

# ESCAPE



A SORS HOMOKJA

# ESCAPE

A templom átka

*Ha nincsen lehetőségetek a hanganyag lejátszására, akkor homokórával is játszhattok.*

## A SORS HOMOKJA

Az alapjáték szabályai a következőkben leírt változtatások mellett érvényben maradnak.

## Kiegészítő játékelem

- 1 homokóra

## Változások a játék menetében

A kaland megkezdésekor állítsátok a homokórát a kiinduló kamra közepére. Így mindenki jól láthatja.

A játék további menete változatlan.



## A kaland elkezdődik

Ha mindannyian készen álltok, **fordítsátok meg a homokórát.**

Addig van időtök a templom **felfedezésére** és a mágikus kristályok **aktiválására**, míg a **homok perog.**

Figyeljétek a homokórát!

Ha a homokóra a végéhez közeledik, igyekezzetek minél gyorsabban eljutni a **kiinduló kamrába**. Mert **ha leperog a homok**, és van olyan kalandor, akinek nem sikerült visszaérnie a kiinduló kamrába, az elveszít egy kockát.

**Fordítsátok meg** másodszor is a **homokórát**. Most ismét van időtök a templom felfedezésére. De aki nem ér vissza a kiinduló kamrába, mielőtt leperog az órában a homok, az itt is elveszít egy kockát.

Most utoljára fordítsátok meg a homokórát. Mielőtt leperog a homok, mindannyian meneküljétek ki a templomból azért, hogy megnyerjétek a játékot.

**Ha közületek csak egy is bennmarad a templomban, mindannyian elveszítitek a játékot.**