicionales.

Exploradores natos: 6 piedras mágicas adicionales.
En este caso no se podrá recurrir a la diosa fortuna.