

Objectif

- Arriver à sortir tous du temple en activant les diamants du temple

Mise en place

Commun

- Tuiles « **masque violet** » ou « **trésor jaune** » inutilisées
- Autres tuiles en pioche
- Tuile de sortie :
 - Mélangée aux 4 dernières tuiles de la pioche
 - Exception à 2 joueurs : à peu près au milieu
- Réserve de bijoux :

Joueurs	1 / 2	3	4	5
Joyaux	7	11	14	16

- 2 bijoux près de la réserve
- Tuile de départ + 2 tuiles au hasard de chaque côté (Cf. pose tuile ci-contre)
- Utiliser une des deux bande son



Chaque joueur (choisit un couleur)

- Pion aventurier sur tuile de départ
- Jeton aventurier correspondant
- 5 dés (7 dés à 1 joueur)

Déroulement général

3 Phases : le jeu commence lorsque l'on entend « Escape » = Découverte du temple

1^{er} et 2^{ème} gong : les joueurs reviennent au plus vite dans la salle de départ (en passant par chaque escalier = jouer les combinaisons)

- **Délai :** jusqu'au claquement de porte → **Si échec :** perte de 1 dé
- **Après le claquement de porte :** les aventuriers repartent de la pièce où ils sont

3^{ème} gong : les joueurs doivent sortir par la tuile de sortie

- **Condition :** combinaison par joueur = obtenir autant de clés que le nombre de bijoux en réserve + 1 dessiné
- **Pas de coopération possible** pour la sortie (chacun doit obtenir la combinaison)






Jet de dés par les joueurs

- **Les joueurs choisissent les dés** qu'ils relancent ⇔ **Les dés maudits sont bloqués** (masque noir)
- **1 dé masque doré débloque 2 masques noirs**
 - Pour le joueur **OU** pour un autre joueur dans la même salle
 - 1 dé débloque les dés d'un seul joueur (1d pour 1 joueur + 1 d pour un autre joueur = interdit)
- **Des dés utilisés pour une action doivent être relancés** pour l'action suivant



Actions possibles

Action	Combinaison	Coopération	Observations
1. Entrer dans une salle	Symboles dans cadre rouge	Non	Par un escalier dans un sens ou l'autre 
2. Placer une nouvelle tuile	Symboles sur verso tuile = 2 aventuriers	Non	Escalier nouvelle tuile accolée à l'entrée non bloquée de la salle du joueur 
3. Activer des bijoux	Symboles à côté des bijoux	Oui	Salle à plusieurs niveaux de bijoux : un seul niveau peut être débloqué 
4. S'échapper	Clés ≥ bijoux dans réserve + 1 dessiné	Non	Uniquement dans salle de sortie → 1 dé offert à 1 seul des autres joueurs
5. Coup de pouce du destin	Transfert 1 bijou à côté de la réserve dans la réserve		Permet de relancer tous les masques noirs de tous les joueurs Unanimité ⇔ Maximum 2 x par partie ⇔ Sortie du temple + difficile

Fin de partie

Condition : lorsque le temple s'écroule (un moment après le 3^{ème} gong)

Vainqueur : tous les joueurs s'ils sont tous dehors, sinon tout le monde perd

Variantes

Le sable de la Fortune : se joue avec le sablier (sur tuile de départ) sans la bande son

- **1^{ère} et 2^{ème} phase :** un temps de sablier = 1 phase d'exploration + retour salle de départ (pas de gong, on revient avant fin du sablier)
- **3^{ème} phase :** exploration + sortie du temple



Augmenter la difficulté

- **Avancé :** 3 bijoux supplémentaires
- **Expert :** 6 bijoux supplémentaires. Coup de pouce du destin supprimé

