



ESCAPE

Der Fluch des Tempels

DER SAND DES SCHICKSALS

Habt ihr keine Möglichkeit den Soundtrack abzuspielen oder befindet ihr euch in einer lauten Umgebung, könnt ihr Escape auch ohne Soundtrack, mit Hilfe der Sanduhr spielen.

Die Spielregeln des Basisspiels (mit Soundtrack) bleiben, bis auf folgende Anpassungen, unverändert.

Zusätzliches Spielmaterial

- 1 Sanduhr

Änderungen im Spielaufbau

Um das Abenteuer zu beginnen, stellt ihr die Sanduhr in die **Mitte der Startkammer**. *So ist sie gut sichtbar für alle Mitspieler.*

Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.



Das Abenteuer beginnt

Seid ihr alle bereit, dreht ihr die **Sanduhr** um.

Solange der **Sand läuft**, habt ihr Zeit den Tempel zu **erforschen** und die magischen Steine zu **aktivieren**.

Doch Vorsicht: Neigt sich der Sand dem Ende zu, müsst ihr alle so schnell wie möglich zur **Startkammer** eilen. Denn ist die **Zeit abgelaufen**, muss jeder Abenteurer, der es nicht zurück in die Startkammer geschafft hat, einen seiner Würfeln abgeben.

Danach dreht ihr die Sanduhr ein **zweites Mal** auf den Kopf und habt aufs Neue Zeit, den Tempel zu **erforschen**. Wer auch hier nach Ablauf der Zeit nicht in der Startkammer ist, verliert ebenfalls einen Würfel.

Nun dreht ihr die Sanduhr noch ein **letztes mal** um. Ist die Zeit **abgelaufen**, müsst ihr alle dem Tempel **entflohen** sein, um das Spiel zu gewinnen.

Befindet sich nur noch einer von euch im Tempel, so verliert ihr **alle gemeinsam**.