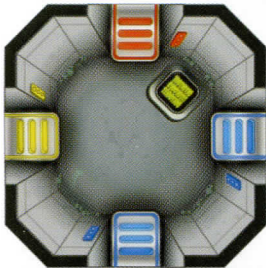


SPACE MAZE

Als leider van jouw ras ga je op onderzoek naar de 'SPACE MAZE'.
Je plan is eenvoudig: het eeuwenoude zilveren relikwie vinden en
het universum domineren!

Maar je blijkt niet de enige sluwe heerser te zijn, andere
buitenaardse wezens zijn ook bezig het doolhof te infiltreren.
Ga naar binnen en laat die onderkruipsels zien wie hier de baas is!

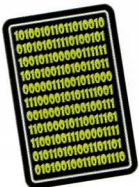
INHOUD



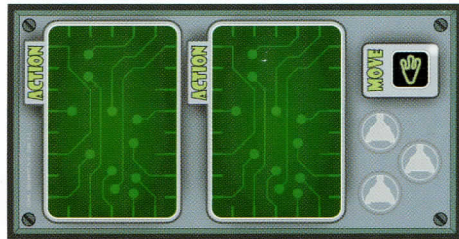
25 doolhof tegels (24 doolhof tegels
en 1 relikwie tegel; het speelbord).



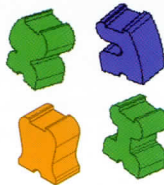
16 Dobbelstenen (12 krachtstenen
om je kaarten te activeren, 4
groene, 4 paarse en 4 oranje, en
4 witte beweegstenen om door het
doolhof te bewegen).



40 Actiekaarten (deze kun je
gebruiken om het speelbord te
veranderen).



4 bedieningspanelen (voor het
plaatsen van je actiekaarten
en dobbelstenen).



12 Aliens (4 verschillende
rassen, elk in 3 kleuren).



4 UFO's (met gekleurde
cirkels voor je aliens).



1 Relikwie (deze kan door alle
aliens worden gedragen en geeft
hen een speciale kracht).



8 Relikwie fiches
(Prijs voor het stelen
van het relikwie).

OVERZICHT

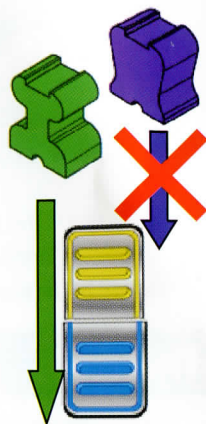
In SPACE MAZE probeer je de eerste te zijn die het relikwie uit het doolhof kan halen en terug brengt naar zijn UFO.

Het relikwie zit midden in een doolhof bestaande uit primair gekleurde doorgangen. Elke speler heeft een team van 3 aliens bestaande uit secundaire kleuren. De aliens kunnen alleen door een doorgang bewegen wanneer de combinatie van de 2 primaire kleuren gelijk is aan hun secundaire kleur.

Omdat het doolhof nooit exact zal zijn zoals je wilt zul je het moeten aanpassen. Hiervoor krijg je een aantal actiekaarten die je verschillende opties bieden zoals een bordtegel draaien of verwisselen. Door het gebruik van deze kaarten zullen de spelers het doolhof constant veranderen en uiteindelijk elkaar in de weg gaan zitten.

Iedere speelronde bestaat uit 2 fases. Tijdens de actiefase worden de dobbelstenen gegooid. Elke speler pakt om de beurt 1 dobbelsteen om zijn kaarten te gebruiken of om te bewegen over het bord. Als laatste komt de opschoningsfase waarna een nieuwe ronde begint.

Degene die als eerste het relikwie te pakken krijgt zal zo snel mogelijk terug gaan naar zijn UFO, maar vanaf dat moment zit iedereen achter hem aan.



De groene alien kan erdoor omdat groen een mix is van geel en blauw.

VOORBEREIDING



Plaats de relikwietegel in het midden van de tafel. Schud de doolhof tegels en plaats ze rond de relikwietegel zoals het voorbeeld op de volgende pagina.



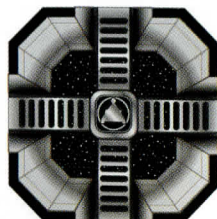
Iedere speler neemt 1 set aliens en plaatst ze op de bijbehorende UFO. Plaats je UFO aan de tegel in jouw hoek van het bord zodat de buis over de eerste doorgang heen valt. Elke speler ontvangt ook een bedieningspaneel.



