



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 bijoux 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 !