

MAGIC MAZE

FOGD ÉS FUSS!



1-8



15'



8+



Kasper Lapp



Gyom

Miatán megfosztották őket mindenüktől, a varázsló, a barbár, a tünde és a törp kénytelen kirabolni a helyi Magic Maze plázát, hogy megszerezzenek mindent, amire a következő kalandjuk során szükségük lehet. Megegyeznek, hogy egyszerre követik el a rablást, majd sietve távoznak a legközelebbi kijáraton, elkerülve az őröket, akik már eddig is gyanakodva figyelték őket.

MEGJEGYZÉS

Hogy a játékot színtévesztők, színvakok is játszhasásk, minden színhez egy szimbólum is tartozik. Amikor a szabálykönyvben egy szín említésre kerül, feltüntetjük a hozzá tartozó szimbólumot is.



Hős **barbár**
Szín **sárga**
Szimbólum **kard**



Hős **varázsló**
Szín **lila**
Szimbólum **üvegcsé**



Hős **tünde**
Szín **zöld**
Szimbólum **íj**



Hős **törp**
Szín **narancs**
Szimbólum **csatabárd**

Kasper Lapp TERVEZŐ

Gyom ILLUSZTRÁTOR

Marie Ooms GRAFIKAI TERVEZŐ

Didier Delhez FEJLESZTÉSI VEZETŐ

Kohári Zsolt FORDÍTÓ

Kasper Lapp: „Már fiatal koromtól kezdve szenvedélyesen fejlesztettem a saját társasjátékaimat, de mivel úgy tűnt, a jövő a digitális dolgoké, inkább a számítógépes játékok felé vettem az irányt. Néhány évvel ezelőtt akadtam

reménybeli társasjáték-tervezők egy csapatára, és rájöttem, hogy a társasjátékok nagyon messze vannak a kihalástól. Azóta abba se hagytam a fejlesztést. A Magic Maze az első kiadott játékom, és remélhetőleg nem az utolsó!

A szerző szeretne köszönetet mondani mindenkinek, aki részt vett a játék tesztelésében. Külön köszönet illeti Mikkel Balslevet, Lars Hoffmant, Laetitia Di Sciasciót és Didier Delhez a kulcsfontosságú ötleteikért.

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

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

A Sit Down! játék kiadója a Megalopole. ©Megalopole (2017). Minden jog fenntartva. • Figyelem! **Nem alkalmas 3 éves aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!** • A képeken látható formák és színek a valóságtól eltérhetnek • A játék minden elemének vagy egészének másolása, megjelenése elektronikus vagy nyomtatott formában a kiadó tudta nélkül tilos!

Importálja: GémKer-Gémklub Kft., 1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu, info@gemker.hu

A JÁTÉK ALAPÖTLETE

A Magic Maze egy valós idejű kooperatív játék. Minden játékos **bármikor irányíthatja a négy hős bármelyikét**, hogy végrehajtsa vele azt az akciót, amelyhez a többi játékosnak nincs hozzáférése: lépés észak felé, új terület felfedezése, a mozgólépcső használata... mindehhez fokozott odafigyelésre és együttműködésre van szükség a játékosok részéről, hogy okosan lépjenek a hősökkel, és teljesítsék a küldetésüket, mielőtt leperegne a homokóra.

A játék során a játékosok csak rövid időszakokban kommunikálhatnak egymással, ezeken kívül **nem adhatnak egymásnak sem vizuális, sem pedig hangjelzést.**

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok együtt nyerik meg a játékot, ha mind a négy hősnek sikerül ellopnia valamit, és ki tudnak menekülni a plázából, mielőtt letelne az idő.

A játék elején három perc áll a játékosok rendelkezésére. A táblán található homokóramezők további időt biztosítanak. Ha a hősök elmenekülése előtt bármikor is leperegne az összes homok a homokórában, a játékosok elveszítik a játékot; a plázában lődörgéssel felhívták magukra a biztonsági őrök figyelmét, így azok elkapták őket.

A JÁTÉK MENETE

A játék a következőképpen zajlik:

1. Fordítsátok meg a homokórát, fedezzétek fel a plázát részben vagy teljesen.
2. Lépjétek minden hőssel a színének megfelelő mezőre.



3. Amikor minden hős egyszerre a neki kijelölt mezőn tartózkodik, ellopják az áhitott tárgyat, megszólal a riasztó, a hősöknek pedig mielőbb el kell érniük a kijáratot anélkül, hogy elkapnák őket (vagyis letelne az idő). Ebben a pillanatban fordítsátok át a lopáslapkát a B oldalára.



