

MAGIC MAZE

1-8

15'

8+



 Kasper Lapp
 Gyom



Po stracie całego swojego ekwipunku Mag, Barbarzyńca, Elf i Krasnolud zmuszeni są ukraść z lokalnego Centrum Handlowego Magic Maze wyposażenie, które jest im niezbędne do wyruszenia na następną przygodę. Decydują się więc na wspólny skok na sklep, po którym razem będą musieli uciekać w kierunku wyjść, unikając podejrzliwych ochroniarzy.

UWAGA

Uwaga: w celu zwiększenia przystępności dla osób z zaburzeniami postrzegania kolorów, do każdego koloru przypisaliśmy symbol. Za każdym razem, kiedy w instrukcji wspominamy kolor, możecie go również odszukać, posługując się odpowiednim symbolem.



Bohater: **Barbarzyńca**
Kolor: **żółty**
Symbol: **miecz**



Bohater: **Mag**
Kolor: **fioletowy**
Symbol: **fiolka**



Bohater: **Elf**
Kolor: **zielony**
Symbol: **łuk**



Bohater: **Krasnolud**
Kolor: **pomarańczowy**
Symbol: **topór**

Kasper Lapp PROJEKTANT GRY

Gyom ILUSTRACJE

Marie Ooms PROJEKT GRAFICZNY

Didier Delhez KIEROWNIK PROJEKTU

Karolina Haberka TŁUMACZENIE

Przemysław Korzeniewski KOREKTA

ze planszówki są dalekie od zapomnienia. Od tego czasu nie mogłem przestać projektować. Magic Maze jest pierwszą grą planszową, którą opublikowałem i mam nadzieję, że nie ostatnią!"

Autor pragnie podziękować wielu osobom, które pomagały testować grę. W szczególności: Mikkel Balslev, Lars Hoffmann, Laetitia Di Sciascio i Didier Delhez za propozycje kluczowych pomysłów.



Sit Down!
rue Sanson 4

5310 Longchamps, Belgia

www.sitdown-games.com



Wydawnictwo Lacerta

skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska

facebook.com/LacertaPL

www.LACERTA.pl

Gra Sit Down! opublikowana przez Megalopole. ©Megalopole (2021). Wszelkie prawa zastrzeżone. • Ta gra może być wykorzystywana jedynie na prywatny użytek. • **Uwaga!** produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 roku życia. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Ryzyko zadławienia. Prosimy zachować tę informację. • Elementy przedstawione na ilustracjach mogą się różnić od tych, które znajdują się w pudełku. Kształty i kolory mogą się różnić. • Reprodukacja (fizyczna lub elektroniczna) części lub całości gry bez uzyskania pisemnej zgody Megalopole jest zabroniona.

WPROWADZENIE

Magic Maze to gra kooperacyjna w czasie rzeczywistym. Każdy z Was, przez całą grę, będzie kontrolować **wszystkie 4 pionki bohaterów** i wykonywać nimi akcje. **Każdy może wykonać jedynie specyficzną akcję, niedostępną dla innych, np.: poruszenie się na północ, odkrycie nowego miejsca, jazda ruchomymi schodami, itp.** Wszystko to wymaga od Was pełnej współpracy, a celem jest doprowadzenie pionków bohaterów do celu i wykonanie misji przed upływem czasu. W trakcie gry możecie komunikować się **tylko w krótkich momentach**. Przez resztę czasu gry **nie możecie używać** do przekazywania informacji **sygnałów wizualnych ani dźwiękowych (w tym mowy)**.

CEL GRY

Wygracie wspólnie, jeśli przed upłynięciem czasu wszyscy bohaterowie opuszczą sklep ze zrabowanymi przedmiotami. Czas gry odmierza przesypujący się piasek. Możecie przedłużyć grę, wysyłając bohatera na pole z zaznaczoną klepsydrą. Jeżeli piasek w klepsydrze przesypie się całkowicie przed końcem gry, wszyscy przegracie: wasze podejrzane zachowanie zwróciło uwagę ochrony i zostaliście złapani na gorącym uczynku!

ROZGRYWKA

Rozgrzywka w Magic Maze odbywa się zgodnie z następującym schematem:

1. Odwróćcie klepsydrę i odkrywajcie poszczególne części centrum handlowego.
2. Pierwszym celem jest odnalezienie czterech pól przedmiotów i ustawienie na nich pionków bohaterów (każdy na polu odpowiedniego koloru).



