

Nadat ze van al hun bezittingen beroofd werden, zijn een tovenaars, een barbaar, een elf en een dwerg verplicht de lokale Magic Maze supermarkt te overvallen. Enkel op die manier kunnen ze over alle nodige uitrustingen voor hun volgende avontuur beschikken. Ze besluiten hun overvallen gelijktijdig uit te voeren, daarna naar de uitgangen te stormen om zo de bewakers, die hun verdachte aanwezigheid reeds hebben opgemerkt, te ontwijken.

OPMERKING

In dit spel komt elke kleur overeen met een symbool zodat mensen met andere kleur percepties dit ook kunnen spelen. In dit spelregelboek wordt het overeenstemmend symbool telkens weergegeven als een kleur wordt vernoemd.



Held **Barbaar**
Kleur **geel**
Symbool **zwaard**



Held **Tovenaar**
Kleur **paars**
Symbool **medicijnflesje**



Held **Elf**
Kleur **groen**
Symbool **boog**



Held **Dwerg**
Kleur **oranje**
Symbool **bijl**

Kasper Lapp ONTWERPER

Gyom ARTIEST

Marie Ooms GRAFISCH ONTWERPER

Didier Delhez PROJECT MANAGER

N. Delobelle & A. De Cnodder VERTALER

Kasper Lapp: "Van jongsaf had ik al een passie voor het ontwikkelen van mijn eigen bordspellen. Maar gezien de toekomst er digitaal uit zag, startte ik echter in de computerspellen industrie. Echter botste ik enkele jaren geleden op een ambitievol groepje bordspel ontwerpers en realiseerde ik mij dat bordspellen helemaal niet aan het uitsterven zijn. Sinds toen kan ik niet meer stoppen met ontwikkelen. Magic Maze is mijn eerste gepubliceerde bordspel, maar hopelijk niet mijn laatste!"

De auteur wil alle mensen die hem geholpen hebben bij het testen van het spel bedanken. In het bijzonder dankt hij Mikkell Balslev, Lars Hoffmann, Laetitia Di Sciascio en Didier Delhez voor het aangeven van sleutelideeën.

Sit Down! rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgium

info@sitdown-games.com www.sitdown-games.com

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. ©Megalopole (2017).

Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. • **WAARSCHUWING:** niet geschikt voor kinderen

jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.

SPEL CONCEPT

Magic Maze is een real-time, coöperatief spel. Iedere speler kan **telkens hij het wenst één van de 4 helden** aansturen om die held een specifieke actie te laten uitvoeren waartoe de andere spelers geen toegang hebben: beweeg noordwaarts, ontdek een nieuw gebied, bestuur een roltrap ... dit alles vergt een strikte samenwerking tussen de spelers om er in te slagen de helden slim te bewegen en jouw missie te volbrengen alvorens de zandloper is doorgelopen.

Meer nog, je mag tijdens het spel slechts voor korte periodes communiceren. De resterende tijd moet je spelen **zonder enige aanwijzing, visueel of geluid, aan elkaar te geven.**

DOEL VAN HET SPEL

Alle spelers winnen het spel indien alle heldpionnen er in slagen de supermarkt te verlaten binnen de door het spel toegelaten tijd en elk met een gestolen voorwerp.

Aan het begin van het spel heb je 3 minuten. Zandlopervakken die je onderweg tegenkomt zullen je meer tijd geven. Indien de zandloper volledig is doorgelopen alvorens de heldpionnen ontsnappen, verliezen alle spelers het spel: jouw rondhangen heeft argwaan uitgelokt en de supermarkt bewakingsagent heeft je gevangen!

SPELVERLOOP

Het spel Magic Maze volgt dit spelverloop:


1. Verken de supermarkt, gedeeltelijk of helemaal.
2. Verplaats iedere heldpion naar het voorwerpvak van zijn eigen kleur.



3. Van zodra alle vier heldpionnen gelijktijdig op hun eigen voorwerpvak staan, stelen ze de voorwerpen, gaat het alarm aan en moeten de vier heldpionnen snel naar de uitgang zonder gevangen te worden (vooraleer de zandloper is doorgelopen). Op dat moment draai je de diefstaltegels om zodat de B-kant naar boven ligt.
4. Zodra een heldpion een uitgangsvak bereikt dat hij kan gebruiken, verwijder je die heldpion van het spelbord. Eénmaal alle vier heldpionnen het spelbord verlaten hebben, heb je de overwinning behaald! Indien echter de zandloper tijdens het spel doorgelopen is, zijn jullie allemaal verslagen!



ONDERDELEN

- 24 supermarkttegels
- 4 heldpionnen in verschillende kleuren
- 12 buiten-gebruikfiches
- 9 actietegels voor spel met 2- tot 8-spelers en 7 actietegels voor spel met 1-speler
- 1 3-minuten zandloper
- 1 "Doe iets!" pion
- 1 score-blad *The Great Book of Challenges* (ook beschikbaar op onze website, indien je een nieuw blad nodig hebt)
- 1 diefstaltegels
- 1 vel met stickers om op de heldpionnen te kleven (als je dit wenst), zodat mensen met een andere kleurperceptie deze kunnen herkennen. De twee  stickers worden niet gebruikt tot aan scenario 3 (zie pagina 7).



▲ 4-spelers opstelling.

OPSTELLING

Volg de instructies van het scenario dat je wenst te spelen, dit zal je vertellen hoe je de supermarkttegels stapel moet opstellen **1**, meestal gedekt; start met scenario's 1 - 7 (initiatie campagne), ga daarna verder met scenario's 8 - 17. Hierna ben je vrij zelf scenario's te bedenken!

Leg de starttegels (tegels 1) **2** in het midden van de tafel (A-kant naar boven indien je het spel niet kent; anders kies je zelf welke kant). Zet willekeurig de 4 heldpionnen op de 4 centrale vakken **3**. Leg de diefstaltegels **4** terzijde (A-kant naar boven) net als de buiten-gebruik fiches **5**.

Neem de actietegels corresponderend met het aantal spelers (getal in de rechterhoek onderaan) en geef er één aan iedere speler **6**.

Leg jouw actietegel voor jou neer zodat iedereen die kan zien, met de Noord pijl in dezelfde richting **7** als deze op de starttegels wijzend. Zorg ervoor dat de actietegels in dezelfde richting als de starttegels blijven tijdens het ganse spel!



Tijdens de opstelling kan je zo veel praten, plannen en afspreken als je wil. Maar van zodra de zandloper omgedraaid is, ben je aan jouw roof begonnen en is stilte en subtiliteit vereist: je mag op geen enkele manier communiceren!

TIP

Ben je met te veel om allemaal rond de tafel te kunnen? Niet iedereen geraakt aan de pionnen? Geen probleem! Zet de stoelen opzij en speel rechtopstaand! Wanneer iedereen zijn actietegel naar links moet doorgeven (zie pagina 7, scenario 3), kan iedereen simpelweg in de plaats hiervan een stap naar links doen.

SOLO SPEL

De opstelling van de tegels is dezelfde als bij meerdere spelers. Neem de 7 actietegels voor een 1-speler spel (getal in de rechtse hoek onderaan), zorg ervoor dat hun Noord pijl in dezelfde richting wijst als de pijl op de starttegels, meng ze en leg ze als gedekte trekstapel.

Van zodra je de zandloper omdraait, start het spel. Door enkel één hand te gebruiken, moet je de actietegels één per één openleggen op een aflegstapel totdat de actie die je wil gebruiken bovenop de aflegstapel zichtbaar is. Je kan dan deze ene actie met zoveel heldpionnen en zoveel keer als je wenst gebruiken. Je mag de trekstapel niet in jouw hand houden!

