

**Variante : module 3 « Salle des illusions »**

**Mise en place**

- Remplacer les 6 salles n'affichant qu'un joyau par les 6 salles des illusions.
- Si jeu sans le module 1 « Malédiction », ne pas tenir compte des masques violets présents sur les salles des illusions durant la partie

**Déroulement**

- Après les deux premiers comptes à rebours, retirer les salles des illusions découvertes.
- Les trous doivent être recouverts par les aventuriers avec de nouvelles tuiles pour pouvoir y passer.
- Si un aventurier est sur une salle des illusions à la fin d'un décompte, il est placé sur la salle de départ et perd un dé.
- Retirer les joyaux magiques présents dans ces salles, ceux-ci ne sont pas remis dans la réserve (ils ne pénalisent pas pour la sortie)



**Variante : module 4 « Salles spéciales »**

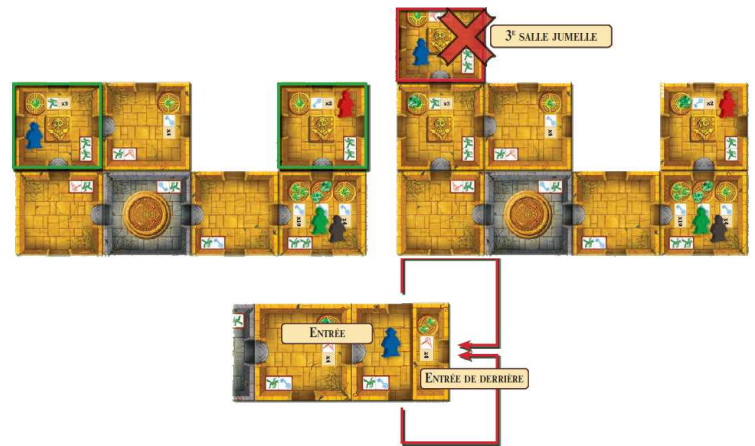
**Mise en place**

- Insérer les salles spéciales dans la première pile avant la mise en place. Le jeu se met en place ensuite normalement.

**Déroulement**

**Salles jumelles**

- Pour activer les joyaux, 2 salles jumelles doivent être découverte et un aventurier au moins doit être présent sur chacune d'elle
- Les joyaux des 2 salles doivent être activés en même temps.
- Une salle jumelle ne peut être utilisée qu'une seule fois (pas possible de l'utiliser pour une 3<sup>ème</sup> salle jumelle)



**Salles doubles**

- Pour activer les joyaux, il faut y rentrer par derrière
- **Note sur module 2 « Trésors »** : il est interdit d'utiliser la « tuile passage secret » pour traverser le mur intérieur

**Salle trésor**

- Lors de sa découverte : y placer le calice → Obligation de sortir avec (si découvert) pour gagner
- Pour se déplacer avec le calice, obtenir un dé « torche » supplémentaire pour entrer dans une salle
- Possible de le laisser sur place pour quelqu'un d'autre
- Dès que le calice est dans la salle de sortie, il est retiré du jeu immédiatement, cette mission est réussie, mais les aventuriers doivent encore sortir
- **Note sur module 2 « Trésors »** : il est interdit d'utiliser la tuile « téléportation » pour déplacer le calice



**Variante : nouvelles cartes pour le module 1 « Malédiction » et le module 2 « Trésor »**

**Malédiction**

*Échange d'âmes*



- Échanger la couleur avec celle d'un autre joueur
- Ne pas déplacer les aventuriers

**Trésor**

*Grande torche*



- Poser la grande torche dans la salle de l'aventurier
- Sert de 2<sup>nde</sup> salle de départ lors du prochain compte à rebours

Défaussé dès utilisation

**Variante 6<sup>ème</sup> joueur**

- Nécessaire fourni pour jouer avec un joueur supplémentaire
- 18 joyaux dans la réserve pour jouer à 6.