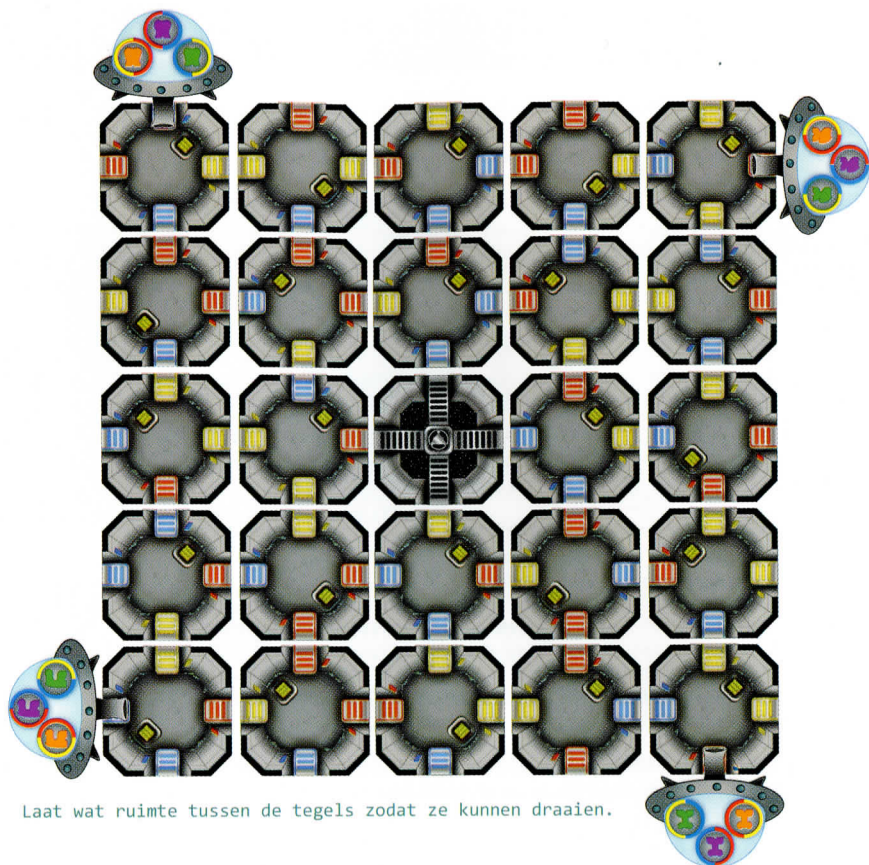
Schud de actiekaarten en geef er 4 aan elke speler, plaats de rest van de kaarten naast het speelbord.



Er worden 4 dobbelstenen per speler gebruikt (de 3 kleuren krachtstenen en 1 beweeg dobbelsteen), de rest wordt dit spel niet gebruikt. Dus voor 3 spelers gebruik je 12 stenen en voor 2 spelers gebruik je 8 stenen.



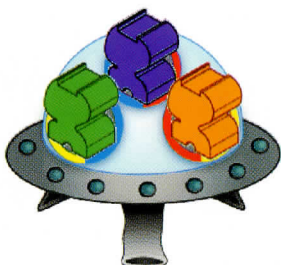
De relikwie tegel.



SPEELBORD OPSTELLING

Er zijn veel verschillende opstellingen mogelijk, met minder spelers is het aan te raden ook minder bordtegels te gebruiken. Zorg er altijd voor dat elke speler even ver van de relikwie tegel verwijderd is aan het begin van het spel.

De speler die als laatste een UFO heeft gezien is de startspeler. De volgende ronde is het de speler links van hem enzovoort.



3 krachtstenen
(1 van elke kleur), en
1 bewegingsdobbelsteen.

HET SPEL SPELEN

SPACE MAZE wordt gespeeld in rondes. Elke ronde is opgebouwd uit 2 fases die altijd in dezelfde volgorde moeten worden gespeeld:

1 ACTIEFASE

Tijdens deze fase krijgt iedere speler maximaal 3 beurten, elke beurt gebruik je 1 dobbelsteen, beginnende met de startspeler.

De startspeler gooit de dobbelstenen om de beschikbare kracht voor deze ronde te bepalen. Hij mag als eerste een dobbelsteen kiezen. Hij kan een krachtdobbelsteen kiezen om 1 van zijn actiekaarten te gebruiken, hiervoor plaatst hij de kaart op zijn bedieningspaneel en plaatst de dobbelsteen op de kaart (lees: ACTIEKAARTEN).