4. Amikor egy hős elér egy olyan kijáratot, ahol el tud menekülni, vegyétek le a bábuját a tábláról. Amint mind a négy hős lekerült a tábláról, megnyertétek a játékot! Viszont ha a játék során bármikor leperegne a homokóra, veszítettétek.



A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- 24 térképlapka
- 4 hősábú különböző színekben
- 12 „működésképtelen” jelző
- 9 akciólapka (5, ami kétoldalas) a 2–8 személyes játékokhoz és 7 akciólapka az egyszemélyes játékokhoz
- 1 háromperces homokóra
- 1 „csinálj valamit!” bábu
- 1 pontozólap – A kihívások nagykönyve (szükség esetén a kiadó honlapjáról letölthető és kinyomtatható)
- 1 lopáslapka
- 1 ív matrica a bábukhoz (szükség esetére), amelyek segítségével a szintévesztő játékosok is könnyen beazonosíthatják a hőseket. A két matricára a 3. küldetés végéig nem lesz szükség (lásd a 7. oldalon).



▲ Négyfős előkészületek

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

A térképlapkák előkészítése ugyanúgy zajlik, mint a többszemélyes játékmódnál. Vedd magadhoz az egyszemélyes játékmódnál szükséges 7 akciólapkát (a jobb alsó sarkukban az 1-es szám látható), ügyelj rá, hogy a rajtuk lévő északi nyíl iránya megegyezzen az 1-es térképlapkán látható nyíl irányával, majd képpel lefelé keverd össze őket, és csináld belőlük húzópaklit.

Amint átfordítod a homokórát, megkezdődik a játék. Csak az egyik kezdet használva egyesével fel kell fedned az akciólapkáidat, majd a dobópakliba kell tenned őket, amíg a dobópakli tetejére olyan lapka nem kerül, amelynek akcióját használni szeretnéd. Ekkor ezt az akciót bármennyi hősfigúrával bármennyiszer végrehajthatod. A paklit nem tarthatod a kezdedben!

Ahhoz, hogy más akciót hajthass végre, újabb lapkákat kell felfedned és eldobnod az akciólapjaid paklijából, amíg a kívánt akciólap a dobópakli tetejére nem kerül. Ha elfogy a paklid, fordítsd meg a dobópaklidat anélkül, hogy megkevernéd azt, és kezdj újra akciólapkákat felfedni, egyesével, a kívánt akciót keresve.

Amikor átfordítod a homokórát (lásd az Időkorlátot a 6. oldalon), össze kell keverned a húzópaklidat és a dobópaklidat, hogy új húzópaklit formálj belőlük.

ELŐKÉSZÜLETEK

Kövessétek a választott küldetés utasításait, ezek leírják majd, hogyan kell előkészíteni a térképpaklit (1) (általában képpel lefelé); kezdjétek az 1–7. küldetésekkel (bevezető kalandok), majd folytassátok a 8–17. küldetésekkel. Később nyugodtan találjátok ki saját küldetéseket!

Tegyétek a kezdőlapkát (1. lapka) (2) az asztal közepére (ha még csak ismerkedtek a játékkal, akkor az A oldalával felfelé, egyébként ahogy szeretnétek), és véletlenszerűen tegyétek a négy hősábút a lapka négy középső mezőjére (3). Készítsétek elő a lopáslapkát (4) (az A oldalával felfelé) és a „működésképtelen” jelzőket (5).

Vegyétek elő a játékoszámnak (a jobb alsó sarokban látható számnak) megfelelő akciólapkákat, és minden játékos vegyen maga elé közülük egyet (6).

Mindenki tegye az akciólapkáját maga elé úgy, hogy a többiek jól lássák. Az akciólapkán lévő északi nyíl mutasson ugyanabba az irányba (7), mint a kezdőlapkán látható nyíl. Figyeljete arra, hogy az akciólapkák a játék során ne forduljanak el!



Az előkészületek során korlátozások nélkül beszélgethettek, tervezhettek. Amikor mindenki készen áll, fordítsátok meg a homokórát, és indulhat a kaland. Ettől a pillanattól csöndre és figyelemre van szükség: semmilyen módon nem kommunikálhattok egymással!