3. Kiedy pionki wszystkich czterech bohaterów znajdą się jednocześnie na polach odpowiednich przedmiotów, kradniecie je i rozbrzmiewa alarm. Wasi bohaterowie muszą teraz jak najszybciej dostać się do wyjść, unikając przy tym złapania (które następuje w momencie przesypania się piasku w klepsydrze). W momencie kradzieży, obróćcie żeton kradzieży na stronę B.
4. Po doprowadzeniu pionka bohatera do wyjścia, z którego może skorzystać, usuńcie jego pionek z planszy.



Wygracie w momencie, w którym ostatni pionek opuści planszę. Ponosicie klęskę, jeśli w dowolnym momencie gry piasek w klepsydrze przesypie się całkowicie!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 24 żetony sklepu, z których będziecie budować centrum handlowe
- 4 pionki bohaterów w różnych kolorach
- 12 znaczników **Nieczynne**
- 9 żetonów akcji (5 z nich jest dwustronnych) dla rozgrywek w grupie od 2 do 8 graczy; 7 żetonów akcji dla gry w wariantcie jednoosobowym
- 1 klepsydra
- 1 pionek „Zrób coś!”
- 1 notes punktacji *Wielka księga wyzwań* (dostępny również na naszej stronie, gdybyście potrzebowali nowego)
- 1 żeton kradzieży



▲ Przygotowanie gry dla 4 graczy.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotujcie żetony z talii centrum handlowego **1** zgodnie z instrukcją podaną w opisie scenariusza wybranego do gry. Żetony w talii zazwyczaj będą leżeć rewersem do góry. Początkującym zalecamy rozegranie scenariuszy 1-7 (*kampanie wstępne*), a po ich opanowaniu przejście do scenariuszy 8-17. Po rozegraniu wszystkich, zachęcamy do stworzenia własnych scenariuszy!

Położcie żeton startowy (oznaczony numerem 1) **2** na środku stołu. Do pierwszych rozgrywek wykorzystajcie stronę A (*później możecie używać dowolnej strony*). Następnie postawcie (w losowym układzie) 4 pionki bohaterów na 4 centralnych polach żetonu startowego **3**. Z boku pola gry połóżcie żeton kradzieży **4** (*strona A do góry*) oraz znaczniki *Nieczynne* **5**.

Wykorzystajcie żetony akcji przeznaczone do gry w odpowiednią liczbę osób (*cyfra w prawym dolnym rogu*). Każdy gracz bierze jeden żeton akcji **6**. Niewykorzystane żetony odłóżcie do pudełka.

Każdy kładzie swój żeton akcji przed sobą tak, żeby był widoczny dla pozostałych. Strzałka wskazująca północ powinna być zgodną z kierunkiem zaznaczonym na żetonie startowym **7**. Upewnijcie się, że wszystkie żetony akcji wskazują ten sam kierunek przez cały czas trwania gry!



GRA SOLO

Przygotowanie gry wygląda tak samo, jak w wersji wieloosobowej. Weź 7 żetonów akcji przeznaczonych do gry jednoosobowej (*cyfra w prawym dolnym rogu*) i upewnij się, że kierunek strzałki wskazującej północ jest zgodny z kierunkiem na żetonie startowym. Następnie potasuj żetony i stwórz z nich stos zakrytych żetonów.

Rozpocznij grę odwróceniem klepsydry. W trakcie gry możesz używać tylko jednej ręki! Aby wykonać akcję, musisz kolejno odstawiać żetony akcji i odkładać je odkryte (*jeden na drugim*) na stos żetonów odrzuconych. Możesz wykonać tylko akcję z żetonu widocznego na wierzchu tego stosu. Możesz ją jednak przeprowadzić dowolną liczbę razy dla dowolnej liczby pionków bohaterów. Nie możesz trzymać żetonów w ręce!

Wykonanie innej akcji wymaga dalszego odstawiania żetonów, do momentu, w którym pożądana akcja pojawi się na wierzchu stosu żetonów odrzuconych. Kiedy skończą się żetony akcji, odwróć stos żetonów odrzuconych (*bez tasowania*) i kontynuuj odwracanie żetonów w poszukiwaniu akcji.