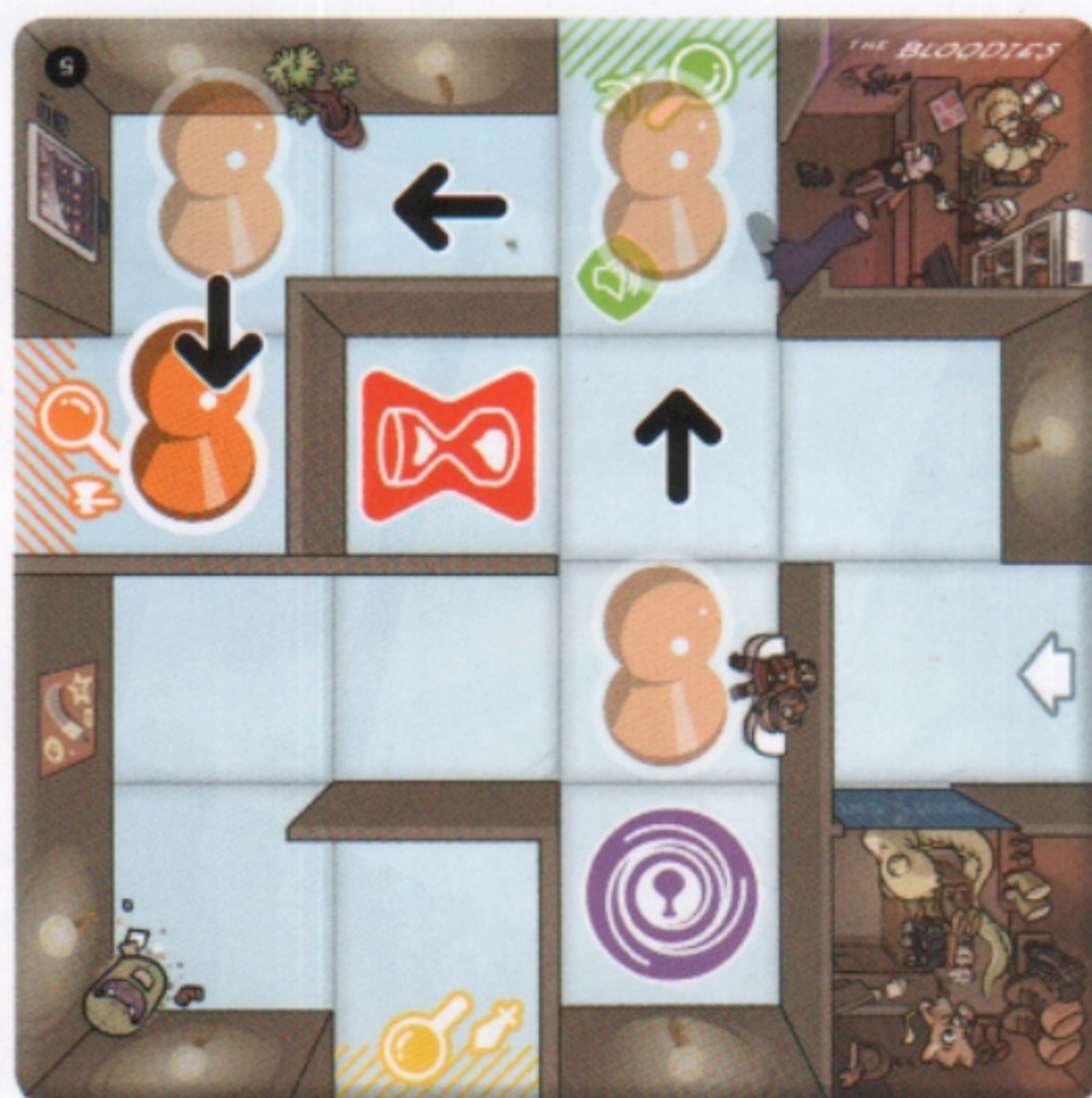
Om een andere actie uit te voeren, moet je verder openleggen en de andere actietegels van de trekstapel afleggen totdat jouw gewenste actie boven komt. Indien de trekstapel leeg is, draai je de aflegstapel om zodat de tegels gedekt liggen (zonder ze te mengen). Hierna kan je opnieuw één per één tegels openleggen op zoek naar jouw gewenste actie.

Telkens je de zandloper omdraait (zie "Tijd beperking" pagina 6), moet je de trek- en aflegstapel samen mengen om zo een nieuwe trekstapel te maken.

- Tijdens het spel kan je **ten alle tijde** en **zo vaak als je zelf wil** de actie(s), op jouw eigen actietegel weergegeven, uitvoeren. Je kan echter geen acties uitvoeren die niet op jouw actietegel staan.
- In dit spel **zijn er geen "speelbeurten"**: je speelt telkens je vaststelt dat één van jouw acties mogelijks nuttig is. Je mag de verplaatsing van een andere speler nooit stoppen: die speler moet zelf beslissen wanneer het de gepaste tijd is om te stoppen.
- Elke actie is hieronder in detail uitgelegd

VERPLAATSING ↑ → ↓ ←

Met de verplaatsingsactie mag je een heldpion zoveel vakken als je wenst in de richting van de pijl verplaatsen. De verplaatsing van de heldpion moet eindigen alvorens tegen een obstakel te botsen (muur, andere held, enz.). Er kunnen nooit twee helden op hetzelfde vak staan.



In dit voorbeeld vergt het verplaatsen van de oranje heldpion naar het oranje ontdekkingsvak drie acties:

- Brian, die de NOORD pijl heeft, verplaatst de held 2 vakken noordwaarts.
- Alice, die de WEST pijl bezit, verplaatst de held twee vakken westwaarts.
- Tenslotte Marc, die de ZUID pijl bezit, verplaatst de held 1 vak zuidwaarts zodat hij op het oranje ontdekkingsvak eindigt.

OPMERKING

Met 5 of meer spelers zullen meerdere spelers dezelfde verplaatsingsactie kunnen uitvoeren.

GEBRUIK EEN VORTEX [Vortex Icon]

De speler met de gebruik een vortex actie (en enkel die speler) kan om het even welke heldpion **van om het even waar deze zich bevindt** naar **om het even welk** vortexvak in zijn kleur verplaatsen. Dit is een snelle manier om lange afstanden af te leggen.



BELANGRIJK

Van zodra een diefstal is uitgevoerd, sluit het vortexstelsel automatisch af. Dit betekent dat de gebruik een vortex actie tijdens jouw ontsnapping niet kan gebruikt worden!

NEEM DE ROLTRAP [Rollercoaster Icon]



De speler met de neem een roltrap actie (en enkel die speler) kan een heldpion van één kant van een roltrap naar de andere kant ervan verplaatsen, onafhankelijk van de oriëntatie van de roltrap. Een heldpion kan nooit op een roltrap stoppen.

ONTDEKKEN



De speler met de ontdekkingsactie is verantwoordelijk voor het toevoegen van nieuwe tegels aan het speelbord. Hij/Zij kan dit enkel uitvoeren indien **een heldpion op een ontdekkingsvak in zijn eigen kleur staat** die naar een nog niet ontdekt gebied leidt.



De vier types ontdekkingsvakken.



- Eerst verplaatst Brian, die de NOORD pijl bezit, de oranje heldpion noordwaarts;
- Daarna verplaatst Chris, die de OOST pijl bezit, de oranje heldpion oostwaarts tot op het oranje ontdekkingsvak;
- Tenslotte kan Anne, die het vergrootglas bezit, de volgende tegel openleggen.



Van zodra een heldpion op een ontdekkingsvak in zijn kleur staat, draait de speler met de ontdekkingsactie de bovenste tegel van de trekstapel open en legt die zodat **de witte pijl** verdergaat vanaf het gebruikte ontdekkingsvak.



Van zodra een doorgang werd ontdekt, kan iedere heldpion onafhankelijk van zijn kleur in elke richting erdoor bewegen.

SPECIALE VAKKEN

Na het leggen van een nieuwe tegel 5 op A, kan één van zijn ontdekkingsvakken verbonden zijn aan een ontdekkingsvak op een tegel die reeds op plek B lag. De op deze manier gemaakte doorgang is geldig en kan door alle heldpionnen in beide richtingen gebruikt worden.

Door het leggen van een nieuwe tegel is het ook mogelijk dat één van zijn ontdekkingsvakken tegen een muur van een reeds aanwezige tegel C aansluit. Dit is uiteraard een doodlopende straat.



Opmerking: de layout van de ontdekkingsvakken en witte pijlen zorgt ervoor dat het onmogelijk is dat twee supermarkttegels elkaar overlappen.

STELLEN IS GEEN ACTIE!

De diefstal gebeurt automatisch van zodra alle vier de heldpionnen gelijktijdig op de voorwerpvakken van hun eigen kleur (dus geel op geel enz.) staan.



Om duidelijk aan te geven dat de diefstal uitgevoerd is, wordt de B-kant van de diefstaltegels naar boven gedraaid. Nu moet je via de uitgang ontsnappen ... **zonder de hulp van het vortex systeem dat gedeactiveerd werd** (draai de actietegel met de gebruik een vortex actie op om!)