TIPP

Túl sokan vagytok, nem fértek el az asztal körül? Nem mindenki éri el a bábukát? Ne aggódjatok! Tegyétek félre a székeket, és álljatok fel! Amikor mindenkinek balra kéne adnia az akciólapkáját (lásd a 3. küldetést a 7. oldalon), egyszerűen mindenki lépjen egy lépést balra.

CIÓLAPKÁK

AZ AKCIÓLAPKÁK

AZ AKCIÓLAPKÁK

AZ AKCIÓLAPKÁK

AZ AKCIÓLAPKÁK

AZ AKCIÓLA

- A játék során a saját akciólapkádön látható akció(ka)t **bármikor, bármennyiszer** végrehajthatod; nem hajthatsz végre olyan akciót, ami nem látható a saját akciólapkádön.
- Ebben a játékban **nincsenek körök vagy fordulók**: akkor cselekszel, amikor úgy gondolsz, az akciód végrehajtása hasznos lehet. Soha nem állíthatsz meg egy másik játékost az akciója közben: neki kell eldöntenie, mikor érdemes megállnia.
- Az alábbiakban részletesen leírunk minden akciót...

MOZGÁS



A mozgás akció segítségével az akciólapkádön látható nyíl irányába léphetsz egy hőssel, ahány mezőt csak szeretnél. A hősnek meg kell állnia, ha akadályba (falba, másik hősbe stb.) ütközik. Soha nem állhat egy mezőn két hősbábu. A bábuk csak a folyosókon mozoghatnak, nem léphetnek az illusztrált területekre még azért sem, hogy egy másik bábu útjából félreálljanak.



Ebben a példában a narancs hősbábu eljuttatása a narancs felfedezőmezőhöz három akcióba kerül:

- Balázs, akinél az ÉSZAK akció található, két lépést lép észak felé.
- Anna, akinél a NYUGAT akció található, két lépést lép nyugat felé.
- Végül Marci, akinél a DÉL akció található, egy lépést lép dél felé, a narancs felfedezőmezőre.

MEGJEGYZÉS

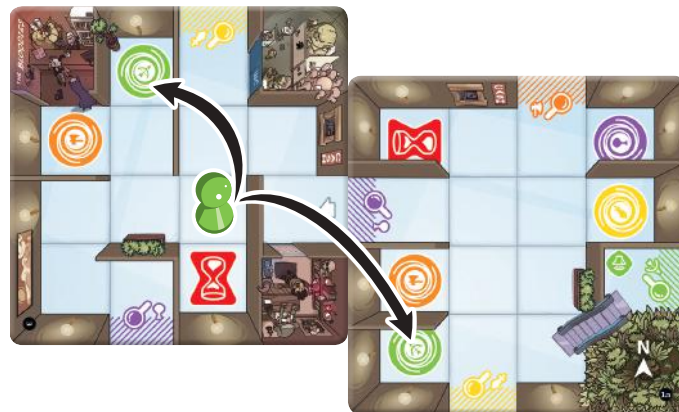
Öt vagy több játékos esetén több játékos is rendelkezik ugyanazzal a mozgásakcióval.

Az azonos akciókat osszuk ki az egymással szemben ülő játékosoknak, hogy egy-egy akció az asztal mindkét oldaláról könnyen elérhető legyen.

ÖRVÉNY HASZNÁLATA



Az örvény használata akcióval rendelkező játékos (csak ő!) bármelyik hőssel, a tábla **bármely pontjáról** beléphet az adott játékos színének megfelelő **bármelyik** örvénybe. Ez egy nagyon gyors módszer nagy távolságok megtételére.

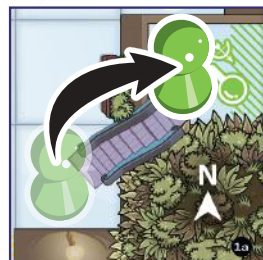


FONTOS



Miután a lopás megtörtént, az örvényrendszer automatikusan lekapcsol; ezután a menekülés során az örvény használata akciót nem lehet végrehajtani.

MOZGÓLÉPCSŐ HASZNÁLATA



A mozgólépcső használata akcióval rendelkező játékos (csak ő!) bármelyik hőssel egy mozgólépcső egyik végéből a másikba léphet függetlenül attól, hogy milyen irányba áll a mozgólépcső. A mozgólépcsőn nem állhat meg hősbábu.

FELFEDEZÉS

A felfedezés akcióval rendelkező játékosé a felelősség, hogy új lapkával egészítse ki a táblát. Ezt csak akkor teheti meg, **ha egy hős a színének megfelelő, még felfedezetlen terület felé mutató felfedezőmezőn áll.**



A felfedezőmezők négy típusa.



