Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCAPE
La malédiction du temple

Il vous faut activer toutes les pierres magiques des salles du temple afin de lever la malédiction, et vous ne disposez que de dix minutes avant que l'édifice tout entier ne s'effondre ! Vous n'aurez aucun répit : précipitez-vous dès maintenant et vous parviendrez peut-être à vous échapper!

Un jeu de Kristian Amundsen Østby pour 1 à 5 joueurs

Accessoires du jeu de base

• **6 tuiles de salle principale**

Salle de départ | *Sortie* | *Salle aux joyaux x 2* | *Salle aux joyaux x 2*

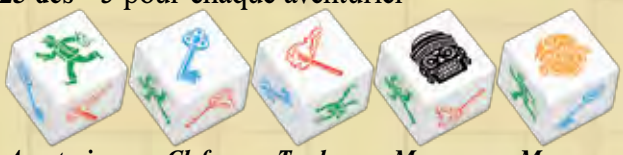
• **13 tuiles de salle de base** - sans symbole de masque violet ou de trésor

Les salles pourvues d'un symbole de masque violet et/ou de trésor ne sont nécessaires qu'avec les modules d'extension.

• **1 réserve de joyaux** (pour les joyaux magiques)

• **25 joyaux magiques**

• **25 dés** - 5 pour chaque aventurier



Aventurier | *Clef* | *Torche* | *Masque noir* | *Masque d'or*

• **5 pions d'aventurier** - 1 pour chaque couleur de joueur

• **5 jetons d'aventurier** - 1 pour chaque couleur de joueur

• **1 CD comprenant la bande sonore et une introduction audio**

• **1 livret de règles**

• **1 supplément pour les 2 modules : « Malédictions » et « Trésors »**

• **1 supplément pour l'extension « Le Sable de la Fortune »**

Sommaire et but du jeu

Escape est un jeu de plateau en temps réel. Au lieu de jouer tour à tour, les joueurs lancent leurs cinq dés aussi **vite** et aussi **souvent** que possible sans attendre leurs équipiers.

Les joueurs n'ont que **dix minutes** pour s'échapper du temple qui s'écroule, alors ne traînez pas ! Perdez la moindre seconde et ce bâtiment deviendra votre tombeau ! En cherchant la sortie, les joueurs découvriront de nouvelles salles, mais il leur faudra obtenir les bonnes combinaisons de symboles d'aventurier, de clef et de torche pour y pénétrer et les explorer. Certaines contiennent des joyaux magiques et les joueurs devront utiliser leurs dés pour **activer le plus de joyaux** possible afin de rompre le sort qui bloque la sortie. Plus tôt ils trouveront la salle de sortie et plus ils auront activé de joyaux, plus il leur sera facile d'en réchapper!

Toutefois, prenez garde, car à deux reprises durant la partie, un gong retentira et déclenchera un compte à rebours. Précipitez-vous alors dans la **salle de départ,** car c'est le seul endroit où vous serez en sécurité. Si vous n'y parvenez pas à temps, vous perdrez l'un de vos précieux dés. Prenez soin de **coordonner** vos actions et de **veiller les uns sur les autres,** car certaines tâches ne peuvent être accomplies qu'à plusieurs. De plus, même si un seul des joueurs reste prisonnier du temple, tout le monde a perdu!

Mise en place du jeu de base

1. Vous aurez besoin des **6 salles principales** et des **13 salles de base** (qui sont toutes dépourvues de symboles de masque violet et/ou de trésor, cf. page 1). Mettez de côté la **salle de départ** et la **sortie.** Mélangez les **tuiles des salles restantes** face cachée, puis faites-en une pile. Placez la salle de départ au centre de la zone de jeu, puis tirez 2 tuiles au hasard et posez-les à côté, comme indiqué sur l'illustration ci-dessous. Finalement, prenez les 4 premières tuiles de la pile, ajoutez-y la sortie et mélangez-les, puis placez-les sous la pile.

Exception: si vous jouez seul ou à deux, placez la tuile de sortie à peu près au milieu de la pile.

2. Utilisez la table ci-contre pour savoir combien de **joyaux magiques** placer dans la **réserve de joyaux.**

Ensuite, placez 2 joyaux magiques supplémentaires près de la réserve.

1 & 2 joueurs	**7 joyaux**
3 joueurs	**11 joyaux**
4 joueurs	**14 joyaux**
5 joueurs	**16 joyaux**

3. Chaque joueur prend **5 dés,** ainsi que le **pion aventurier** et le **jeton aventurier** de la couleur de son choix. Tous les joueurs placent leur pion dans la salle de départ et gardent leur jeton devant eux. *Ceci vous permettra d'identifier rapidement les autres joueurs.* **Exception:** si vous jouez seul, prenez 7 dés au lieu de 5.