W momencie odwrócenia klepsydry (*patrz „Ograniczenie czasu”, str. 6*), zbierz wszystkie żetony akcji razem, potasuj je i stwórz z nich nowy stos.

Podczas przygotowywania gry możecie rozmawiać, knuć i planować, ile chcecie. Kiedy będziecie gotowi, odwróćcie klepsydrę i rozpocznijcie skok na sklep. Od tego momentu musicie zachować ciszę i skupienie: komunikacja w jakiegokolwiek formie jest zabroniona!

WSKAZÓWKA

Jest was za dużo i nie mieściecie się przy stole? Nie wszyscy dosięgają pionków? Bez obaw! Odstawcie krzesła na bok i grajcie na stojąco! W scenariuszach, wymagających przekazania swoich żetonów akcji w lewo (*strona 7*), możecie po prostu zrobić krok w prawo.

- W trakcie gry możesz wykonywać akcje przedstawione na swoim żetonie **w dowolnym momencie i tak często, jak masz na to ochotę**.
- Nie możesz wykonywać akcji, które nie znajdują się na twoim żetonie akcji.
- **Ta gra nie jest podzielona na tury:** wykonujesz akcję wtedy, kiedy uważasz to za przydatne.
- Nie możesz powstrzymywać innych graczy przed wykonaniem ich akcji. Każdy musi samodzielnie decydować, kiedy przestać wykonywać akcję.
- Wszystkie akcje zostały szczegółowo opisane w kolejnych sekcjach.



Akcja **Ruch** pozwala na przesunięcie pionka bohatera o dowolną liczbę pól we wskazanym kierunku. Ruch bohatera musi zakończyć się, zanim dotrze do przeszkody (*ściana, inny pionek, itp.*). Na jednym polu nie może znajdować się więcej niż jeden pionek bohatera. Pionki bohaterów mogą poruszać się tylko po korytarzach. Nie mogą wchodzić do pomieszczeń, nawet jeśli w ten sposób miałyby zejść z drogi innym bohaterom.



W tym przykładzie, przesunięcie pomarańczowego pionka bohatera na pole **Eksploracji** wymaga trzech akcji:

- Maciek (posiadający strzałkę wskazującą PÓŁNOC) przesuwa pionek bohatera o 2 pola na północ.
- Martyna (posiadająca strzałkę wskazującą ZACHÓD) przesuwa pionek bohatera o 2 pola na zachód.
- Na końcu Gosia (posiadająca strzałkę wskazującą POŁUDNIE) przesuwa pionek bohatera o 1 pole na południe, czym kończy ruch na polu **eksploracji**.

UWAGA


W rozgrywce dla 5 lub większej liczby graczy, taka sama akcja ruchu występuje na więcej niż jednym żetonie akcji. Przygotowując grę zalecamy, aby powtarzające się akcje posiadali gracze siedzący po przeciwnych stronach stołu. W ten sposób będzie ją można szybciej wykonać z obu stron.

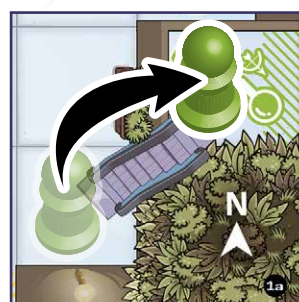


Jeśli posiadasz akcję **Wir**, ty (*i tylko ty*) możesz przenosić pionki bohaterów z **dowolnego** pola, na którym się aktualnie znajdują, na **dowolne** pole wiru w odpowiednim kolorze. To szybki sposób na pokonywanie dużych odległości.



WAŻNE

 Po dokonaniu kradzieży, sieć wirów automatycznie zamyka się! Oznacza to, że nie możecie korzystać z akcji **Wir** podczas ucieczki!



Jeśli posiadasz akcję **Ruchome schody**, ty (*i tylko ty*) możesz przenieść pionek bohatera z jednej strony schodów na drugą, niezależnie od tego, w którą stronę schody są skierowane. Pionek bohatera nie może zatrzymać się na schodach.