Hij kan ook kiezen om een beweegdobbelsteen te pakken waarmee hij zijn aliens kan bewegen over het bord, deze plaatst hij op het 'MOVE' veld van zijn bedieningspaneel (lees: BEWEGEN).

Vervolgens mag de speler links van hem een dobbelsteen pakken en zo verder totdat elke speler zijn acties heeft uitgevoerd.

Wanneer je geen kaart kan of wil spelen pak je toch een dobbelsteen, gebruik dit om de keuze voor anderen te beperken.

Het is toegestaan om 2 krachtdobbelstenen van dezelfde kleur te bezitten, dit geldt niet voor de beweegdobbelstenen.



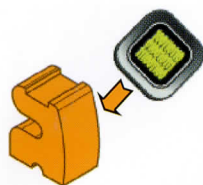
Je kan twee
kracht
dobbelstenen
gebruiken van
dezelfde kleur.

2 OPSCHONINGSFASE

Wanneer alle acties uitgevoerd zijn worden de dobbelstenen van de bedieningspanelen afgehaald, de gespeelde kaarten worden verwijderd, ook als de kaart niet is geactiveerd. Maak een stapel voor gebruikte kaarten, schud deze kaarten en gebruik ze opnieuw wanneer de actiekaarten op zijn.

De dataspots worden vrijgemaakt, aliens die op een dataspot staan worden eraan geplaatst. (Lees: Dataspots, op de volgende pagina.)

Elke speler die meer dan 7 kaarten in zijn hand heeft moet kaarten afleggen totdat hij er nog maar 7 heeft. Daarna begint een nieuwe ronde, de speler links van de startspeler wordt nu de nieuwe startspeler.

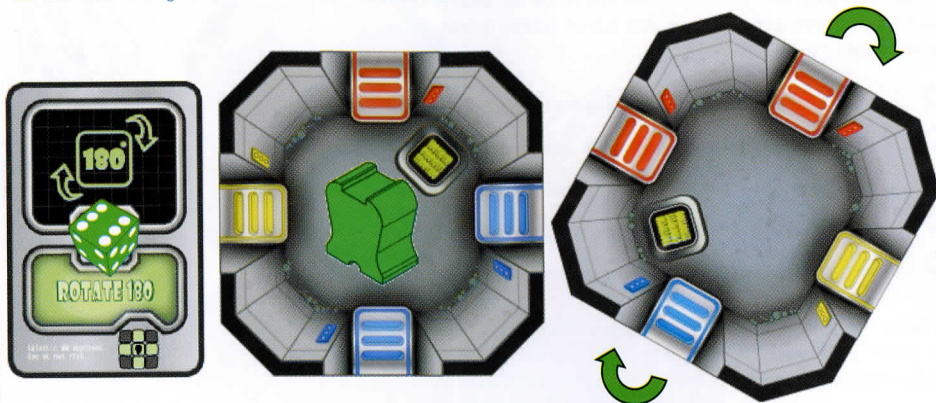


Dataspots worden
vrijgemaakt aan
het einde van
elke ronde.

VOORBEELD

Een speelronde (met 3 spelers):

Speler A gooit de dobbelstenen, hij kiest een groene 6 en plaatst die op zijn kaart 'ROTATE 180'. Hij draait de kamer rechts van hem 2 kwart rond, daarmee eindigt zijn beurt.

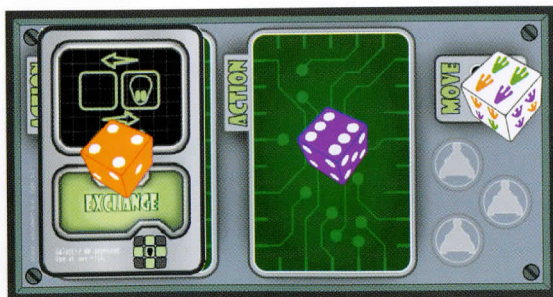


Speler B pakt een beweegdobbelsteen, plaatst die op zijn "MOVE" veld en beweegt zijn aliens, speler C pakt een oranje 4 en gebruikt zijn kaart 'EXCHANGE'.

