ESCAPE
The Curse of the Temple

Пока древний храм не превратился в руины, вам нужно снять проклятие, активировав магические кристаллы в его комнатах. И у вас на это всего десять минут. Так не теряйте же ни секунды - бегите, и может быть вам удастся спастись!

Игра Kristian Amundsen Ostby для 1 - 5 игроков

Компоненты базовой игры

• **6 тайлов основных комнат**

Стартовая комната | *Выход* | *Комната кристаллов x 2* | *Комната кристаллов x 2*

• **13** основных тайлов комнат - без фиолетовой маски и/или значка сокровищ

Комнаты с фиолетовыми масками и/или значками сокровищ нужны только для игры с дополнением

• **1 хранилище кристаллов** (для магических камней)

• **25 магических кристаллов**

• **25 кубиков** - 5 для каждого искателя приключений

Путешественник | *Ключ* | *Факел* | *Черная маска* | *Золотая маска*

• **5 фигурок путешественников** - 1 для каждого игрока

• **5 жетонов путешественников** - 1 каждого цвета

• **1 CD содержащий саундтрек и аудио введение**

• **1 Книга правил**

• **1 Дополнение для режима "Проклятие" и "Сокровища"**

• **1 Приложение для дополнения "Песок Фортуны"**

Цель игры

Escape - это игра в реальном времени. Игрок не ждет, когда настанет его очередь ходить, а бросает свои пять кубиков как можно чаще, не дожидаясь своих товарищей по команде!

У игроков есть всего десять минут что бы спастись из рушащегося храма, так что не бездельничайте. Каждая секунда промедления приближает вашу погибель под стенами храма. Во время поиска выхода игроки будут открывать новые комнаты и подбирать правильные комбинации (исследователь, ключ и факел), чтобы попасть в них. В некоторых комнатах есть алтари с магическими кристаллами и задача игроков - активировать как можно больше кристаллов, для того что бы снять проклятие, блокирующее выход.

И чем раньше будет наден выход, и чем больше кристаллов будет активировано, тем легче будет выбраться.

Но берегитесь, играя, вы дважды услышите звон гонга, разносящийся по храму, означающий что начался отсчет. Спешите в стартовую комнату, так как только в ней сейчас самое безопасное место. Если вы не успеете вовремя добежать, то потеряете один из своих кубиков. Координируйте свои действия, потому что некоторые задачи можно выполнить только сообща. Более того, даже если из храма не успел выбраться только один игрок - вы проиграли!

Подготовка базовой игры

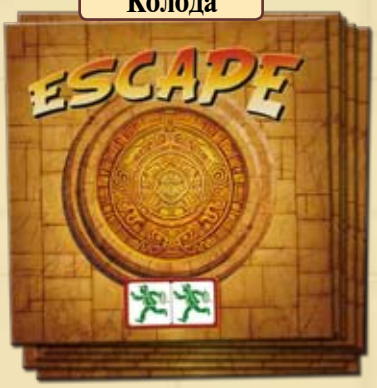
1. Вам понадабятся **6 основных тайлов** комнат и **13 базовых комнат (комнаты без фиолетовой маски и/или значка сокровищ)**. Отложите **стартовую комнату** и **комнату с выходом**, остальные тайлы перемешайте и выложите в стопкой лицевой стороной вниз. Это и будет ваша **игровая колода**. Поместите стартовую комнату в центре стола, а рядом две комнаты, взятые с верху колоды (как показано на рисунке ниже). И в заключении, возьмите 4 верхних тайла из колоды, замешайте в них комнату с выходом, и поместите их вниз игровой колоды.
Исключение: елси играют 1 или 2 игрока, поместите комнату с выходом в середину игровой колоды.

2. Используйте таблицу справа, что бы определить, сколько **кристаллов** нужно поместить в **хранилище**.

Затем поместите 2 дополнительных кристалла рядом с хранилищем.

1 & 2 игрока	**.....7 кристаллов**
3 игрока	**.....11 кристаллов**
4 игрока	**.....14 кристаллов**
5 игроков	**.....16 кристаллов**

Колода



Стартовая комната

Ступеньки на каждом тайле должны соприкасаться со стартовой комнатой

Хранилище кристаллов

3. Каждый игрок выбирает себе цвет, берет соответствующую **фигурку исследователя**, **маркер**, и **5 кубиков**. Игроки размещают свои фигурки в стартовой комнате, а маркеры кладут перед собой, ***он поможет вам быстрее идетифицировать игроков***.
Исключение: если вы играете соло, то берете 7 кубиков вместо 5

CD содержит аудио введение в игру (на 3-х языках), и 2 версии десятименутого саундтрека. В аудио введени содержатся краткие сведения об игре Escape, и мы рекомендуем вам прослушать их перед игрой. Для игры можете выбрать любой саундтрек, они оба длятся 10 минут и ни как не влияют на продолжительность партии. Для первой игры мы рекомендуем первый трек.
Помимо диска вы можете скачать саундтрек на сайте www.escape-queen-games.com и проигрывать его на любом устройстве. **Все оставшиеся компаненты игры поместите обратно в коробку.**

Комнаты храма

Каждая комната храма имеет вои особенности:

Значек магического кристалла

Один или более игроков дложен на кубиках выкинуть указанное число символов, чтобы активировать кристалл. Некоторые комнаты содержат от 1 до 3 иконок кристаллов, а в некоторых их вооще нет.