EKSPLORACJA

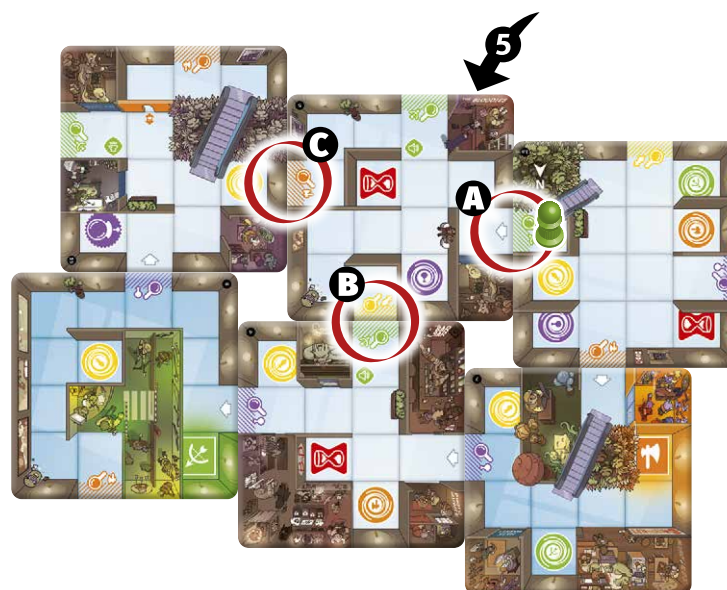
Jeśli posiadasz akcję **Eksploracja**, jesteś odpowiedzialny za dodawanie nowych żetonów do budowanej planszy. Możesz to zrobić tylko wtedy, kiedy **pionek bohatera stoi na polu eksploracji w swoim kolorze**, a pole prowadzi do nieodkrytego obszaru.



▲ Cztery typy pól eksploracji.

PRZYPADKI SPECJALNE

Przykład: zielony bohater wykonał akcję **Eksploracja**. W jej wyniku dokładacie żeton numer **5** tak, aby strzałka na tym żetonie przylegała do wykorzystanego pola eksploracji **A**. Tworzy się nowe połączenie **B**, przebiegające przez pola eksploracji na obu żetonach. Takie przejście jest poprawne i może być używane przez wszystkich bohaterów, umożliwiając im poruszanie się w obu kierunkach. Może się zdarzyć, że po dołożeniu żetonu sklepu do planszy, jedno z jego pól eksploracji będzie stykać się ze ścianą sąsiadującego żetonu **C**. Jest to oczywiście ślepy zaułek, który blokuje możliwość przejścia.



Uwaga: lokalizacja pól eksploracji i białych strzałek na żetonach sklepu zostały zaprojektowane tak, aby uniemożliwić nachodzenie na siebie żetonów sklepu.

KRADZIEŻ NIE JEST AKCJĄ!

Kiedy wszyscy bohaterowie znajdują się w tym samym czasie na polach przedmiotów w odpowiadających im kolorach (czyli żółty pionek na żółtym polu, itd.), każdy gracz może rozpocząć kradzież, odwracając żeton kradzieży na stronę B. W tym momencie waszym celem staje się przedostanie się do wyjścia... **bez korzystania z systemu wirów, który został automatycznie wyłączony** (żeton z akcją **Wir** po odwróceniu na drugą stronę wskazuje, że ta akcja nie jest już dostępna)!

Kradzież następuje dopiero w momencie, w którym odwróćcie żeton kradzieży. Jeśli opuścicie centrum handlowe bez odwrócenia żetonu kradzieży, przegrywacie grę, ponieważ wasi bohaterowie w popłochu nie ukradli ekwipunku!



- ▶ Najpierw Maciek (strzałka PÓŁNOC) przesuwa Krasnoluda (pomarańczowy pionek) na północ.
- ▶ Następnie Przemek (strzałka WSCHÓD) przesuwa Krasnoluda na wschód, na pomarańczowe pole eksploracji.
- ▶ Na koniec Marysia, która ma Lupę, może dołożyć kolejny żeton sklepu.

Kiedy bohater wejdzie na pole eksploracji w swoim kolorze, a ty posiadasz akcję **Eksploracja**, (tylko ty) odkryj górny żeton ze stosu i dołóż go do układanej planszy tak, aby **biała strzałka** wskazywała kierunek z użytego właśnie pola eksploracji do wnętrza nowego żetonu sklepu. W ten sposób powstaje przejście pomiędzy żetonami sklepu.

Jeśli kilka pionków bohaterów znajduje się na odpowiednich polach eksploracji, a ty posiadasz akcję **Eksploracja**, dociągaj żeton sklepu pojedynczo. Obejrzyj każdy i zdecyduj, przed którym bohaterem go położyć. Pamiętaj, że żetony musisz dobierać po kolei, więc musisz dołożyć do planszy jeden żeton, zanim dobierzesz kolejny.