Nu kan speler A zijn tweede steen pakken, hij pakt een beweegdobbelsteen om zijn aliens te bewegen, speler B pakt een oranje 3 en gebruikt een actiekaart, speler C pakt een paarse 6 en plaatst die op het Lege 'ACTION' veld van zijn bedieningspaneel.

Speler A kan geen kaart meer gebruiken omdat er geen krachtsteen over is met genoeg punten, hij pakt een groene 3 en plaatst die op zijn bedieningspaneel, hierdoor kan speler B ook geen nuttige steen meer pakken, hij neemt 1 van de overgebleven krachtdobbelstenen weg en plaatst die op zijn bedieningspaneel. Speler C pakt de laatste beweegdobbelsteen, beweegt zijn aliens en de actiefase is voorbij.

De dobbelstenen worden verzameld en alle gespeelde kaarten worden afgelegd. Aliens die op dataspots staan worden er afgeschoven, hiermee is de ronde beëindigd.



Bedieningspaneel speler C aan het einde van deze ronde.

BEWEGEN

Hoe ver je aliens kunnen bewegen wordt bepaald door bewegingspunten die worden weergegeven door voetafdrukken op de bewegingsdobbelstenen. Elke voet kan worden gebruikt om die kleur alien 1 van de volgende dingen te laten doen:



Uit de UFO bewegen naar de eerste doolhoftegels.



Via zijn kleur doorgang naar een andere tegel bewegen.



Een lege dataspot activeren door er op te gaan staan.



Het relikwie stelen uit het doolhof of van een andere alien.



Het relikwie geven aan een andere alien uit zijn team.



Je paarse en
oranje alien
hebben ieder 1
bewegingspunt,
je groene alien
heeft er 2.

Je kunt geen bewegingspunten bewaren voor je volgende beurt, zodra je de steen pakt voor je de actie uit. Je kunt ervoor kiezen om niet al je bewegingspunten op te maken.

Er kunnen maximaal 4 aliens op 1 tegel staan.

KLEUREN DOOLHOF

Het doolhof bestaat uit 25 tegels met gekleurde doorgangen aan elke zijde. Aansluitende tegels vormen een doorgang met een combinatie van 2 kleuren.

Aliens kunnen alleen door een doorgang bewegen wanneer de mix van die 2 kleuren gelijk is aan hun eigen kleur:

Groen kan alleen door **geel/blauwe** doorgangen.

Paars kan alleen door **blauw/rode** doorgangen.

Oranje kan alleen door **rood/gele** doorgangen.

Uit je UFO bewegen wordt niet beïnvloed door kleuren.

De doorgangen op de relikwietegel zijn zilver, deze worden beschouwd als elke kleur. Een alien die door een zilveren doorgang wil bewegen hoeft alleen te kijken naar de andere kleur.



Deze doorgang is
rood/zilver.
Paars en oranje
kunnen er door.
Groen kan dat
niet omdat rood
niet in zijn
kleurenmix zit.

DATASPOTS

Een dataspot activeren kost 1 bewegingspunt en levert een kaart op. Activeer een dataspot door er op te gaan staan. Een alien die op een dataspot gaat staan beëindigt zijn beweging voor die beurt.

Reeds bezette dataspots kunnen niet gebruikt worden. Aliens op dataspots zijn nog steeds op die tegel, bewegen vanaf een dataspot naar een aangrenzende tegel kost slechts 1 bewegingspunt (dit zou kunnen gebeuren wanneer je een 'RUN' kaart speelt). Wanneer je 'MORPH' speelt en op een dataspot komt krijg je geen nieuwe kaarten.

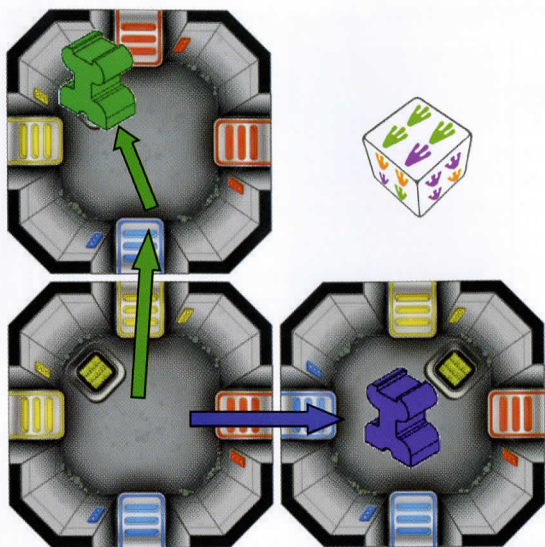
Dataspots worden vrijgemaakt aan het einde van iedere ronde.