Le **CD** contient une présentation audio du jeu (en 3 langues) et 2 versions d'une bande sonore de dix minutes. La présentation résume les règles du jeu Escape, et nous vous conseillons de l'écouter avant votre première partie. Quand vous jouez au jeu, choisissez la bande sonore au hasard ou sélectionnez celle que vous préférez. Ce choix n'influe pas sur le déroulement du jeu : toutes deux ont exactement la même durée. Pour votre première partie, nous vous recommandons cependant la piste 1.

Vous pouvez également télécharger la bande sonore sur notre site internet www.escape-queen-games.com et l'écouter sur l'appareil de votre choix. **Remettez dans la boîte tous les accessoires dont vous n'avez pas besoin pour le jeu de base.**

Les salles du temple

Chaque salle du temple a diverses caractéristiques :

Symbole de joyau magique

Un ou plusieurs joueurs doivent obtenir les symboles indiqués aux dés pour activer le joyau magique. Certaines salles n'ont pas de symbole de joyau, tandis que d'autres en affichent de 1 à 3.

Entrée

Quand on tire une nouvelle salle de la pile, elle doit être placée près d'une des entrées d'une tuile déjà posée face visible.

Symboles de dé encadrés en rouge

Un joueur doit obtenir ces symboles s'il veut entrer dans cette salle.

Escaliers d'entrée

Il s'agit de l'entrée de la salle : quand cette tuile est ajoutée, l'escalier doit la relier au reste du temple (c'est-à-dire à l'une des entrées d'une tuile déjà posée).

Les symboles des dés

Chaque dé comporte cinq symboles différents:

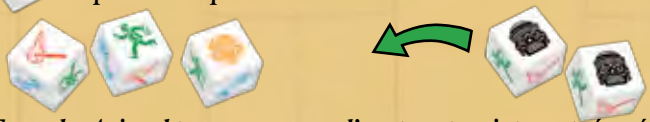
Aventurier (x2): c'est le symbole dont vous avez besoin pour vous déplacer d'une salle à l'autre ou pour en découvrir de nouvelles.

Clef et torche: vous ne pouvez entrer dans certaines salles qu'en obtenant des clefs ou des torches. Vous en aurez également besoin pour activer les joyaux magiques.

Masque noir: si vous obtenez un masque noir, vous êtes victime d'un sort et le **dé** est **maudit.** Mettez de côté le dé bloqué; vous ne pourrez vous en resservir que quand la malédiction sera levée.

Exemple: Ani a obtenu deux masques noirs et doit mettre ces deux dés à l'écart. Pour le moment, il ne lui reste plus que trois dés à lancer.

Masque d'or: un masque d'or débloque un ou deux dés affichant un masque noir. Une fois la malédiction levée, le joueur qui les possédait peut de nouveau utiliser ces dés.



Exemple: Ani a obtenu un masque d'or et peut maintenant récupérer deux dés affichant un masque noir pour son prochain jet de dés.

Les aventuriers qui se trouvent dans la même salle peuvent s'entraider. Par exemple, si un joureur obtient un masque d'or et ne l'utilise pas lui-même, un de ses coéquipiers peut s'en servir pour débloquer deux de ses dés maudits.

Exemple: Ani (en rouge) a obtenu un masque d'or et un masque noir. Comme Frank (en bleu) se trouve dans la même salle et en plus fâcheuse posture, elle décide de lui laisser utiliser le masque d'or. Pour son prochain jet de dés, Frank lance ses cinq dés au complet, tandis qu'Ani n'en a plus que quatre (à cause du masque noir).

Note: chaque masque d'or ne vous permet d'aider qu'un seul autre joueur. Note: aider un autre joueur de la sorte ne signifie pas que vous lui donnez votre dé!

Les actions

En utilisant diverses combinaisons de dés, les joueurs peuvent exécuter plusieurs actions.

- **1. Entrer dans une salle**
- **2. Découvrir une nouvelle salle**
- **3. Activer des joyaux magiques**
- **4. S'échapper**
- **5. Provoquer un coup de pouce du destin**

Une fois qu'un joueur a accompli une action, il doit relancer tous les dés utilisés pour celle-ci.

Un joueur peut mettre de côté tous les dés qui n'ont pas été utilisés pour une action afin de les utiliser ultérieurement pour une autre.

À tout moment, un joueur peut relancer tous les dés qu'il avait mis de côté précédemment (à l'exception des masques noirs, qui ne peuvent être débloqués qu'au moyen d'un masque d'or).