- Elsőként Balázs, akinél az ÉSZAK akció található, észak felé lép a narancs hősbábuval;
- Ezután Dani, akinél a KELET akció található, kelet felé lép a narancs hősbábuval, -a narancs felfedezőmezőre;
- Végül Kati, akinél a nagyító található, felfedezi a következő lapkát.

N

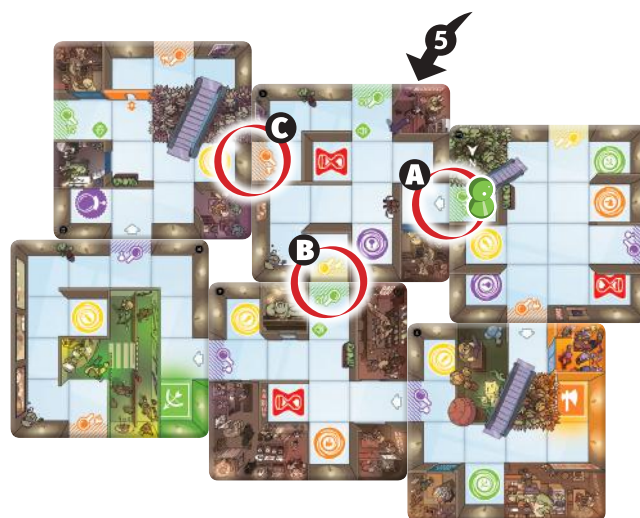
Ha egy hős a színének megfelelő felfedezőmezőn áll, kizárólag a felfedezés akcióval rendelkező játékos húzhatja fel a következő térképlapkát, és azt úgy kell letennie, hogy a rajta lévő **fehér nyíl** a használt felfedezőmező mellé kerüljön.

Ha egyszerre több hős is a saját felfedezőmezőjén áll, akkor a felfedezés akcióval rendelkező játékos az általa felhúzott lapkát megnézve eldöntheti, hogy azt melyik hős elé teszi le. Egyszerre azonban csak egy térképlapkát húzhat fel, a következőt majd csak akkor, ha ezt letette.

Miután egy átjárót felfedeztünk, azon már színétől függetlenül bármelyik hős bármelyik irányba átmozoghat.

KÜLÖNLEGES ESETEK

Ha a játékosok az **A** pontnál felfedeznek, és leteszik a táblához az **5**-ös lapkát, előfordulhat, hogy az csatlakozik egy már lent lévő lapka egy felfedezőmezőjéhez **B**. Az így kialakult átjáró érvényes, azon bármelyik hős bármelyik irányba átmozoghat. Egy új lapka felrakása után az is előfordulhat, hogy egy azon lévő felfedezőmező egy már lent lévő **C** lapkán lévő fal mellé kerül. Természetesen ez zsákutca.



Megjegyzés: a felfedezőmezők és a fehér nyílak elhelyezkedése miatt nem fordulhat elő, hogy két térképlapka fedésbe kerüljön egymással.

A LOPÁS NEM AKCIÓ

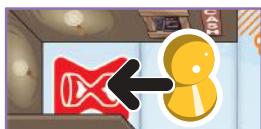
Ha mind a négy hős egyszerre a saját színének megfelelő tárgymezőn áll, a lopás automatikusan megtörténik. Ennek jelzésére fordítsátok a lopáslapkát a B oldalára. Ezután el kell jutnotok a kijáratokhoz... **az örvények segítségével, mert azokat lekapcsolták** (fordítsátok meg az örvény használata akciólapkát)! Ha a hősök nem fordították át a lopáslapkát, akkor még nem történt meg a lopás. Ha anélkül hagynák el a plázát, hogy a lopáslapkát átfordítsanak, elveszítik a játékot, mivel a hősök nem lopták el a felszerelésüket!



IDŐKORLÁT



Ha a homokóra leperreg, elveszítettétek a játékot. De minden egyes alkalommal, amikor egy hősbábuval egy még használható homokóramezőre léptek, azonnal fordítsátok meg a homokórát, függetlenül attól, hogy ezzel nyertek vagy veszítetek időt. **Fontos:** ne használjatok a homokóra helyett egyéb időmérő eszközt, nem ugyanaz az eredmény!



A hősbábuval ráléphetek a homokóramezőre, hogy megfordítsátok a homokórát.