Dataspot.

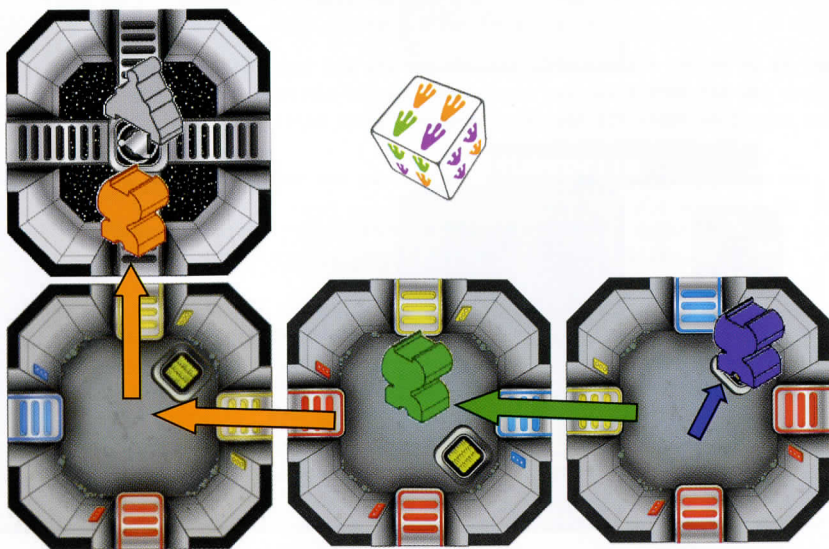
VOORBEELD

Speler A gebruikt een bewegingsdobbelsteen met 3 groene voeten en 1 paarse. Hij verplaatst zijn paarse alien naar de tegel rechts, zijn groene alien gaat naar boven en op de dataspot, hierdoor krijgt hij een kaart en kan hij 1 groen bewegingspunt niet gebruiken.



VOORBEELD

Speler B gebruikt een bewegingsdobbelsteen met 2 oranje, 1 groen en 1 paars bewegingspunt. Zijn oranje alien gaat naar links en dan naar boven, zijn groene alien gaat 1 tegel naar links en zijn paarse alien gaat op de dataspot staan en pakt een kaart.



ACTIEKAARTEN

Met actiekaarten kun je het doolhof veranderen. Na gebruik worden de kaarten weggelegd. Trek nieuwe kaarten door op dataspots te gaan staan.

KRACHTPUNTEN

Elke kaart heeft een dobbelsteenveld in het midden met punten erop. Die punten vertegenwoordigen zijn activatiekosten. Om een kaart te kunnen gebruiken moet je er een krachtdobbelsteen op plaatsen met minstens dat aantal krachtpunten.

Er zitten 3 verschillende kleuren krachtdobbelstenen in het spel, deze zijn hetzelfde als je aliens. De kleur van de steen die je op een kaart plaatst geeft aan welke van je aliens die kaart activeert.

Wanneer je een kaart niet kan voorzien van genoeg kracht kun je hem niet spelen.



Alleen je paarse alien kan deze kaart gebruiken omdat je er een paarse steen op hebt gelegd.

ACTIVEREN

Je gebruikt een kaart door een dobbelsteen er op te plaatsen en de bijbehorende actie uit te voeren.

Wanneer bord tegels bewegen door het effect van actiekaarten bewegen alle aliens op die tegels ook mee. UFO's bewegen niet mee met tegels en vormen ook geen obstructie.

De meeste kaarten hebben alleen effect binnen een beperkte afstand vanaf de alien die hem gebruikt. Op zulke kaarten staat een symbool onder in de hoek die toont welke tegels binnen bereik zijn.

Wanneer je in je UFO staat kun je deze tellen als een tegel tijdens het berekenen van het bereik van een kaart, maar de UFO kan niet bewegen of draaien tenzij de kaart dit specifiek aangeeft (MOVE BASE).



Het effect van de kaart kan worden gebruikt waar de alien staat of op een direct aangrenzende tegel.



Het effect van de kaart heeft betrekking op diagonaal aangrenzende tegels.



Wanneer deze kaart wordt geactiveerd blijft deze actief tot het einde van die ronde.