Вход

Новая комната из колоды должна ставится к входу уже открытой комнаты.

Иконки кубиков в красной рамке

Что бы войти в комнату игрок должен выбрасить на кубиках комбинацию в красной рамке.

Вход со ступеньками

Это вход в новую комнату; если открывается новая комната, она должна ступенями примыкать к храму.

Символы на кубиках

На каждом кубике есть пять различных символов:

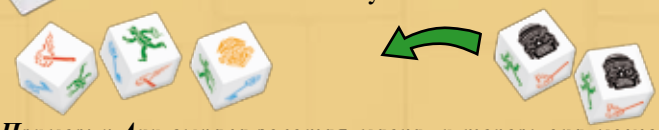
Путешественник (x2): Этот символ вам понадобится для того чтобы **переходить** из комнаты в комнату, или **открывать** новые тайлы комнат.

Ключ и Факел: Вам понадобятся эти символы чтобы **войти** в определенные комнаты; также они нужны для **активации магических кристаллов**.

Черная маска: Если выпала черная маска то на вас накладывается заклятие, и этот **кубик проклят**. Отложите этот кубик в сторону, вы его сможете использовать токлько когда с него снимут проклятие.

Пример: у Ани выпадает две черные маски и она должна отложить их всторону, у нее остается три кубика в игре.

Золотая маска: золотая маска снимает проклятие с **одной или двух** черных масок. Заклятие разрушино и игрок может снова использовать эти кубики.



Пример: у Ани выпала золотая маска, и теперь она может вернуть свои два кубика с черными масками обратно в игру.

Исследователи находясь в одной комнате могут **помогать друг другу**. Например, у игрока выпадает золотая маска, он может ее использовать не в своих целях, а помочь товарищу по команде снять заклятие и вернуть в игру до двух кубиков.

Пример: у Ани (красный) выпадает Золотая и Черная маски. Леша (синий) находится с Аней в одной комнате, но в худшем положении, и Аня решает ему помочь своей Золотой маской. В свой следующий бросок Леша бросит все пять кубиков, а Аня только четыре.

Примечание: своей Золотой маской вы можете помочь только одному игроку. Помогая таким образом кубик не переходит к другому игроку.

Действия

Используя различные комбинации кубиков игроки могут выполнять различные действия.

- **1. Войти в комноту**
- **2. Открыть комнату**
- **3. Активировать магический кристалл**
- **4. Побег**
- **5. Вызвать поворот судьбы**

После того, как игрок выполнил действие, он должен перекинуть **все кубики** задействованные в этом действии.

Игрок может **отложить** лбюые **неиспользуемые** кубики для применения их для другого действия.

Игрок может в любое время перебросить ранее отложенные им кубики (кроме черных масок, которые могут снова быть введены в игру только с помощью золотых масок)

Подробно о действиях:

1. Войти в комнату

Игрок может войти в комнату только если **проход не заблокирован**.

Пример: Леша может войти только в верхний вход, поскольку левый заблокирован стеной, а справа пока нет примыкающей комнаты.

Чтобы попасть в комнату игрок должен выбросить на кубиках **символы** указаные в **красной рамке**.

Пример: Леша бросает свои кубики, и использует выпавшие на них символы исследователей для того, чтобы попасть в следующую комнату.

2. Открыть комнату

Игрок, находясь в комнате с несколькими **свободными входами**, может открыть новую комнату.

Пример: Леша находится в комнате с двумя свободными входами, и поэтому может открыть две новые комнаты.

Чтобы открыть новую комнату из колоды, игрок должен выкинуть **два символа исследователя**. Новый тайл комнаты всегда ставтся ступеньками к **свободному входу** уже открытой комнаты.

Пример: у Лешы выпадает два символа исследователей, и он использует их для того чтобы открыть новую комнату, и располагает ее ступенями к одному из входов своей комнаты.

3. Активировать макический кристалл

Вам встретятся комнаты двух видов, в которых можно активировать магические кристаллы:

Комната с 1 алтарем

Комната с 3 алтарями

Находясь в комнате с алтарями для магических кристаллов, игрок должен выбросить **указанное** рядом с алтарем число ключей или факелов, что бы **активировать кристалл**. Когда кристалл был активирован, возьмите его из хранилища, и поместите на алтарь.