Gdy przejście zostanie otwarte, każdy bohater może poruszać się nim bez ograniczeń, niezależnie od koloru.

OGRANICZENIE CZASU



Przegrywacie grę w momencie, kiedy w klepsydrze przesypane się cały piasek! Za każdym razem, kiedy przesuniecie bohatera na dostępne pole z klepsydrą, musicie odwrócić klepsydrę. Nie ma znaczenia, czy pozostawia wam to większą, czy mniejszą ilość przesypanego się piasku. **Ważne:** nie używajcie innego rodzaju czasomierza niż klepsydra, ponieważ nie da to tego efektu!



Możecie przesunąć ten pionek bohatera na pole klepsydry, aby odwrócić klepsydrę.

Uwaga: każde pole klepsydry możecie wykorzystać tylko raz! Po odwróceniu klepsydry musicie położyć na wykorzystanym polu żeton **Nieczynne** (pod znajdującym się na polu pionkiem bohatera). Wśród żetonów sklepu znajdziecie maksymalnie cztery, na których są pola klepsydry.



OGRANICZONA KOMUNIKACJA

Przez większość gry nie możecie się porozumiewać. Nie możecie rozmawiać, wskazywać czegoś palcami, dawać sobie sygnałów, gestykulować, ani wydawać odgłosów. Jedyne dwie formy komunikacji dozwolone w grze to:

- Wymowne spojrzenia w kierunku innych graczy.
- Postawienie pionka „Zrób coś!” przed graczem, który powinien... no cóż, COŚ ZROBIĆ! Ten gracz może nie zgodzić z waszą sugestią i postawić pionek „Zrób coś!” przed kimś innym.

Każdy z was może przestawiać pionek „Zrób coś!” w dowolnym momencie gry.

Po każdym odwróceniu klepsydry, możecie rozmawiać tak długo, jak chcecie. **Piasek jednak cały czas się przesypuje.** W trakcie rozmów nie możecie wykonywać żadnej akcji. W momencie wykonania jakiegokolwiek akcji, komunikacja zostaje ponownie wstrzymana!

UWAGI

Jeśli wykonalesz nieprzemyślaną akcję, ale nie złamalesz żadnej reguły gry (na przykład przesunalesz pionek bohatera o jedno pole za daleko na północ), tylko gracz z właściwą akcją może naprawić ten błąd (w tym przypadku byłby to gracz, posiadający żeton z akcją ruchu na południe).

Jeśli zauważyłeś, że ktoś złamał zasady gry, możesz mu ustnie zwrócić uwagę. Przywróć pionki do stanu sprzed akcji wykonanej niezgodnie z zasadami gry. Piasek przez cały czas jednak się przesypuje. Nie odzyskacie czasu straconego na błąd, wyjaśnienia, naprawienie go, itp. Zróbcie więc wszystko szybko!

KAMPANIA WSTĘPNA KAMPANIA WSTĘPNA K

Kampania wstępna składa się z siedmiu scenariuszy, stopniowo wprowadzających do waszych rozgrywek kolejne zasady gry. Jeśli nie powiedzie się wam przy jednym z tych scenariuszy, możecie go powtórzyć lub pominąć.

SCENARIUSZ 1 ♦ **Penetrowanie** ignorujcie symbole głośników

Potasujcie żetony sklepu 2-9 i połóżcie na stole żeton nr 1 (stronę A ku górze).

Przeszukajcie teren centrum handlowego, ukradnijcie przedmioty, a następnie ucieknijcie jedynym wyjściem (fioletowym). Gdy bohater ucieknie przez wyjście, postawcie go na żetonie kradzieży (na miejscu w odpowiednim kolorze).



WYJĄTEK

W tym scenariuszu, jeśli chcecie, możecie rozmawiać ile tylko chcecie, **nawet przez całą grę.** Może wam to pomóc w zrozumieniu koncepcji samej rozgrywki.