TIJD BEPERKING



Indien de zandloper doorgelopen is, verlies je het spel! Maar telkens een heldpion op een beschikbaar zandlopervak wordt geplaatst, moet je onmiddellijk de zandloper omdraaien onafhankelijk of je hierdoor meer of minder tijd hebt. **Belangrijk:** gebruik geen gewone timer in plaats van een zandloper, het resultaat is niet hetzelfde!



De heldpion kan naar het zandlopervak verplaatst worden om de zandloper om te draaien.

Elk zandlopervak kan slechts één keer gebruikt worden. Na gebruik moet je er een buiten-gebruikfiche op leggen, onder de heldpion die erop staat. Ter informatie, er zijn vier zandlopervakken in de supermarkt.



COMMUNICATIE BEPERKING

Tijdens het merendeel van het spel mag je niet communiceren. Je mag niet spreken, naar iets wijzen, tekens of signalen geven of geluiden maken. De enige toegestane manieren van communiceren zijn de volgende:

- Intens staren naar een andere speler.
- De "Doe iets!" pion nemen en deze voor een speler zetten om deze speler duidelijk te maken dat hij iets moet doen! Maar die speler kan hier niet mee akkoord gaan en de pion onmiddellijk voor een andere speler zetten.



Elke keer dat de zandloper wordt omgedraaid, mogen de spelers zo lang als ze willen, **terwijl het zand doorloopt**, praten. Er mogen tijdens deze discussietijd geen acties uitgevoerd worden.

Van zodra een speler een actie uitvoert, moet alle communicatie onmiddellijk opnieuw stoppen!

OPMERKINGEN

Indien een speler net een jammerlijke actie heeft uitgevoerd maar hierbij de regels van het spel niet heeft overtreden (bijvoorbeeld hij heeft een heldpion te ver noordwaarts verplaatst), kan enkel de speler met de passende actie deze fout oplossen (de speler met de Zuid pijl in dit voorbeeld).

Als je vaststelt dat een speler de spelregels overtreden heeft, mag je dit verbaal melden. Zet de spelonderdelen terug zoals ze stonden voor de vergissing maar de tijd blijft wel voortdurend verderlopen. Je krijgt de verloren tijd van de vergissing, de uitleg en het terugzetten niet terug dus los het vlug op!

TIE CAMPAGNE

INITIATIE CAMPAGNE IN

Deze initiatie campagne bevat zeven scenario's die je opbouwend de basisregels van het spel zullen leren. Indien je faalt in een scenario, kan je deze opnieuw proberen of ze overslaan en de volgende spelen.

SCENARIO 1 ♦ *Ontdekking* Negeer de luidspreker symbolen.

Schud supermarkttegels 2 - 9 en leg tegel 1 met de A-kant naar boven.

Ontdek de supermarkt, steel de voorwerpen en vlucht daarna door de enige uitgang (paars). Van zodra een heldpion door de uitgang gevluht is, zet je die heldpion op de juiste plaats op de diefstaltegels.



SPECIALE UITZONDERING

Indien je dit verkiest, mag je tijdens deze introductie scenario's vrij communiceren **gedurende het ganse spel**. Dit kan je helpen de spelconcepten goed te begrijpen.

HERINNER HET BELANGRIJKSTE

Hier zijn enkele belangrijke regels die je niet mag vergeten voor de start:

- Spelers spelen niet "om de beurt" en je "speelt" of gooit de actietegel niet af na het gebruik van de effecten ervan. Je voert gewoon de actie(s), die jouw actietegel toelaten, zo vaak en wanneer jij het nodig acht uit.
- Om een doorgang naar een onontdekte tegel te ontdekken, moet een heldpion op een ontdekkingsvak in zijn kleur staan. Nadat de doorgang is ontdekt, kan iedere held in elke richting erdoor lopen.
- Heldpionnen kunnen niet door muren lopen noch door andere helden. Er kunnen nooit twee heldpionnen op hetzelfde vak staan.
- De gebruik een Vortex actie laat jou toe de heldpionnen van om het even waar naar een Vortexvak in de kleur van die held te verplaatsen.
- Van zodra alle vier de heldpionnen op het voorwerpvak in hun eigen kleur staan, wordt de diefstaltegels omgedraaid en wordt er naar de uitgang gelopen!
- Het is niet toegestaan het Vortex systeem te gebruiken tijdens je ontsnapping (nadat je de voorwerpen gestolen hebt)!
- Het doel is simpel: ontdek, steel de vier voorwerpen, loop naar de uitgang!

SCENARIO 2 ♦ *Meerdere uitgangen* Negeer de luidspreker symbolen.

Schud supermarkttegels 2 - 12 en leg tegel 1 met de A-kant naar boven.

NIEUWE PERMANENTE REGEL

Iedere heldpion moet door de uitgang in zijn eigen kleur ontsnappen.





SCENARIO 3 ♦ Geef jouw actietegel door Negeer de luidspreker symbolen.

Schud supermarkttegels 2 - 12, leg 1 met de A-kant naar boven en volg de voorgaande permanente regel.

NIEUWE PERMANENTE REGEL 2 spelers of meer

Telkens de zandloper wordt omgedraaid geven de spelers hun actietegel door aan de speler aan hun linkerkant. Let er op dat de Noord pijl op de actietegels steeds in dezelfde richting als deze op de starttegel ligt."



Kleef de stickers op beide uiteinden van de zandloper als herinnering.

SCENARIO 4 ♦ Dwerg & Elf speciale vaardigheden

Schud supermarkttegels 2 - 14, leg tegel 1 met de A-kant naar boven en volg de voorgaande permanente regels.

NIEUWE PERMANENTE REGEL

De Dwerg (oranje heldpion) is de enige die door de smalle doorgangen in de oranje muren kan passeren.



NIEUWE PERMANENTE REGEL

Indien je de Elf (groene heldpion) gebruikt om een nieuwe tegel te ontdekken, **mogen alle spelers communiceren** volgens dezelfde regels als wanneer de zandloper wordt omgedraaid. Het luidspreker symbool is er om jou hieraan te herinneren.



SCENARIO 5 ♦ Tovenaar speciale vaardigheid

Schud supermarkttegels 2 - 14, leg tegel 15 er bovenop, leg tegel 1 met de B-kant naar boven en volg alle voorgaande permanente regels.

NIEUWE PERMANENTE REGEL

Indien de tovenaars (paarse heldpion) op een kristallen bolvak staat, mag de speler die de ontdekkingsactie heeft tot twee nieuwe tegels aan de supermarkt toevoegen op toegestane posities (grenzend aan ongebruikte ontdekkingsvakken, maar in om het even welke kleur). De tweede tegel mag grenzend aan de eerste gelegd worden. Die ontdekking moet niet onmiddellijk uitgevoerd worden maar kan ook later, ten minste als de tovenaars nog steeds op het kristallen bolvak staat. Eénmaal het kristallen bolvak gebruikt werd (indien één of twee tegels op die manier aan de supermarkt werden toegevoegd), leg je er een buiten-gebruikfiche op onder de tovenaars pion.



- ▶ Alice, die de WEST pijl bezit, verplaatst de tovenaars (paars) naar het kristallen bolvak A.
- ▶ Anne, die de ontdekkingsactie bezit, begrijpt dat ze twee tegels "gratis" aan de supermarkt kan toevoegen: ze trekt en legt tegel 5 B, trekt opnieuw en legt nu tegel 9 direct aangrenzend aan tegel 5 C (ze had tegel 9 ook ergens anders kunnen leggen als ze dat wou).

Indien een andere dan de paarse heldpion op een kristallen bolvak komt te staan, gebeurt er niks.

SCENARIO 6 ♦ Barbaar speciale vaardigheid

Schud supermarkttegels 2 - 17, leg tegel 1 met de B-kant naar boven en volg alle voorgaande permanente regels.

In dit scenario zijn er 2 beveiligingscamera's in de stapel supermarkttegels.

Alle vakken op een tegel die een beveiligingscamera bevatten zijn geel om ze gemakkelijk te herkennen.

NIEUWE PERMANENTE REGEL

Zo lang er twee of meer beveiligingscamera's in werking zijn (openliggen en niet bedekt met een buiten-dienstfiche), **mag je geen enkele heldpion op een zandlopervak zetten**. Om een beveiligingscamera buiten werking te stellen, moet de barbaar (gele heldpion) erop gaan staan. Plaats er daarna een buiten-gebruikfiche op, onder de barbaar.