UITLEG VAN DE ACTIEKAARTEN

DIAGONAL SWITCH



Kies een tegel die
diagonaal grenst aan de
tegel van je alien.
Verwissel die tegel met
een direct aangrenzende
tegel.

(De tegel waar de alien zelf op staat beweegt hierdoor dus niet.)

MORPH



Verwissel de alien die deze kaart activeert met 1 van je andere aliens.

Als de alien verwisselt met een alien die het relikwie draagt verplaatst deze niet mee, het relikwie komt op het hoofd van de andere alien.

DIAGONAL TWIST



Kies een tegel die
diagonaal grenst aan de
tegel van je alien.

Draai die tegel 1 of 2
kwart met de klok mee.

MOVE BASE



Beweeg je lege UFO naar de volgende vrije tegel op de rand van het bord. Dit kan een tegel zijn op een andere as van het bord.

Je kunt elke kleur
krachtsteen gebruiken,
wel moeten al je aliens
uit je UFO zijn voor
gebruik.

EXCHANGE



Verwissel de tegel waar je alen op staat met een direct aangrenzende tegel.

Deze tegel kan aan elke kant zijn (boven, onder, links of rechts) zolang hij maar grenst aan de tegel van de alien.

SUPERGLUE



Als de alien die deze kaart activeert het relikwie draagt kan deze niet meer van hem worden gestolen tijdens deze ronde.

De morph kaart kan nu niet worden gespeeld op deze alien.

UITLEG VAN DE ACTIEKAARTEN

ROTATE 90



Draai een tegel 1 kwart. Je kunt kiezen om de tegel te draaien waar de alien op staat, of een tegel die daar direct aan grenst.

RUN +1



De alien die deze kaart activeert kan een bewegepunten gebruiken.

Het effect van deze kaart staat los van de bewegingsdobbelsteen.

ROTATE 180



Draai een tegel 1 of 2 kwart. Je kunt kiezen om de tegel te draaien waar de alien op staat, of een tegel die daar direct aan grenst.

RUN +2



De alien die deze kaart activeert kan 2 bewegepunten gebruiken.

Het effect van deze kaart staat los van de bewegingsdobbelsteen.

ROTATE 270



Draai een tegel 1, 2 of 3 kwart. Je kunt kiezen om de tegel te draaien waar de alien op staat, of een tegel die daar direct aan grenst.



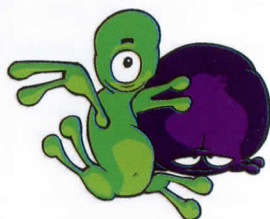
Aktiekaarten.

SPELOVERZICHT

Aan het begin van het spel ontvangt iedere speler: 1 UFO, 3 aliens, 1 bedieningspaneel en 4 kaarten. Voor iedere speler doen er 4 dobbelstenen mee: 3 krachtstenen en 1 bewegingssteen.

RONDE

- ➡ De startspeler gooit alle dobbelstenen.
- ➡ Gebruik om de beurt 1 dobbelsteen en voer de actie uit.
- ➡ Verwijder gespeelde kaarten en maak alle dataspots leeg.



ACTIEKAARTEN

DIAGONAL SWITCH	Verwissel een diagonaal aangrenzende tegel met een direct aangrenzende tegel.
DIAGONAL TWIST	Draai een diagonaal aangrenzende tegel 1 of 2 kwart met de klok mee.
EXCHANGE	Verwissel deze tegel met een direct aangrenzende tegel.
MORPH	Verwissel deze alien met 1 van je andere aliens. Het relikwie verplaatst hierdoor niet.
MOVE BASE	Verplaats je UFO naar de volgende vrije tegel aan de rand van het doolhof. Je UFO moet wel eerst leeg zijn.
ROTATE 90	Draai deze tegel of een direct aangrenzende tegel 1 kwart met de klok mee.
ROTATE 180	Draai deze tegel of een direct aangrenzende tegel 1 of 2 kwart met de klok mee.
ROTATE 270	Draai deze tegel of een direct aangrenzende tegel 1, 2 of 3 kwart met de klok mee.
RUN +1	1 bewegingspunt, los van de bewegingsdobbelsteen.
RUN +2	2 bewegingspunten, los van de bewegingsdobbelsteen.
SUPERGLUE	Het relikwie kan niet van deze alien worden gestolen.

WACKY WORKS

Stratumsedijk 81B

5614 HP Eindhoven

The Netherlands

© copyright 2011

WWW.WACKYWORKS.NL