PODSTAWOWE REGUŁY

Oto kilka ważnych reguł, o których musicie pamiętać:

- Nie wykonujecie akcji „na zmianę” i nie „zagrywacie” ani nie odrzucacie żetonów akcji, korzystając z ich działania. Po prostu wykonujecie ruchy, na które pozwala dany żeton akcji: dowolną liczbę razy, ile chcecie i w momentach, które uznacie za właściwe.
- Aby odkryć przejście do niezbadanej części sklepu, pionek bohatera musi znajdować się na polu Eksploracji w swoim kolorze. Po odkryciu przejścia, każdy bohater może je wykorzystywać do poruszania się w obu kierunkach.
- Pionki bohaterów nie mogą przechodzić przez mury ani przeskakiwać innych pionków. Dwa pionki bohaterów nigdy nie mogą stać jednocześnie na tym samym polu.
- Akcja *Wir* pozwala przenieść pionek bohatera z dowolnego miejsca w sklepie na dowolne pole wiru w kolorze tego bohatera.
- Gdy wszyscy czterej bohaterowie będą się jednocześnie znajdować na polach swoich przedmiotów, odwróćcie żeton kradzieży na drugą stronę i biegnijcie do wyjścia!
- Nie możecie korzystać z sieci wirów podczas ucieczki (po zdobyciu przedmiotów)!
- Plan jest prosty: eksploracja, kradzież 4 przedmiotów, ucieczka!

SCENARIUSZ 2 ♦ **Kika wyjść** ignorujcie symbole głośników

Potasujcie żetony sklepu 2-12 i połóżcie na stole żeton nr 1 (stronę A ku górze).

NOWA STAŁA REGUŁA

Pionek każdego bohatera musi uciec przez wyjście w swoim kolorze.



KAMPANIA WSTĘPNA KAMPANIA WSTĘPNA KAMPANIA WSTĘPNA

SCENARIUSZ 3 ♦ Przekaż żeton akcji ignorujcie symbole głośników

Potasujcie żetony sklepu 1–12, połóżcie na stole żeton nr 1 (stronę A ku górze) i przestrzegajcie poprzednio wprowadzonej stałej reguły.

NOWA STAŁA REGUŁA 2 lub więcej graczy

Za każdym razem, kiedy odwracacie klepsydrę, każdy przekazuje swój żeton akcji osobie po swojej lewej stronie. Upewnijcie się, że każda strzałka wskazująca północ, nadal pokazuje kierunek zgodny z żetonem startowym.



SCENARIUSZ 4 ♦ Zdolności specjalne Krasnoluda i Elfa

Potasujcie żetony sklepu 2–14, połóżcie na stole żeton nr 1 (stronę A ku górze) i przestrzegajcie poprzednio wprowadzonych stałych reguł.

NOWA STAŁA REGUŁA

Krasnolud (pomarańczowy pionek bohatera) jako jedyny może korzystać z małych przejść w pomarańczowych ścianach.



NOWA STAŁA REGUŁA

Kiedy wykorzystujecie Elfa (zielony pionek bohatera) do odkrycia nowego żetonu sklepu, wszyscy gracze mogą się porozumiewać, stosując zasady używane przy odwracaniu klepsydry. Przypomina o tym symbol głośnika.



SCENARIUSZ 5 ♦ Specjalna zdolność Maga

Potasujcie żetony sklepu 2–14, połóżcie na nich żeton 15, połóżcie na stole żeton nr 1 (tym razem na stronie B) i przestrzegajcie poprzednio wprowadzonych stałych reguł.

NOWA STAŁA REGUŁA

Kiedy Mag (fioletowy pionek Bohatera) stoi na polu kryształowej kuli, osoba wykonująca akcję **Eksplozacja** może dołożyć 1-2 nowe żetony do planszy centrum handlowego w poprawnych miejscach (połączonych z wolnymi polami eksplozacji dowolnego koloru). Możecie w ten sposób położyć jeden żeton, po czym dołączyć do niego drugi. Odkrywanie nie musi następować natychmiast. Możecie je wykonać później, pod warunkiem, że Mag wciąż przebywa na polu kryształowej kuli. Po skorzystaniu z pola kryształowej kuli (jeśli do centrum handlowego dodaliście jeden lub dwa żetony), połóżcie na tym polu żeton Nieczynne, pod pionkiem Maga.



- ▶ Maciek (strzałka PÓŁNOC) przesuwa Maga (fioletowy pionek) na pole kryształowej kuli **A**.
- ▶ Martyna ma akcję **Eksplozacja** i rozumie, że może dodać dwa żetony do centrum handlowego „za darmo”: losuje i dokłada żeton **5 (B)**, następnie losuje kolejny **9** i łączy go bezpośrednio z **5 (C)** (mogłaby też umieścić żeton **9** w innym miejscu, gdyby chciała).