Dit betekent dat je zeer voorzichtig moet zijn van zodra de eerste camera in werking is: indien andere camera's in werking komen voordat je de eerste buiten werking hebt gesteld, kan je de zandloper niet meer omdraaien totdat je alle camera's behalve één buiten werking hebt gesteld!

Indien een andere dan de gele heldpion op een beveiligingscamera vak komt te staan, gebeurt er niks.

SCENARIO 7 ♦ Maximaal toezicht

Schud supermarkttegels 2 - 19, leg tegel 1 met de B-kant naar boven en volg alle voorgaande permanente regels.

Dit scenario voegt geen nieuwe regels toe, maar nu zijn er 4 beveiligingscamera-vakken in de stapel supermarkttegels. Je moet extra, extra voorzichtig zijn van zodra er een beveiligingscamera vak te voorschijn komt!

NU KEN JE ALLE SPELREGELS VAN MAGIC MAZE. HET IS DE HOOGSTE TIJD OM DE UITDAGINGEN OP DE VOLGENDE PAGINA AAN TE GAAN!

SCENARIO'S

Nu dat je alle spelregels van Magic Maze kent, ben je klaar om uitdagingen van jouw vaardighedeniveau aan te gaan! Hier staan een aantal scenario's met verschillende moeilijkheidsgraad. Elk ervan staat op een eigen lijn op het score blad (Het grote uitdagingenboek) met een serie van oplopende moeilijkheidsgraden (met meer en meer supermarkttegels). Vul dat blad volgens het spel in door de namen van de mensen, die succesvol de uitdaging aannamen, op te schrijven in het corresponderende scenario kader. Voor elk is er rechts ook een klein kader dat je toelaat het aantal gebruikte zandlopervakken te noteren (hoe minder, hoe beter!). Je kunt voor elk scenario vrij kiezen of je de A- of B-kant van de starttegel (tegel 1) gebruikt. De achterkant van het scoreblad bevat blanco titelkaders zodat je jouw eigen scenario's kan maken (deel ze met ons!) of om deze op onze website toe te voegen.

SCENARIO 8 ♦ *Wichelarij*

De stapel supermarkttegels wordt **open** gelegd zodat je steeds de bovenste tegel, die als volgende aan de supermarkt zal worden toegevoegd, kan zien.

SCENARIO 9 ♦ *Volg de leider!* 3 spelers of meer

Tijdens de opstelling worden de actietegels zoals in een spel met één speler minder gebruikt; geef één ervan aan iedere speler, behalve één speler die er geen krijgt. In plaats daarvan is die speler de enige die de "Doe iets!" pion mag gebruiken.

OPMERKING

Dit scenario laat 9 spelers toe in het spel!

SCENARIO 10 ♦ *Misleid de bewakers*

Om de bewakers te misleiden moeten de helden **een voorwerp stelen dat niet van hen is** en daarna door een uitgang ontsnappen die niet de hunne is. Elke uitgang mag slechts door één held gebruikt worden; daarom laat je de heldpion erop staan.

SCENARIO 11 ♦ *Herschikkingsmode*

De muren stoppen nooit met bewegen. Voordat de voorwerpen gestolen worden, telkens de zandloper wordt omgedraaid, leg twee reeds in de supermarkt openliggende tegels af. Om een tegel te mogen afleggen, moet met volgende voorwaarden rekening gehouden worden:

- Er mogen geen heldpionnen op staan noch buiten-gebruikfiches op liggen.
- Tegel 1 kan nooit uit de supermarkt verwijderd worden.
- Nadat de tegel werd afgelegd, moet je nog overal in de supermarkt geraken zonder gebruik van de vortexvakken (zodat je kan ontsnappen).

Indien je geen twee tegels kan verwijderen zonder deze voorwaarden te schenden, verlies je het spel.

Leg de twee afgelegde tegels gedekt onder de stapel. Indien de stapel reeds uitgeput was, worden deze twee tegels de nieuwe stapel.

SCENARIO 12 ♦ *Enkel gebaren*

Indien je mag communiceren, mag je enkel met gebaren communiceren: je **mag nooit** woorden gebruiken!

SCENARIO 13 ♦ *Multidimensionale supermarkt*

De supermarkt is opgedeeld in twee speelgebieden.

Opstelling: plaats de oranje en groene heldpion zoals gebruikelijk op tegel 1. Leg tegel 3 een beetje verder weg op tafel en plaats de gele en paarse heldpion hier om het even waar op. Deze twee tegels stellen de twee dimensies voor die na het ontdekken van een nieuwe tegel nooit aan elkaar kunnen grenzen (leg ze verder uit elkaar indien nodig). De stapel supermarkttegels wordt **open** gelegd zodat je altijd de tegel kan zien die als volgende aan de supermarkt zal worden toegevoegd.

Om de bewakers af te leiden, **mogen de vier heldpionnen nooit tegelijkertijd in dezelfde dimensie staan**. Een heldpion kan zich enkel met de gebruik een vortex actie tussen de dimensies verplaatsen, vertrekkend vanop een vortexvak in zijn kleur in de dimensie waar hij staat naar een vortexvak in zijn kleur in de andere dimensie. **Dit is de enige geldige manier om een vortex te gebruiken in dit scenario.**

Opgepast: indien je de tegels tijdens het spel slecht legt, is het mogelijk dat je niet uit de supermarkt zal kunnen ontsnappen. Vergeet niet dat het vortex systeem niet meer kan gebruikt worden van zodra de diefstal is gepleegd!

SCENARIO 14 ♦ *Geen communicatie*

Geen enkele vorm van communicatie is toegelaten op geen enkel moment. Je mag wel nog intens naar een andere speler staren en de "Doe iets!" pion gebruiken.

SCENARIO 15 ♦ *Je hebt prachtige ogen*

Geen enkele communicatie op geen enkel moment is toegelaten en je mag de "Doe iets!" pion niet gebruiken. Je kan nog steeds naar een andere speler staren... zelfs nog intenser.

SCENARIO 16 ♦ *Vortex buiten gebruik*

Het volledige vortex systeem is buiten gebruik gedurende het ganse spel. Daardoor kan je nooit de gebruik een vortex actie gebruiken.

SCENARIO 17 ♦ *Groepen verboden*

De bewakers zijn achterdochtig voor groepen mensen: tijdens het spel kunnen twee of meer heldpionnen nooit op dezelfde supermarkttegel staan behalve tegel 1, waar elk aantal heldpionnen gelijktijdig mag staan. Verwijder de heldpionnen niet van het speelbord van zodra ze hun uitgang bereikt hebben; op deze manier verhinderen ze alsnog de andere heldpionnen op deze tegel te komen.

Après avoir été dépouillés de tous leurs biens, une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se voient contraints d'aller dérober au Magic Maze – le centre commercial du coin – tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure. Ils se mettent d'accord pour commettre leur larcin simultanément avant de détalier vers les sorties afin d'échapper aux vigiles, qui les ont à l'œil depuis leur arrivée.

REMARQUE

Afin de rendre ce jeu accessible aux personnes ayant une perception altérée des couleurs, chaque couleur est associée à un symbole. Dans le présent livret de règles, à chaque fois qu'il est fait référence à une couleur, celle-ci peut être repérée par le symbole qui lui correspond.



Héros **barbare**
Couleur **jaune**
Symbole **épée**



Héros **magicienne**
Couleur **violet**
Symbole **fiolle**



Héros **elfe**
Couleur **vert**
Symbole **arc**



Héros **nain**
Couleur **orange**
Symbole **hache**

Kasper LAPP AUTEUR

Gyom ILLUSTRATEUR

Marie OOMS INFOGRAPHISTE

Didier DELHEZ GESTIONNAIRE DE PROJET

Kasper Lapp : « Je nourris une passion pour la création de mes propres jeux de société depuis toujours. Mais comme l'avenir semblait tourné vers le numérique, je me suis plutôt dirigé vers l'industrie

du jeu vidéo. Il y a quelques années, je suis tombé par hasard sur une communauté d'aspirants concepteurs de jeux de plateau, et je me suis rendu compte que ce domaine était loin de s'essouffler. Depuis lors, je n'ai jamais pu m'arrêter d'en développer. Magic Maze est mon premier jeu publié, et j'espère que ce ne sera pas le dernier. »

L'auteur tient à remercier toutes les personnes qui l'ont aidé à tester le jeu. Il remercie tout particulièrement Mikkel Balslev, Lars Hoffmann, Laetitia Di Sciascio & Didier Delhez, qui ont apporté des idées clés.