Détail des actions :

1. Entrer dans une salle

Un joueur ne peut pénétrer dans une salle adjacente que si **l'entrée de celle-ci n'est pas bloquée.**

Exemple : Frank ne peut entrer que dans la salle du haut. L'entrée de gauche est bloquée par un mur et il n'y a pas de salle adjacente à celle de droite… du moins pas encore.

Pour entrer dans une salle, le joueur doit obtenir les **symboles** encadrés en rouge dans celle-ci.

Exemple: Frank a lancé ses dés et utilise les deux symboles d'aventurier pour entrer dans la salle suivante

2. Découvrir une salle

Un joueur qui se trouve dans une salle comportant une ou plusieurs entrées non bloquées qui ne sont pas encore reliées à d'autres pièces peut en découvrir une nouvelle.

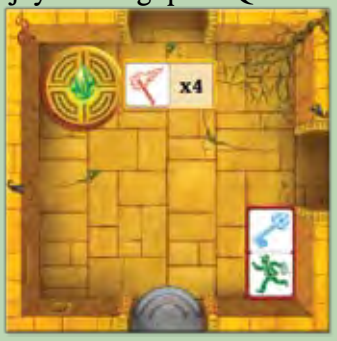
Exemple : Frank se trouve dans une salle disposant de deux entrées ne donnant sur aucune autre. Il peut donc découvrir deux nouvelles salles.

Un joueur doit obtenir **deux symboles d'aventurier** pour tirer une nouvelle salle de la pile et la placer à côté de celle où il se trouve actuellement. **L'escalier d'entrée** de la nouvelle salle doit être accolé à une entrée non bloquée de la salle actuelle.

Exemple: Frank utilise deux symboles d'aventurier et relie l'escalier d'entrée de la première salle de la pile à l'une des entrées de celle où il se trouve actuellement.

3. Activer des joyaux magiques

Vous trouverez deux types de salle où activer des joyaux magiques: Quand un joueur se trouve dans une salle contenant un ou plusieurs symboles de joyaux magiques, il doit obtenir le nombre requis de symboles de torche ou de clef pour activer le nombre de joyaux affiché. Une fois qu'un symbole de joyaux est activé, prenez le nombre de joyaux adéquat dans la réserve et placez-les sur le symbole correspondant, dans la salle.



Salle dotée d'1 symbole de joyau

Salle dotée d'1, 2 et/ou 3 symboles de joyau

Exemple: Frank a obtenu 4 symboles de torche et active le joyau magique à l'intérieur de la salle où il se trouve. Il prend un joyau dans la réserve et le place dans sa salle.

Plusieurs aventuriers présents dans une même salle contenant un ou plusieurs symboles de joyaux peuvent s'associer pour obtenir le nombre de clefs ou de torches requis.

*Note : vous **pouvez** coopérer pour activer 1 joyau. Vous **devez** coopérer pour en activer 2 ou 3.*

Exemple: Ani (en rouge) et Frank (en bleu) ont obtenu 7 clefs à eux deux, et ils décident d'activer 2 joyaux magiques. Ils en retirent 2 de la réserve et les placent sur le symbole de joyaux adéquat dans la salle où ils se trouvent.

Dès qu'au moins un des symboles de joyaux d'une salle a été **activé, aucun aventurier** ne peut en activer d'autres dans la même salle.

Exemple: un symbole de joyaux de cette salle (celui contenant 2 joyaux) a été activé ; les joueurs ne peuvent donc pas activer d'autres joyaux ici.

4. S'échapper

Un joueur ne peut s'échapper du temple que s'il se trouve dans la salle de sortie.

Pour s'échapper, un joueur doit obtenir **un nombre de clefs** égal à celui des joyaux encore dans la réserve **plus un**. Chaque joueur doit obtenir le nombre de clefs requis par lui-même!

Salle de sortie

Exemple: Frank a obtenu les 3 clefs requises et parvient donc à s'échapper du temple.

Une fois qu'un joueur **s'est échappé**, il n'a plus besoin de tous ses outils, et peut donc **donner un de ses dés** à n'importe quel aventurier toujours dans le temple. Celui-ci peut immédiatement commencer à utiliser le dé en question.

Exemple: Frank est parvenu à s'échapper et donne l'un de ses dés à Ani (en rouge), qui peut l'utiliser immédiatement.

5. Provoquer un coup de pouce du destin

S'il y a **trop de dés maudits** en jeu, les joueurs peuvent transférer dans la réserve **un** des deux joyaux qui sont posés à côté. Tous les **dés maudits** (les masques noirs) de tous les joueurs **sont alors débloqués,** et ils peuvent les relancer. La décision doit être prise **à l'unanimité!** Un coup de pouce du destin ne peut être provoqué que **deux fois** pendant la partie.