Jeśli na polu kryształowej kuli stanie pionek bohatera inny niż fioletowy, nic się nie dzieje.

SCENARIUSZ 6 ♦ Specjalna zdolność Barbarzyńcy

Potasujcie żetony sklepu 2–17, połóżcie na stole żeton nr 1 (na stronie B) i przestrzegajcie poprzednio wprowadzonych stałych reguł.

W tym scenariuszu w grze pojawią się 2 żetony z kamerami bezpieczeństwa. Wszystkie pola na żetonie zawierającym kamerę są żółte, aby ułatwić wam zauważenie tego żetonu.

NOWA STAŁA REGUŁA

Jeśli działają dwie lub więcej kamer bezpieczeństwa (są widoczne i nie są przykryte żetonem Nieczynne), nie możecie stawiać pionków bohaterów na polach klepsydr. Aby wyłączyć kamerę bezpieczeństwa, musicie wprowadzić na jej pole Barbarzyńcę (żółty bohater). Kiedy to się stanie, połóżcie na tym polu żeton Nieczynne, pod pionkiem Barbarzyńcy.



Oznacza to, że po odkryciu pierwszej kamery musicie uważać! Jeśli inne kamery zostaną włączone, zanim wyłączycie pierwszą, nie będziecie mogli odwrócić klepsydry! Będzie to możliwe dopiero wtedy, kiedy wyłączycie wszystkie kamery za wyjątkiem jednej!

Jeśli na polu kamery bezpieczeństwa stanie pionek bohatera inny niż żółty, nic się nie dzieje.

SCENARIUSZ 7 ♦ Najwyższy stopień nadzoru

Potasujcie żetony sklepu 2–19, połóżcie na stole żeton nr 1 (na stronie B) i przestrzegajcie poprzednio wprowadzonych stałych reguł.

Ten scenariusz nie dodaje nowych reguł, ale stos żetonów sklepu zawiera teraz 4 kamery bezpieczeństwa! Musicie być wyjątkowo ostrożni i działać, kiedy choć jedna z nich pojawi się w sklepie!

TERAZ ZNACIE JUŻ WSZYSTKIE REGUŁY MAGIC MAZE.
ABY PODNIEŚĆ STOPIEŃ TRUDNOŚCI, DODAJCIE DO GRY KOLEJNE ŻETONY.
JESTEŚCIE GOTOWI, ABY ZMIERZYĆ SIĘ
Z WYZWANIAM I OPISANYMI NA NASTĘPNEJ STRONIE!

SCENARIUSZE

Teraz, kiedy już znacie wszystkie reguły Magic Maze, jesteście gotowi podjąć wyzwania, wystawiające na próbę wasze umiejętności! Poniżej przedstawiamy serię scenariuszy o różnym poziomie trudności. Każdemu z nich odpowiada wiersz w Wielkiej Księdze Wyzwań (*na karcie punktacji*) z szeregiem poziomów trudności (*rosnącym wraz z liczbą żetonów sklepu*). Wypełniajcie kartę punktacji imionami osób, które zwycięsko przeszły przez poszczególne scenariusze. W małym polu po prawej stronie zapisujcie, ile razy użyliście pola klepsydry (*im mniej, tym lepiej!*). W poniżej opisanych scenariuszach możecie dowolnie wybrać, czy zaczynacie z żetonem startowym na stronie A, czy B. Na odwrocie karty punktacji dostępne są puste miejsca, w które możecie wpisać własne scenariusze (*podzielcie się nimi z innymi graczami, opisując je na naszym forum dyskusyjnym*).

SCENARIUSZ 8 ♦ *Objawienie*

Żetony sklepu w stosie do dociągania są odkryte, w związku z czym widzicie żeton, który zostanie dodany do planszy gry jako następny.

SCENARIUSZ 9 ♦ *Jak pan każe!* 3 lub więcej graczy.

Przygotowując grę, odłóżcie jeden żeton akcji do pudełka. Jedna osoba zostanie więc bez akcji. Ta osoba jest jedyną, która może używać pionka „Zrób coś!”.

UWAGA

Ten scenariusz umożliwia rozgrywkę w grupie 9 graczy!