Sit Down! rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgique

info@sitdown-games.com www.sitdown-games.com

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2017). Tous droits réservés. • Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. •

ATTENTION : ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient

des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

CONCEPT DU JEU

Magic Maze est un jeu coopératif en temps réel. Chaque joueur peut, **quand il le souhaite**, contrôler **n'importe lequel des 4 pions Héros** pour lui faire accomplir une action bien spécifique, à laquelle d'autres joueurs n'ont pas accès : se déplacer vers le nord, explorer une nouvelle zone, emprunter un escalator... Cela implique une coopération rigoureuse entre tous les joueurs afin de déplacer les pions Héros à bon escient et accomplir l'objectif avant que le sablier soit écoulé.

Cependant, les joueurs ne sont autorisés à communiquer entre eux que lors de courtes périodes durant la partie. Le reste du temps, on joue **sans donner la moindre indication sonore ou visuelle aux autres joueurs**.

BUT DU JEU

Tous les joueurs remportent la partie si tous les pions Héros réussissent à quitter le centre commercial dans la limite de temps impartie, en ayant au préalable dérobé chacun un objet.

Les joueurs disposent de 3 minutes en commençant la partie. Des cases Sablier leur permettront en cours de jeu d'augmenter cette durée. Si, à tout moment, le sablier est complètement épuisé avant que les pions Héros se soient enfuis, la partie est alors perdue pour tous les joueurs : ils ont éveillé les soupçons et ont été attrapés par les vigiles du centre commercial !

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de Magic Maze suit le déroulement suivant :

1. Explorer tout ou partie du centre commercial ;
2. Placer chaque pion Héros sur la case Objet de sa couleur ;




3. Quand les quatre pions Héros sont simultanément sur leur case Objet respective, ils volent lesdits objets, l'alarme est déclenchée et les quatre pions Héros doivent rapidement gagner la sortie sans se faire prendre (sablier épuisé). Retourner à ce moment la tuile Vol face B visible ;



4. Quand un pion Héros arrive sur une case Sortie qu'il peut emprunter, il est retiré du plateau. Lorsque les quatre pions Héros ont ainsi quitté le plateau, c'est la victoire ! Par contre, si le sablier finit de s'écouler à n'importe quel moment de la partie, c'est la défaite !



MATÉRIEL

- 24 tuiles Centre commercial;
- 4 pions Héros de couleurs différentes;
- 12 jetons Hors service;
- 9 tuiles Action pour 2 à 8 joueurs et 7 tuiles Action pour 1 joueur;
- 1 sablier de 3 minutes;
- 1 pion « Fais quelque chose ! »;
- 1 feuille de scores *Le grand livre des défis* (également disponible sur notre site, si vous avez besoin d'une nouvelle feuille);
- 1 tuile Vol;
- 1 feuille d'autocollants à coller sur les pions Héros (si vous le souhaitez) afin de permettre aux personnes ayant une perception altérée des couleurs de bien les distinguer. Deux autocollants portant le symbole  seront utilisés à partir du scénario 3 (voir page 7).



MISE EN PLACE

Suivez les indications du scénario que vous avez choisi de jouer, qui vous indiquera comment installer la pile de tuiles Centre commercial **1**, face cachée par défaut. Commencez par les scénarios 1 à 7 (campagne d'initiation), puis continuez avec les scénarios 8 à 17; libre à vous ensuite d'imaginer vos propres scénarios!

Placez la tuile de départ n°1 **2** au centre de la table (face A visible si vous êtes débutant, au choix sinon) et déposez au hasard les 4 pions Héros sur les 4 cases centrales **3**. Posez à l'écart la tuile Vol **4** (face A visible) ainsi que les jetons Hors service **5**.

Prenez les tuiles Action correspondant au nombre de joueurs (chiffre en bas à droite) et donnez-en une à chaque joueur **6**.

Chaque joueur place sa tuile Action devant lui, de façon qu'elle soit visible par tous et que sa flèche indiquant le nord soit dans la même direction **7** que celle de la tuile de départ. Veillez à conserver cette orientation des tuiles Action pendant toute la partie!



▲ Mise en place à 4 joueurs.

Vous pouvez prendre votre temps et parler autant que vous le voulez lors de la préparation du jeu, mais dès que le sablier est retourné, la partie commence et le silence s'impose: on ne peut plus communiquer d'aucune façon que ce soit!

ASTUCE

Vous êtes nombreux et votre table est trop grande pour que tout le monde accède aux pions? Qu'à cela ne tienne: écartez les chaises et jouez debout! Si vous devez donner votre tuile Action (voir page 7, scénario 3), n'y touchez pas et déplacez-vous physiquement d'une place vers la gauche.

JOUER SEUL

La mise en place des tuiles est identique à la version multijoueur. Prenez les 7 tuiles Action correspondant à 1 joueur (chiffre en bas à droite), orientez-les de manière que leur flèche indiquant le nord soit dans la même direction que celle de la tuile de départ, mélangez-les et placez-les en une pioche face cachée.

Une fois le sablier retourné, la partie démarre. En utilisant une seule main, révéléz une à une les tuiles Action et empilez-les en une défausse jusqu'à ce que l'action que vous souhaitez effectuer se trouve visible au sommet de la pile de la défausse. Vous pouvez alors appliquer cette action seule à un ou plusieurs pions Héros, autant de fois que vous le souhaitez. Il est interdit de tenir la pioche en main!

Pour jouer une autre action, continuez à révéler et défausser les autres tuiles de la pioche jusqu'à l'action souhaitée. Si la pioche est épuisée, retournez le paquet de tuiles de la défausse face cachée (sans le mélanger) pour former une nouvelle pioche, et vous pouvez recommencer à en révéler les tuiles une à une.

Dès que vous retournez le sablier (voir section « Restriction de temps » page 6), vous devez mélanger la pioche et la défausse ensemble pour former une nouvelle pioche.

- Au cours de la partie, vous pouvez effectuer la/les action(s) présente(s) sur votre tuile Action à **n'importe quel moment** et **autant de fois que vous le souhaitez**. Par contre, vous ne pouvez pas effectuer une action qui n'est pas sur votre tuile Action.
- Dans ce jeu, **il n'y a pas de « tours »**: chaque joueur agit lorsqu'il remarque qu'une action qu'il peut accomplir est utile. Il est interdit d'arrêter un autre joueur dans son mouvement: c'est à lui de s'arrêter quand il estime que c'est pertinent.
- Voici ce que les différentes actions permettent d'accomplir...

DÉPLACER



L'action Déplacer permet de déplacer un pion Héros d'autant de cases qu'on le souhaite dans la direction indiquée par la flèche. Un pion Héros ne peut pas traverser un obstacle (mur, autre pion Héros...). Il ne peut jamais y avoir deux pions Héros sur la même case.



Dans ce cas, déplacer le pion Héros orange sur la case Exploration orange nécessite trois actions:

- Brian, qui a la flèche NORD, le déplace de deux cases vers le nord;
- Alice, qui a la flèche OUEST, le déplace de deux cases vers l'ouest;
- enfin, Marc, qui a la flèche SUD, le déplace d'une case vers le sud, sur la case Exploration orange.

