

미니 확장: 구덩이

오직 기본 게임에서만 사용할 수 있다. 기본 게임 규칙에서 바뀐 점은 없다.

게임 구성물과 세팅시 변경

• 방 1개

시작 방과 출구 타일을 따로 빼놓고, 구덩이와 남은 방 타일을 함께 섞는다.

• 저주 카드 4장

세팅 단계 동안, 새로운 저주 카드를 다른 저주 카드와 함께 섞는다.

남은 세팅은 기본 게임과 동일하다.

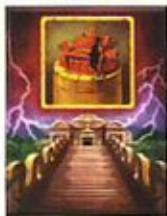
새로운 방 “구덩이”

만약 한 플레이어가 구덩이에 들어가면, 그는 2개의 마법의 보석을 활성화시키기 위해서 검정 마스트 5개를 모으려는 시도를 할 수 있다.

중요: 구덩이에 들어가 보석을 활성화시킨 그 플레이어는 다른 플레이어의 황금 마스크의 도움을 받아야만 한다.



새로운 저주 카드



잃어버린 보물:

이 보물 타일이 공개되는 즉시, 당신은 당신이 가진 보물 타일 하나를 버려야만 한다. 그 후, 이 저주를 버린다. 만약 당신이 가지고 있는 보물이 없다면, 이미 빈약한 당신은 그냥 단순히 이 저주를 버리면 된다.



진짜 저주:

당신은 새로운 저주 카드를 뽑을 때마다, 2장씩을 뽑는다.

미니 확장: 최악

오직 기본 게임에서만 사용할 수 있다. 기본 게임 규칙에서 바뀐 점은 없다.

게임 구성물과 세팅시 변경

• 보물 타일 2개

세팅시, 새로운 보물 타일들을 다른 보물 타일과 함께 섞는다.

• 저주 카드 2장

세팅 단계 동안, 새로운 저주 카드를 다른 저주 카드와 함께 섞는다.

남은 세팅은 기본 게임과 동일하다.

새로운 보물 타일들



주문 반사:

당신의 저주 카드 하나를 버린다. 당신은 오직 한번만 이 보물을 사용할 수 있다.

새로운 저주 카드들



미니 확장: 샘물

오직 기본 게임에서만 사용할 수 있다. 기본 게임 규칙에서 바뀐 점은 없다.

게임 구성물과 세팅시 변경

• 방 1개 : 샘물

시작 방과 줄구 타일을 옆으로 빼놓은 후, 샘물 타일과 남은 방 타일들을 섞는다.

• 저주 카드 4장

세팅 단계 동안, 새로운 저주 카드를 다른 저주 카드와 함께 섞는다.

남은 세팅은 기본 게임과 동일하다.

새로운 방 “샘물”

만약 한 플레이어가 샘물에 들어가면, 그는 2개의 황금 마스크를 굴러 자신의 잃어버린 주사위 중 하나를 다시 가져올 수 있다.

플레이어는 게임에서 오직 하나의 주사위만 다시 가져올 수 있다.



새로운 저주 카드들



독약:

첫번째나 두번째 카운트다운이 끝나고, 당신이 독약 저주를 가지고 있다면, 그 후 다음을 따릅니다.

- 만약 당신이 시작 방 안에 있다면, 당신은 여전히 당신의 주사위 하나를 잃는다.
- 만약 당신이 시작 방 안에 있지 않다면, 당신은 당신의 주사위 2개를 잃는다.



교살 덩굴:

당신이 매번 모험가를 굴릴 때마다, 하나의 액션을 위해 그중 하나를 사용할 수 없고, 당신의 다음 굴림에 그 주사위를 다시 굴려야 한다.



ESCAPE

Challenges

In the following pages you will find 26 challenges for Escape.

Each challenge requires a certain combination of modules. They are sorted by 7 difficulty levels, and in the left hand column you will see if a challenge requires one or both of the Escape expansions:

Expansion 1: Illusions

Expansion 2: Quest

Note: For all challenges you may add to the deck as many Special rooms from expansion 1: Illusions as you like. You can also add the Queenies, the Pit and the Fountain.

세팅시 새로운 규칙

시작 방을 테이블 중앙에 놓는다.

보석 창고 안에 보석을 아래 보기와 같이 놓는다.

어떤 도전들은 특정 수의 추가 보석을 요구하기도 한다.

당신의 타일 더미를 준비한다. 출구 타일과

모든 퀘스트 방은 따로 치워놓는다.

남은 타일을 섞고, 시작 방에 인접하도록 2개의 방을 공개하여 놓는다. 타일 더미에서 맨 위 12개를 가져온다.

도전에 필요한만큼의 퀘스트 방과 출구 타일을 함께 섞어서 타일 더미 맨 아래에 놓는다.

출구 타일과 마찬가지로, 모든 퀘스트 방은 위에서부터 13~20번째에 놓여진다.

보석 창고 옆에 2개의 마법의 보석을 놓는다.

당신은 항상 당신의 난이도 레벨에 상관없이, 운명의 2턴을 갖는다.

보석 창고의 보석의 갯수:

1 & 2 players.....7 gems

3 players.....11 gems

4 players.....14 gems

5 players.....16 gems



추가 보석

= 보석 창고에 남아있는 보석을 이 숫자만큼 더 추가한다.



퀘스트

= 뽑기 더미의 퀘스트 방을 이 숫자만큼 더 추가한다.

중요: 1번째 확장 '보물 방'도 퀘스트 방으로 간주한다.

레벨 & 요구되는 확장들	모듈					
	추가 보석	저주	보물	퀘스트	캐릭터	일루전 방
1a Exp 2	+1	✓	✓		✓	
1b Exp 1	+2		✓			✓
1c Exp 2			✓	2		
1d Exp 2	+1			1	✓	