SCENARIUSZ 10 ♦ *Zmyłka*

W celu zmylenia ochrony, bohaterowie muszą ukraść przedmioty, które nie są w ich kolorach, po czym uciec wyjściami innych bohaterów. Każdego wyjścia można jednak **użyć tylko raz**. Zostawcie więc pionki bohaterów na polach wyjść, zamiast zdejmować je z planszy, aby wszyscy widzieli, które wyjścia są dostępne.

SCENARIUSZ 11 ♦ *Przebudowa*

Uwaga na ruchome ściany! Przed kradzieżą, za każdym razem, kiedy klepsydra zostanie obrócona, odrzućcie dwa odkryte żetony z planszy centrum handlowego. Możecie odrzucać tylko żetony spełniające poniższe warunki:

- Nie ma na nim żadnych pionków bohaterów ani żetonów Nieczynne.
- Nie wolno odrzucić żetonu nr 1.
- Po odrzuceniu żetonu musi wciąż być możliwość dostania się w każde miejsce centrum handlowego, bez użycia wirów (*musi być możliwość ucieczki*).

Jeśli nie jesteście w stanie odrzucić dwóch żetonów spełniających te wymagania, przegrywacie.

Odrzucone żetony sklepu odkładajcie (*zakryte*) pod spód stosu żetonów sklepu. Jeśli stos jest pusty, dwa odrzucone żetony tworzą nowy.

SCENARIUSZ 12 ♦ *Gestem do mnie mów*

W momentach, kiedy komunikacja jest dozwolona, możecie jedynie gestykulować. Komunikacja werbalna jest bezwzględnie zakazana!

SCENARIUSZ 13 ♦ *Wszechsklep równoległy*

W tym scenariuszu istnieją dwa Centra Handlowe, w dwóch równoległych wymiarach.

Przygotowanie: postawcie pomarańczowy i zielony pionek na żetonie sklepu nr 1, jak w normalnej rozgrywce. Nieopodal żetonu nr 1 połóżcie żeton nr 3, a na dowolnych polach na nim fioletowy i żółty pionek bohatera. Te dwa żetony reprezentują dwa równoległe wymiary, w których istnieje centrum handlowe. Nie możecie łączyć tych dwóch centrów akcją **Eksploracja** (*rozsuniecie je w razie potrzeby*). Żetony na stosie są **odkryte**, więc widzicie żeton, który zostanie dodany do planszy jako następny.

W celu zmylenia ochrony, **wszystkie pionki bohaterów nie mogą jednocześnie znajdować się w tym samym wymiarze**. Możecie przenosić pionki bohaterów pomiędzy wymiarami tylko za pomocą akcji *Wir*. Takie przenoszenie możliwe jest jednak tylko z pola wiru w kolorze odpowiadającym kolorowi pionka w jednym wymiarze na pole wiru w takim samym kolorze, ale w drugim wymiarze. **Jest to jedyny dozwolony sposób użycia pól wirów w tym scenariuszu.**

Uwaga: nieprzemyślane dodanie żetonu sklepu do planszy może uniemożliwić ucieczkę. Pamiętajcie, że po kradzieży system wirów przestaje działać!

SCENARIUSZ 14 ♦ *Ciche dni*

Komunikacja jest bezwzględnie zabroniona przez całą grę. Nadal możecie używać pionka „Zrób coś!” oraz przewiercać innych spojrzeniem.

SCENARIUSZ 15 ♦ *Gdyby wzrok mógł zabijać...*

Komunikacja jest bezwzględnie zabroniona przez całą grę. Nadal możecie patrzeć na innych... tak sugestywnie, jak tylko potraficie. Używanie pionka „Zrób coś!” jest zabronione.

SCENARIUSZ 16 ♦ *Nieczynne wiry*

System wirów jest w remoncie przez całą rozgrywkę. W związku z tym akcja *Wir* jest niedostępna.

SCENARIUSZ 17 ♦ *Proszę się rozejść*

Ochrona jest wyjątkowo podejrzliwa w stosunku do grup klientów. Podczas rozgrywki, na jednym żetonie sklepu, nie może stać więcej niż jeden pionek bohatera. Jedynym wyjątkiem jest żeton startowy, na którym nie ma ograniczenia na liczbę stojących tam pionków. Gdy pionek bohatera dojdzie do wyjścia, nie usuwajcie go z planszy. Będzie blokował innym bohaterom wejście na żeton, na którym stoi.