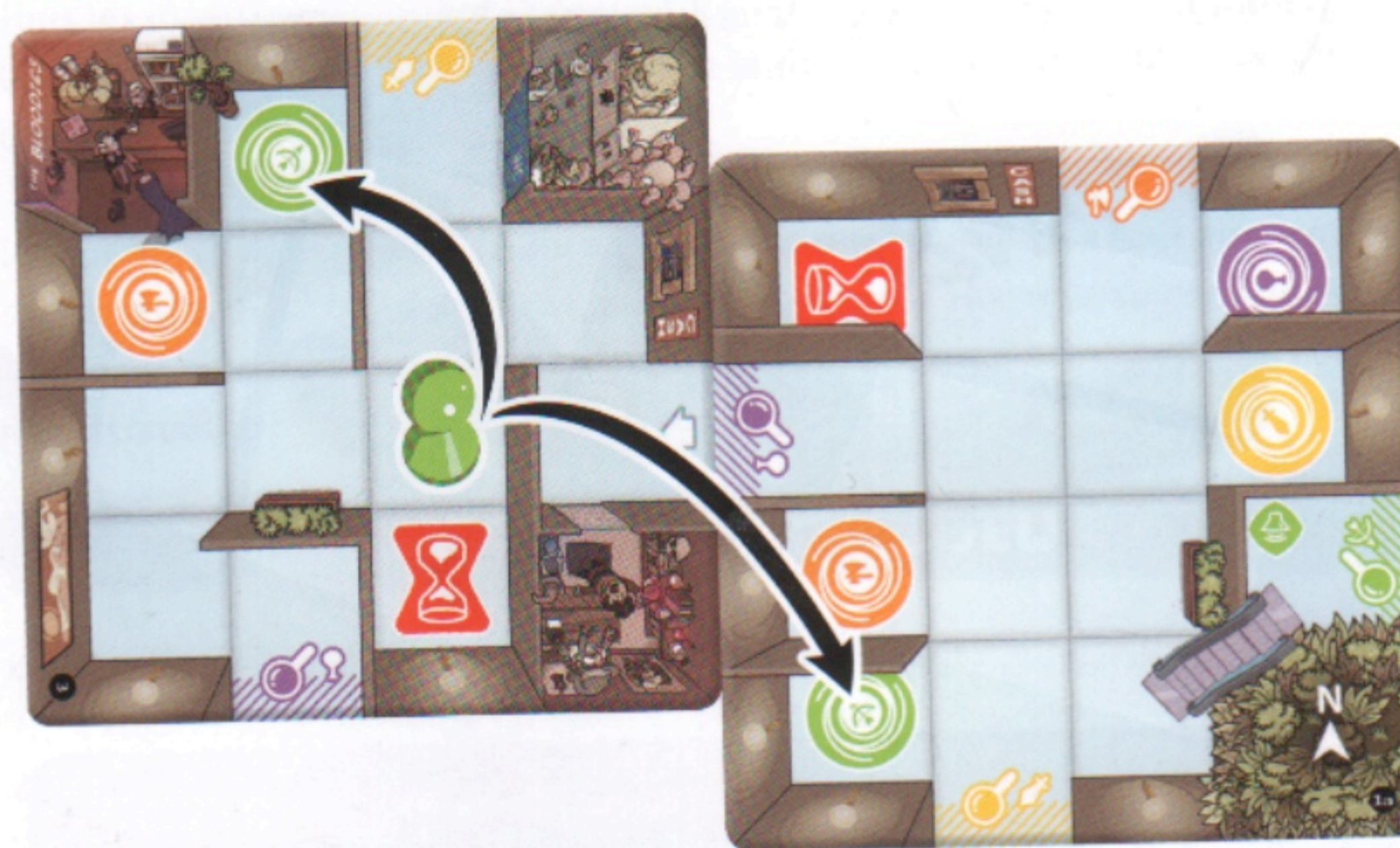
REMARQUE

À partir de 5 joueurs, plusieurs joueurs disposent de la même action de déplacement.


UTILISER UN VORTEX



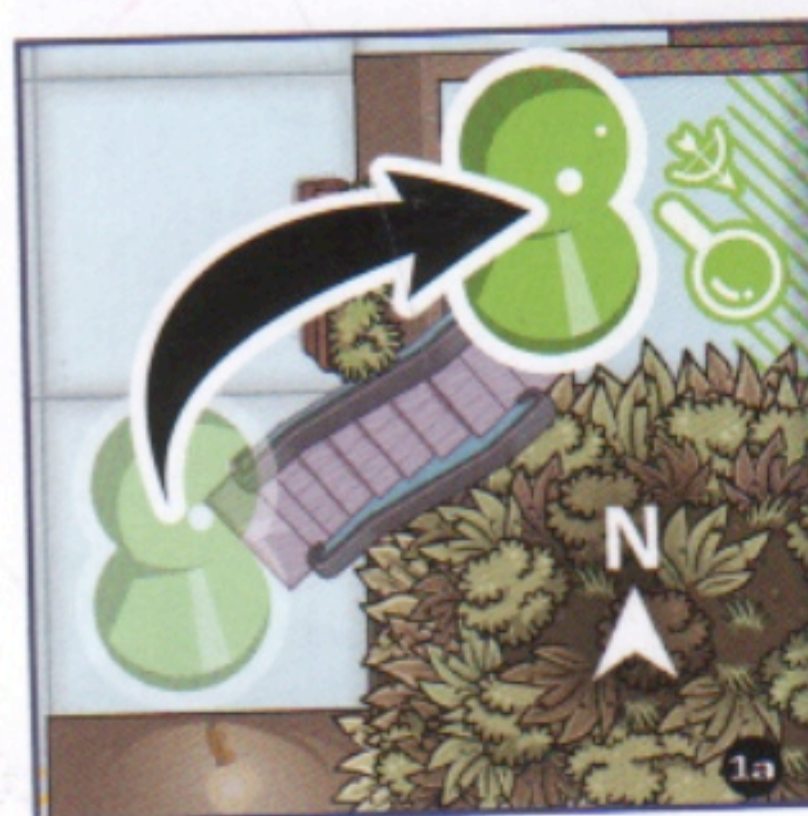
Le joueur qui possède l'action Utiliser un vortex est le seul qui peut déplacer n'importe quel pion Héros, **où qu'il se trouve**, vers une case Vortex de sa couleur. C'est une façon très rapide de parcourir de longues distances.




IMPORTANT

 Au moment où les objets sont dérobés, les vortex se désactivent automatiquement et l'action Utiliser un vortex ne peut dès lors plus être utilisée lors de la fuite.

EMPRUNTER LES ESCALATORS



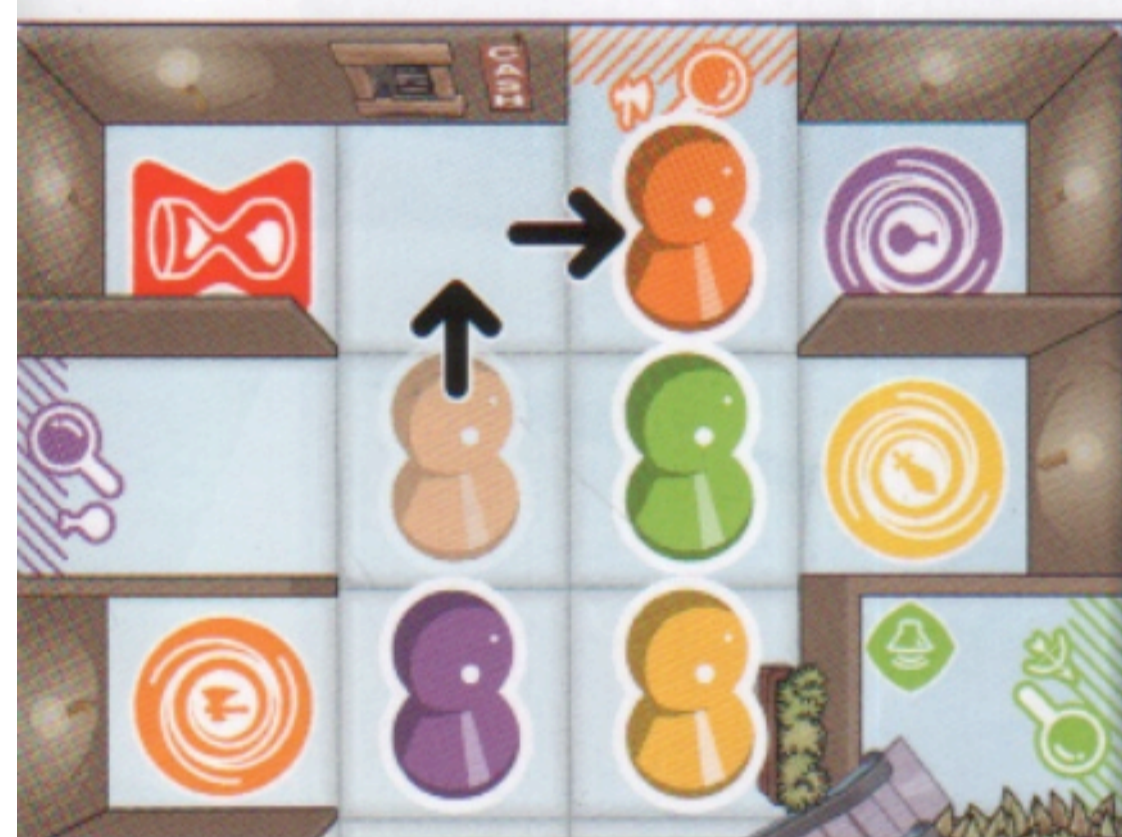
Le joueur qui possède l'action Emprunter les escalators est le seul qui peut déplacer un pion Héros d'un côté à l'autre d'un escalator (quelle que soit l'orientation de l'escalator). Un pion Héros ne peut jamais s'arrêter sur un escalator.