Пример: у Леши выпадает 4 факела, и он активизирует кристалл в своей комнате. Он берет один кристалл из хранилища, и помещает его на алтарь.

Несколько исследователей, находясь в одной комнате, могут **объединить свои силы**, чтобы выкинуть максимальное число ключей или факелов. ***Примечание: вы не можете сотрудничать для активации одного кристалла, только 2 или 3***

Пример: Аня (красный) и Леша (синий) вместе кинули и решили активировать 2 кристалла. Они помещают 2 кристалла из хранилища на соответствующий алтарь в комнате.

Если один алтрь был **активирован**, другие алтари в этой комнате больше **не могут** быть активированы.

Пример: два магических кристалла уже активированы в этой комнате, поэто игроки не могут активировать другие кристаллы.

4. Побег

Игрок может бежать только из комнаты с выходом.

Для того, чтобы выбраться из храма каждый игрок должен самостоятельно выбросить столько **ключей**, сколько кристаллов в хранилище и еще **добавить один**.

Комната с выходом

Пример: Леше выпали необходимые 3 ключа, и он может покинуть храм.

Поле того, как исследователь покинул храм, ему больше не нужны его инструменты, и он может передать один из своих кубиков любому другому игроку. Этот игрок может сразу его использовать.

Пример: Леше удалось выбраться из храма и он отдает один кубик Ане (красный), и она сразу же его использует.

5. Вызвать поворот судьбы

Если случилось так, что у игроков в игре **слишком много проклятых кубиков** (черных масок), они могут переместить **один** магический кристалл, находящийся рядом с хранилищем, в само хранилище, к остальным кристаллам, и затем **перебросить все черные маски**. Поворот судьбы можно использовать только **два раза** за игру. Это решение должно быть принято **единогласно** всеми игроками.

Примечание: используйте поворот судьбы в крайних случаях, это действие усложняте побег из храма.

Пример: большое количество черных маск у игроков замедляли их ход, приближая тем самым погибель исследователей под руинами храма. Они решают повлиять на судьбу, освобождая свои кубики от проклятия. Один магический кристалл возвращается в хранилище, и все игроки могут перебросить свои черные маски.

Приключение начинается

Когда все игроки готовы к игре, вставьте CD и включите один из треков (см. стр.2). После кортокго вступления игра начинается командой **"Escape!"**. Тут же начинайте бросать ваши кубики, и помните, у вас есть всего **10 минут** чтобы спастись!

Подсказка: в первый раз мы рекомендуем играть несколько минут без саундтрека, для того чтобы привыкнуть к механике игры.

Саундтрек

Во время воспроизведения саундтрека вы услышите **3 сигнала** означающие начало отсчета. Первый начинается с ударом гонга, и заканчивается хлопком двери. Второй начинатся с двумя ударами гонка, и заканчивается хлопком двери. Эти два сигнала означают что вам нужно бежать в стартовую комнату. Перед **игроками**, которые не успеют добежать, дверь захлопывается, и они **теряют один** кубик до конца игры. Все потеряные кубики удаляются в коробку. После того как дверь захлопнулась, игроки продолжают исследовать храм с тех комнатах, в которых они сейчас находятся. Третий отсчет начинаестя с трех ударов гонга и заканчивается звуком разрушения храма. Это означает что 10 минут прошли и **игра закончена**.

Пример: Аня (красный) была рядом со стартовой комнатой, но дверь захлопнулась. Таким образом Аня теряет кубик, и продолжает игру уже с 4 кубиками. (Если Аня и во второй раз не успеет, она уже продолжит игру с 3 кубиками)

Конец игры

Игра заканчивается через 10 минут, то есть в конце третьего отсчета. Если в это время **исследователь** находится **внутри** храма - то все игроки **проиграли**!

Если **все** игроки **выбрались** до того как храм рухнет, то ваша команда **победила**!

Усложненные правила

Игроки перед началом игры могут договорится о большем количестве кристаллов в хранилище. Есть два варианта:

Эксперты: 3 дополнительных кристалла.

Профессионалы: 6 дополнительных кристаллов. Действие "Поворот судьбы" не доступно.

© Copyright 2012 Queen Games,
D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

QUEEN GAMES

ESCAPE
The Curse of the Temple

Игра Escape будет интересней, если вы будете играть с одним или двумя расширениями.

Расширение 1: Проклятие
Расширение 2: Сокровища

Компоненты для расширений "Проклятие" и "Сокровища"

Для расширение 1: Проклятие и 2 Сокровища

• 13 комнат проклятия и сокровищ

На этих комнатах ихображена маска и/ или значек сокровищ.

Что бы играть с расширениями "Проклятие" и/или "Сокровища", уберите основные 13 тайлов комнат в коробку, и сформируйте колоду с 13 тайлами расширения.