Note: n'utilisez pas le coup de pouce du destin à la légère, car chaque joyau supplémentaire rend la fuite du temple plus difficile.

Exemple comme leur progression est ralentie par les masques noirs qui risquent de provoquer leur perte, les aventuriers se fient au destin. Ils lèvent la malédiction qui pèse sur leurs dés, mais en réduisant leurs chances de s'en sortir vivants ! Un joyau supplémentaire est placé dans la réserve, puis tous les joueurs peuvent relancer leurs dés affichant des masques noirs.

L'aventure commence

Quand tous les joueurs sont prêts, insérez le CD dans votre lecteur et faites jouer une des bandes sonores (cf. page 2). Après une courte introduction, la partie commence quand vous entendez « **Escape !** ». Commencez immédiatement à lancer les dés, et n'oubliez pas que vous n'avez que 10 minutes pour vous échapper !

Exemple : comme Pour commencer en douceur, lors de votre première partie, nous vous recommandons de jouer sans bande sonore afin de vous habituer aux règles du jeu.

La bande sonore

Pendant que joue la bande sonore, vous entendrez 3 comptes à rebours. Le premier commence par un coup de gong et se termine lorsque vous entendez une porte claquer. Le deuxième débute avec deux coups de gong et se termine lui aussi par un bruit de porte. Ces comptes à rebours indiquent que vous devez vous précipiter dans la salle de départ. Tout aventurier qui n'est pas dans la salle de départ quand la porte claque perd un de ses dés pour le reste de la partie. Les dés ainsi perdus retournent dans la boîte de jeu. Une fois la porte claquée, vous continuez à explorer le temple en commençant par la salle où vous vous trouvez actuellement. Le troisième compte à rebours débute par trois coups de gong et se termine par le bruit du temple qui s'écroule: ce fracas signale la fin du jeu, au bout de 10 minutes exactement.

Exemple : Ani (en rouge) y était presque, mais elle n'a pas réussi à atteindre la salle de départ avant que la porte claque. Par conséquent, elle devra jouer le reste de la partie avec un dé de moins. (Si Ani ne parvient pas à regagner la salle de départ au second compte à rebours, elle perdra un deuxième dé.)

Fin de partie

La partie s'achève au bout de 10 minutes (à la fin du troisième compte à rebours). S'il reste **ne serait-ce qu'un** aventurier dans le temple quand celui-ci s'écroule, tous les joueurs ont **perdu !**

Si **tous** les joueurs sont parvenus à **s'échapper** du temple avant qu'il ne s'effondre, ils ont collectivement **gagné la partie!**

Pour augmenter la difficulté

Les joueurs peuvent se mettre d'accord, au début de la partie, pour augmenter le nombre de joyaux dans la réserve. Il existe deux variantes:

Avancé: 3 joyaux magiques supplémentaires. **Expert:** 6 joyaux magiques supplémentaires. Par ailleurs, il n'est plus permis de provoquer de coup de pouce du destin.

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

ESCAPE
La malédiction du temple

Le Sable de la Fortune

S'il est impossible d'écouter la bande sonore ou si vous jouez dans un environnement bruyant, vous pouvez utiliser le sablier à la place.

Les règles du jeu de base ne changent pas, mais sont modifiées comme suit.

Accessoire supplémentaire

- **1 sablier**

Changements durant la préparation

Avant de commencer l'aventure, placez le sablier au centre de la salle de départ : *ainsi, tous les joueurs peuvent le voir.*

Le reste de la préparation ne change pas.

L'aventure commence

Quand tous les joueurs sont **prêts, retournez** le sablier.

Tant que le **sable s'écoule,** il vous reste du temps pour **explorer** le temple et **activer** les joyaux magiques.

Prenez garde : quand il ne reste plus beaucoup de sable, tous les joueurs doivent se précipiter dans la **salle de départ.** Une fois que le temps est écoulé, tout aventurier qui n'a pas regagné la salle de départ perd un de ses dés pour le reste de la partie.

Ensuite, retournez une **deuxième fois** le sablier. Il vous reste encore du temps pour explorer le temple.

Là encore, tous les joueurs qui n'ont pas regagné la salle de départ quand le temps est écoulé perdent un dé.

Finalement, retournez le sablier une dernière fois. Quand le sable se sera écoulé pour la troisième fois, tous les joueurs devront être parvenus à s'échapper pour remporter la partie.

Même s'il ne reste qu'un joueur à l'intérieur du temple, tous les joueurs ont perdu !