EXPLORER 

Le joueur qui possède l'action Explorer a la responsabilité d'ajouter de nouvelles tuiles au plateau. Il ne peut le faire que lorsqu'un pion Héros se trouve sur une case Exploration de sa couleur qui mène vers une zone inexplorée.



▲ Les quatre types de cases Exploration.



- Brian, qui a la flèche NORD, déplace le pion Héros orange vers le nord;
- puis Chris, qui a la flèche EST, déplace le pion Héros orange vers l'est, sur la case Exploration orange;
- enfin, Anne, qui a la loupe, peut révéler une nouvelle tuile.



Le joueur qui a l'action Explorer révèle alors la tuile du dessus de la pile et la place de sorte que la flèche blanche soit dans la continuité de la case Exploration utilisée.



Une fois qu'un passage a été ouvert, n'importe quel pion Héros peut le traverser, dans les deux sens et indépendamment de sa couleur.

CAS SPÉCIAUX

Après avoir posé une nouvelle tuile (A, tuile n°5, dans l'exemple ci-dessous), il est possible qu'une de ses cases Exploration se retrouve connectée à une autre case Exploration d'une tuile qui était déjà en place (B). Le passage ainsi créé peut immédiatement être emprunté dans les deux sens par tous les pions Héros.

Suite à la pose d'une nouvelle tuile, il est aussi possible qu'une de ses cases Exploration aboutisse à un mur (C). Il s'agit dès lors d'un cul-de-sac.



Remarque: la disposition des cases Exploration et des flèches blanches fait qu'il est impossible que deux tuiles Centre commercial se chevauchent.

VOLER N'EST PAS UNE ACTION!

Le vol survient **automatiquement** quand les quatre pions Héros se trouvent **simultanément** sur la case Objet correspondant à leurs couleurs respectives (par exemple jaune sur jaune, etc.).



Pour signaler visuellement que le vol a eu lieu, retournez la tuile Vol, face B visible. Il faut maintenant s'enfuir vers la sortie... **sans l'aide des vortex, qui ont été désactivés** (retournez la tuile portant l'action Utiliser un vortex)!



RESTRICTION DE TEMPS



Si le sablier finit de s'écouler, vous avez perdu la partie ! Mais à chaque fois qu'un pion Héros est déplacé sur une case Sablier non encore utilisée, vous devez retourner immédiatement le sablier, peu importe si cela vous donne plus ou moins de temps. **Attention :** ne remplacez pas le sablier par une minuterie ; cela ne revient pas au même !



Le pion Héros peut être déplacé sur la case Sablier pour retourner le sablier.

Chaque case Sablier ne peut être utilisée qu'une fois, après quoi on y place un jeton Hors service, sous le pion Héros présent. Pour votre information, il y a quatre cases Sablier dans le centre commercial.



RESTRICTION DE COMMUNICATION

Pendant la majeure partie du jeu, vous ne pouvez pas communiquer. Il est interdit de parler, de pointer quelque chose, de faire des signes ou d'émettre des sons. Les seuls moyens de communication autorisés sont :

- regarder fixement un autre joueur avec insistance ;
- prendre le pion « Fais quelque chose ! » et le placer devant un joueur pour lui signifier que c'est à lui d'agir. Mais il peut ne pas être d'accord et replacer de suite ce pion devant un autre joueur.



À chaque fois que le sablier est retourné, les joueurs sont autorisés à parler aussi longtemps qu'ils le souhaitent, **pendant que le sablier continue de s'écouler**. Aucune action ne peut être effectuée pendant ce temps.

Dès qu'un joueur effectue n'importe quelle action, toute communication est alors à nouveau interdite !

REMARQUES

Si un joueur a accompli une action qu'il n'aurait pas dû, sans enfreindre les règles du jeu (il a par exemple déplacé un pion Héros trop loin vers le nord), seul le joueur ayant l'action *ad hoc* peut corriger cette erreur (le joueur ayant la flèche Sud dans cet exemple).

Lorsqu'on remarque qu'un joueur a enfreint les règles du jeu, il est alors permis de le signaler verbalement. Les éléments sont remis en place pour reprendre la partie telle qu'elle était avant que survienne l'erreur, pendant que le temps s'écoule ; le temps perdu lors de l'erreur et de sa réparation n'est pas récupéré !

AGNE D'INITIATION

CAMPAGNE D'INITIATION

Cette campagne d'initiation consiste en sept scénarios qui vous guideront à travers les règles de base du jeu. Si vous ne réussissez pas un scénario, vous pouvez le recommencer ou passer au suivant.

SCÉNARIO 1 ♦ Découverte Ignorez les symboles Haut-parleur.

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 9 et utilisez la face A de la tuile n°1.

Explorez le centre commercial, dérobez les objets, puis enfuyez-vous en empruntant l'unique sortie (violette). Une fois qu'un pion Héros a quitté le centre commercial, placez-le sur la tuile Vol à l'emplacement prévu.



RÈGLE EXCEPTIONNELLE

Si vous le souhaitez, vous êtes exceptionnellement autorisés à parler autant que vous le voulez, **pendant toute la durée de la partie**, afin de vous aider à appréhender les concepts du jeu.

RAPPEL DE L'ESSENTIEL

Quelques règles importantes à garder en tête avant de commencer la partie :

- Il n'y a pas de « tours de jeu » et vous ne jouez pas de tuiles Action pour appliquer leurs effets. Vous accomplissez juste la/les action(s) que votre tuile vous autorise, autant de fois que vous le souhaitez et aux moments que vous jugez opportuns ;
- Pour ouvrir un passage vers une tuile inexplorée, il faut qu'un pion Héros se trouve sur une case Exploration qui lui correspond. Une fois le passage exploré, n'importe quel pion Héros peut l'emprunter dans les deux sens ;
- Les pions Héros ne peuvent pas traverser les obstacles. Il ne peut jamais y avoir deux pions Héros sur la même case ;
- L'action Utiliser un vortex permet de déplacer les pions Héros de n'importe où vers une case Vortex de leur couleur ;
- Quand les quatre pions Héros se trouvent simultanément sur la case Objet correspondant à leur couleur, retournez la tuile Vol et courez vers la sortie.
- Il est interdit d'utiliser les vortex lors de la fuite (après avoir volé les objets) !
- Voici le plan : explorez, volez et ruez-vous vers la sortie !

SCÉNARIO 2 ♦ Plusieurs sorties Ignorez les symboles Haut-parleur.

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 12 et utilisez la face A de la tuile n°1.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE

Chaque pion Héros doit emprunter la sortie de sa couleur.





SCÉNARIO 3 ♦ *Donnez votre tuile Action* Ignorez les symboles Haut-parleur.

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 12 et la face A de la tuile n°1, et respectez la règle permanente précédente.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE 2 joueurs et plus.

À chaque fois que le sablier est retourné, chaque joueur donne sa tuile Action à son voisin de gauche, en maintenant son orientation par rapport à la tuile n°1.



Collez les autocollants  aux deux extrémités du sablier.

SCÉNARIO 4 ♦ *Capacités du nain & de l'elfe*

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 14 et utilisez la face A de la tuile n°1, et respectez les règles permanentes précédentes.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE

Le nain (pion Héros orange) est le seul capable de traverser les petits passages dans les murs orange.


NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE

Lorsqu'on utilise l'elfe (pions Héros vert) pour explorer une nouvelle tuile, **tous les joueurs sont autorisés à communiquer** selon les mêmes règles que lorsque le sablier est retourné. Le symbole Haut-parleur est présent pour vous le rappeler.