Для расширения 1: Проклятие - 14 карт проклятий

3x 2x 3x 2x 2x 2x

Для расширения 2: Сокровища - 13 тайлов сокровищ

2x 2x 2x 2x 2x 3x

Расширение 1: Проклятие

При подготовке, перемешайте карты проклятий и положите рядом с игровой областью лицом вниз.

Если открыв новую комнату (**2. Открыть новую комнату**) вам попадется комната с маской, возьмите карту из колоды проклятий и положите перед собой.

Пример: Леша открывает комнату с фиолетовой маской. Он берет карту проклятия из колоды, и кладет перед собой.

Примечание: Если игрок берет из колоды проклятий карту, идентичную той что уже лежит перед ним, он просто ее сбрасывает, не применяя ее эффектов.

Проклятия имеют различные эффекты. Если **игрок** выбросил нужную комбинацию, указанную на карте, проклятие снимается, а карта удаляется из игры.

Пример: Леша выбрасил на кубиках нужную комбинацию для снятия проклятия, и теперь может удалить карту из игры.

Примечание: При начальной расстановке у стартовой комнаты эффекты комнат с фиолетовыми масками не применяются.

Расширение 2: Сокровища

При подготовке, перемешайте тайлы сокровищ и положите рядом с игровой областью лицом вниз.

Если открыв новую комнату (**2. Открыть новую комнату**) вам попадется комната со значкем сокровища, возьмите тайл из стопки сокровищь, и положите на иконку лицевой стороной вниз.

Пример: Леша открывает комнату со значком сокровища, и перекладывает тайл из колоды на значек, лицом вниз.

Любой исследователь, находящийся в этой комнате, может выбросить два ключа, и завладеть сокровищем. Он кладет тайл перед собой лицом вверх, пока не использует его. После использования, тайл в большинстве случаев выходит из игры.

Карты проклятий

Все карты проклятий усложняют игру исследователям

Ловушка:
Вы не можете открыть или войти в комнату.

Сломанный кубик:
Разместите один из своих кубиков на эту карту. Вы сможете вернуть себе кубик только когда снимите проклятие.

Маска:
Если выпала золотая маска, вы (или любой игрок в той же комнате на ваш выбор) может вернуть только одну черную маску.

Тишина:
Вы не можете говорить.

Потерянный кубик:
Каждый кубик, который вы уронили на пол, удаляется до конца иры (отложите его в коробку)

Проклятая рука:
Вы должны прислонить руку ко лбу, и держать ее там, пока проклятие не будет снято.

Тайлы сокровищ

Все тайлы сокровищ дают бонусы исследователям

Исцеляювая маска:
Все исследователи могут вернуть в игру все черные маски. Вы можете использовать это сокровище только один раз.

Двойной факел:
Это сокровище равноценно двум факелам на кубиках. Используется один раз.

Двойной клюо:
Это сокровище равноценно двум ключам на кубиках. Используется один раз.

Телепрот:
Переместите своего исследователя в любую комнату где есть хотя бы один другой исследователь. Комнаты не обязательно должны находится рядом. Используется один раз.

Дополнительный кристалл:
Возьмите магический кристалл из хранилища, и поместите на тайл сокровища. Кристалл считается активированным. Расположите этот тайл рядом с собой до конца игры.

Тайны ход:
Поместите этот проход между двумя комнатами, которые не имеют свободного прохода. Этот тайный ход может быть использован всеми исследователями на протяжении всей игры.

© Copyright 2012 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

ESCAPE
The Curse of the Temple

Песок удачи

Если вы не можете использовать саундтре, или если вы находитесь в шумном месте, вы можете использовать песочные часы для расчета времени игры.

Правила такие же как и при обычной игре (с саундтреком), за небольшими изменениями.

Компонент дополнения

- **1 песочные часы**

Изменения в начальной расстановке

Перед началом приключения, разместите песочные часы в стартовой комнате таким образом, чтобы их мог видеть каждый игрок.

Дальнейшая расстановка как в обычной игре.

Приключение начинается

Когда все игроки готовы начать игру, переверните песочные часы.

Пока песок бежит, у вас есть время для исследования храма и активации кристаллов.

Будьте внимательны: когда песок будет на исходе, быстро бегите в стартовую комнату. После того, как последняя песчинка упадет, все кто не успел вернутся теряют один из своих кубиков до конца игры.

Затем вы переворачиваете часы второй раз, и у вас снова есть время для исследования храма. Как и в первый раз, по истечении времени, кто не успеет вернутся - потеряет кубик.

Ну и наконец, переверните часы в последний раз. Прежде чем песок иссякнет в третий раз, все игроки должны покинуть храм, что бы выиграть игру.

Если хотя-бы один игрок не смог этого сделать - все игроки проиграли!

© Copyright 2012 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.