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

ESCAPE
La malédiction du temple

Les parties d'Escape sont encore plus palpitantes et variées quand vous y ajoutez un des modules suivants, voire les deux.
Module 1: Malédictions
Module 2: Trésors

Accessoires supplémentaires pour les modules « Malédictions » et « Trésors »

Pour le Module 1 : « Malédictions » et le Module 2 : « Trésors »

• 13 salles malédiction et trésor

Toutes ces salles affichent un masque violet, un symbole de trésor, ou les deux.

Si vous voulez utiliser « Malédictions », « Trésors » ou les deux modules ensemble, lors de l'installation de la partie, remettez les 13 tuiles des salles de base dans la boîte et utilisez à la place ces 13 salles malédiction et trésor.

Pour le Module 1 : « Malédictions » • 14 cartes malédiction

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

Pour le Module 2 : « Trésors » • 13 tuiles trésor

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

Module 1: Malédictions

Pendant l'installation de la partie, mélangez les cartes malédiction et placez le paquet face cachée de façon à ce que tous les joueurs y aient facilement accès.

Chaque fois que vous découvrez une nouvelle salle (■ 2. Découvrir une nouvelle salle) et que celle-ci comporte un masque violet, tirez la première carte de ce paquet et posez-la face visible devant vous.

Exemple : Frank découvre une nouvelle salle dotée d'un masque violet. Il tire la première carte du paquet de cartes malédiction et la pose devant lui.

Note : si un joueur tire une malédiction qu'il a déjà devant lui, il la défausse et elle n'a aucun effet supplémentaire.

Les malédictions ont divers effets. Si un joueur parvient à obtenir la combinaison de dés indiquée sur une carte malédiction qui l'affecte, et ce, sans se faire aider, le sort est rompu et il défausse la carte, qui est éliminée du jeu.

Exemple : Frank a obtenu les symboles requis pour lever la malédiction ; il défausse donc la carte, qui est éliminée du jeu.

Note : si une malédiction est révélée durant la mise en place de la partie (cf. page 2 des règles de base), ignorez-la.

Module 2: Trésors

Pendant l'installation de la partie, mélangez les tuiles de trésor et placez la pile obtenue face cachée de façon à ce que tous les joueurs y aient facilement accès.

Chaque fois que vous découvrez une nouvelle salle (■ 2. Découvrir une nouvelle salle) et que celle-ci comporte un symbole de trésor, tirez la première tuile de cette pile et posez-la face cachée sur le symbole en question.

Exemple : Frank découvre une salle dotée d'un symbole de trésor et pose la première tuile de la pile de trésors dessus.

Tout aventurier présent dans cette salle et qui obtient deux clefs peut s'emparer de la tuile. Il la garde devant lui jusqu'à ce qu'il l'utilise.

Une fois utilisées, les tuiles sont défaussées la plupart du temps.

Les cartes malédiction

Toutes les cartes malédiction handicapent les joueurs.

Piège:
Vous ne pouvez ni entrer dans une salle ni en découvrir de nouvelles.

Dé brisé :
Placez un de vos dés sur cette carte. Vous n'en retrouverez l'usage qu'une fois la malédiction levée.

Masque:
Quand vous obtenez un masque d'or, vous ne pouvez débloquer qu'un masque noir et non deux.

Silence:
YVous n'avez plus le droit de parler.

Dés perdus :
Chaque fois qu'un de vos dés tombe de la table, il est perdu et vous devez le remettre dans la boîte de jeu pour le reste de la partie.

Main maudite :
Vous devez poser une main sur votre tête et l'y maintenir jusqu'à ce que la malédiction soit levée.

Les tuiles de trésor

Toutes les tuiles de trésor octroient des avantages aux joueurs.

Masque guérisseur :
Tous les aventuriers peuvent immédiatement relancer tous leurs masques noirs. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.

Double torche :
Ce trésor équivaut à deux symboles de torche. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.

Double clef:
Ce trésor équivaut à deux symboles de clef. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.

Téléportation:
Placez votre pion d'aventurier dans n'importe quelle autre salle contenant au moins un autre aventurier, et qui n'est pas forcément adjacente. Vous ne pouvez utiliser ce trésor qu'une fois.

Joyau supplémentaire :
Prenez un joyau magique dans la réserve et placez-le sur cette tuile de trésor. Le joyau est considéré comme activé : gardez la tuile devant vous jusqu'à la fin de la partie.

Passage secret :
Placez le passage secret entre deux salles qui ne communiquent par aucun passage ouvert. Tous les aventuriers peuvent l'emprunter jusqu'à la fin de la partie.

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