SCÉNARIO 5 ♦ *Capacité de la magicienne*

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 14, ajoutez la tuile n°15 au-dessus, utilisez la face B de la tuile n°1, et respectez les règles permanentes précédentes.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE

Lorsque la magicienne (pion Héros violet) se trouve sur une case Boule de cristal, le joueur ayant l'action Explorer peut poser une ou deux nouvelles tuiles à des endroits valides (connectées à des cases Exploration non encore utilisées, mais de **n'importe quelle** couleur) du centre commercial; il est autorisé de connecter la deuxième tuile posée à la première. Cette exploration ne doit pas nécessairement avoir lieu immédiatement; elle peut être exécutée plus tard, pourvu que la magicienne soit toujours sur la case Boule de cristal. Une fois la case Boule de cristal utilisée (si une ou deux tuiles ont bel et bien été posées), un marqueur Hors service est posé dessus, sous le pion Magicienne.



- ▶ Alice, qui a la flèche OUEST, déplace la magicienne (pion Héros violet) sur la case Boule de cristal (A).
- ▶ Anne, qui a l'action Explorer, comprend alors qu'elle peut connecter « gratuitement » deux tuiles: elle pioche et pose d'abord la tuile n°5 (B), puis repioche et y connecte directement la tuile n°9 (C) (Anne aurait pu poser cette tuile n°9 ailleurs si elle l'avait voulu).

Si un pion Héros autre que le pion Héros violet se déplace sur une case Boule de cristal, il ne peut pas en utiliser l'effet.

SCÉNARIO 6 ♦ *Capacité du barbare*

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 17 et utilisez la face B de la tuile n°1, et respectez les règles permanentes précédentes.

Dans ce scénario, il y a 2 cases Caméra de sécurité en jeu.

Toutes les cases d'une tuile contenant une case Caméra de sécurité sont jaunes, afin de faciliter le repérage de la case Caméra de sécurité.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE

Si **deux caméras de sécurité ou plus** fonctionnent (révélées et non couvertes par un jeton Hors service), **il est interdit d'entrer sur une case Sablier**. Pour désactiver une caméra de sécurité, le barbare (pion Héros jaune) doit se déplacer dessus. Un jeton Hors service est alors posé sur la case, sous le barbare.



Cela signifie qu'une fois que la première caméra est révélée vous devez être attentifs: si d'autres caméras sont révélées avant que vous désactivez la première caméra, vous serez incapable de retourner le sablier tant que vous n'avez pas désactivé toutes les caméras sauf une.

Si un pion Héros autre que le pion Héros jaune se déplace sur une case Caméra de sécurité, il ne peut pas la désactiver.

SCÉNARIO 7 ♦ *Surveillance maximale*

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 19 et utilisez la face B de la tuile n°1, et respectez les règles permanentes précédentes.

Ce scénario n'ajoute pas de nouvelle règle, mais il y a désormais 4 cases Caméra de sécurité en jeu. Vous devez faire très, très attention une fois que les caméras de sécurité sont révélées.

**VOUS CONNAISSEZ DÉSORMAIS TOUTES LES RÈGLES.
IL EST TEMPS DE VOUS LANCER
DANS LES DÉFIS DE LA PAGE SUIVANTE!**

SCÉNARIOS

Vous connaissez désormais toutes les règles de Magic Maze et souhaitez affronter des défis dignes de vos capacités? Voici une série de scénarios à différents niveaux de difficulté. Chacun est repris sur la feuille de scores (*Le grand livre des défis*) et se décline sur une ligne en une série de niveaux à difficulté croissante (de plus en plus de tuiles Centre Commercial). Remplissez cette feuille au fur et à mesure de vos parties en indiquant dans la case de chaque scénario réussi le nom des personnes ayant relevé le défi. Une petite case vous permet aussi de spécifier pour chaque scénario le nombre de cases Sablier utilisées (le moins = le mieux!). Libre à vous de choisir pour chaque scénario d'utiliser la face A ou B de la tuile de départ (n°1). Le dos de cette feuille de scores propose des cases d'intitulés vierges afin que vous puissiez y créer vos propres scénarios (partagez-les avec nous!) ou y ajouter ceux issus de notre site.

SCÉNARIO 8 ♦ *Divination*

La pioche de tuiles Centre commercial est posée **face visible** de sorte que l'on voit toujours quelle est la prochaine tuile qui sera ajoutée au centre commercial.

SCÉNARIO 9 ♦ *Suivez le chef!* 3 joueurs et plus.

Les tuiles Action sont distribuées comme s'il y avait un joueur de moins à table, et l'un des joueurs n'en reçoit pas. Ce joueur est le seul à pouvoir déplacer le pion « Fais quelque chose! ».

REMARQUE

Ce scénario permet de jouer à 9!

SCÉNARIO 10 ♦ *Tromper les vigiles*

Afin de tromper les vigiles, chaque héros doit **dérober un objet qui n'est pas le sien** et s'enfuir par une sortie qui n'est pas la sienne. Une même sortie ne peut pas être empruntée deux fois (laissez-y le pion Héros l'ayant empruntée).

SCÉNARIO 11 ♦ *Mode réarrangement*

Les murs ne cessent de se déplacer. À chaque fois que le sablier est retourné, défaussez deux tuiles déjà posées dans le centre commercial. Pour pouvoir être défaussée, une tuile doit répondre aux règles suivantes:

- être vide de tout pion Héros ou jeton Hors service;
- la tuile n°1 ne peut jamais être retirée du centre commercial;
- une fois la tuile défaussée, il doit toujours être possible de se rendre partout dans le centre commercial sans utiliser les cases Vortex.

Si vous ne pouvez pas retirer deux tuiles sans enfreindre ces conditions, la partie est alors perdue.

Les deux tuiles défaussées retournent face cachée sous la pioche. Si la pioche était épuisée, une nouvelle pioche est créée avec ces deux tuiles.

SCÉNARIO 12 ♦ *Des gestes uniquement*

Lorsque vous êtes autorisés à communiquer, vous ne pouvez le faire qu'avec des gestes: **vous ne pouvez en aucun cas** utiliser un langage!

SCÉNARIO 13 ♦ *Centre commercial multidimensionnel*

Le centre commercial s'étend sur deux dimensions.

Mise en place: placez les pions Héros orange et vert sur la tuile n°1 comme d'habitude. Posez sur la table la tuile n°3 un peu plus loin et placez-y n'importe où les pions Héros jaune et violet. Ces deux tuiles représentent les deux dimensions qui ne peuvent jamais être connectées suite à l'exploration d'une nouvelle tuile (écartez-les au besoin). La pioche de tuiles Centre commercial est placée **face visible** de sorte que l'on voit toujours quelle est la prochaine tuile qui sera ajoutée au centre commercial.

Afin de faire diversion, **les quatre pions Héros ne peuvent jamais se trouver tous en même temps dans la même dimension**. Un pion Héros ne peut changer de dimension qu'avec l'action Utiliser un vortex, en le déplaçant d'une case Vortex de sa couleur dans la dimension où il se trouve vers une autre case Vortex de sa couleur dans l'autre dimension. **Cette façon d'utiliser les vortex est la seule valide durant ce scénario.**

Attention: si vous placez mal les tuiles en cours de partie, vous risquez de rendre impossible la fuite du centre commercial, et n'oubliez pas que les vortex sont désactivés après le vol!

SCÉNARIO 14 ♦ *Pas de communication*

Aucune communication n'est autorisée, à aucun moment. Vous pouvez toutefois toujours fixer un joueur et utiliser le pion « Fais quelque chose! ».

SCÉNARIO 15 ♦ *T'as de beaux yeux*

Aucune communication n'est autorisée, à aucun moment, et vous ne pouvez pas utiliser le pion « Fais quelque chose! » non plus. Vous pouvez toutefois toujours fixer un joueur... avec encore plus d'insistance.

SCÉNARIO 16 ♦ *Vortex hors d'usage*

Les vortex sont hors d'usage pendant toute la partie. Vous ne pouvez donc pas utiliser l'action Utiliser un vortex.

SCÉNARIO 17 ♦ *Interdiction de rester groupés*

Les gardes se montrent suspicieux à l'égard des groupes: à aucun moment de la partie deux pions Héros ou plus ne peuvent se trouver sur la même tuile, à l'exception de la tuile n°1, où le nombre de pions Héros présents simultanément n'est pas limité. Ne retirez pas les pions Héros une fois qu'ils ont atteint leur sortie; ils continuent ainsi d'empêcher tout autre pion d'entrer sur cette tuile.