Minden egyes homokóramező csak egyszer használható, használat után tegyetek rá egy „működésképtelen” jelzőt, a rajta álló hősbábu alá. Csak hogy tudjátok: a plázában négy homokóramező található.



KOMMUNIKÁCIÓS KORLÁTOK

A játék nagy részében nem kommunikálhattok egymással. Nem beszélhettek, nem mutogathattok, nem jelezhettek vagy adhattok ki hangokat. Csupán a kommunikáció következő formái megengedettek:

- Jelentősegteljes bámulás egy másik játékosra.
- A „csinálj valamit!” bábu letétele egy játékos elé, ezzel jelezve, hogy ideje, hogy csináljon valamit. Előfordulhat, hogy ez a játékos nem ért ezzel egyet, és azonnal átteszi a bábút egy másik játékos elé. A bábút bármely játékos bárki elé leteheti.



Minden egyes alkalommal, amikor átfordítjátok a homokórát, olyan hosszan beszélgethettek, amennyit szeretnétek, **de közben a homok perreg**. Amíg beszélgettök, semmilyen akciót nem hajthattok végre.

Amint egy játékos végrehajt egy akciót, minden kommunikációt abba kell hagyni!

MEGJEGYZÉS

Ha egy játékos megbánja az akciót, amit végrehajtott, de nem szegte meg a játék szabályait (például túl messzire lépett egy bábuval észak felé), csak a megfelelő ellentétes akcióval rendelkező játékos korrigálhatja ezt a hibát (példánkban a DÉL akcióval rendelkező játékos).

Ha észreveszitek, hogy egy játékos vétett a szabályok ellen, szólhattok neki. Állítsátok vissza a játékelemeket a hiba elkövetése előtti állapotba, de ezalatt az idő telik; nem kapjátok vissza a hiba, a magyarázat vagy a helyrehozatal miatt elvesztett időt, szóval intézkedjétek gyorsan!

EZETŐ KALANDOK

BEVEZETŐ KALANDOK

BEVEZET

A bevezető kalandok hét küldetése fokozatosan ismerteti meg a játék alapszabályait. Ha elbuktok egy küldetést, megpróbálhatjátok újra vagy folytathatjátok a következővel.

1. KÜLDETÉS ♦ Felfedezés

hagyjátok figyelmen kívül a hangszórókat!

Keverjétek össze a 2–9. térképlapkákat, és tegyétek középre az 1-es lapkát az A oldalával felfelé.

Fedezétek fel a plázát, lopjátok el a tárgyakat, majd meneküljétek ki az egyetlen (lila) kijáraton! Amint egy hősnak sikerül kimenekülnie a kijáraton, tegyétek a bábuját a lopáslapka megfelelő mezőjére.



KÜLÖNLEGES KIVÉTEL

Ha szeretnétek, ebben a bevezető küldetésben az **egész játék során** annyit beszélgethettek, amennyit csak akartok. Így könnyebben megérthetitek a játékot.

NE FELEDJÉTEK A LÉNYEGET!

Íme néhány fontos szabály, amit észben kell tartanotok kezdés előtt:

- A játékosoknak nincs körük, és nem játsszák ki vagy dobják el az akciólapkájukat. Csak hajtsd végre az akciólapkádön látható akció(ka)t amennyiszer csak szeretnéd, amikor jönak látod.
- Egy új térképlapka felfedezéséhez egy hősnak a színének megfelelő felfedezőmezőn kell állnia. Az új térképlapka felhelyezése után bármelyik hős bármelyik irányba átmozoghat a kialakult folyosón.
- A hősbábuk soha nem mozoghatnak át a falakon vagy más hősbábukon. Soha nem lehet egyszerre két hősbábu egy mezőn.
- Az örvény használata akcióval egy hős bárholonnan eljuthat a színének megfelelő örvényhez.
- Amikor mind a négy hős a színének megfelelő tárgymezőn áll, fordítsátok meg a lopáslapkát, és fussatok a kijárat felé!
- A menekülés során (a tárgyak ellopása után) az örvények már nem használhatók!
- A terv egyszerű: felfedezés, a négy tárgy ellopása, menekülés a kijáratához.

2. KÜLDETÉS ♦ Több kijárat

hagyjátok figyelmen kívül a hangszórókat!

Keverjétek össze a 2–12. térképlapkákat, és tegyétek középre az 1-es lapkát az A oldalával felfelé.

ÚJ ÁLLANDÓ SZABÁLY

Minden hősnak a színének megfelelő kijáraton kell elmenekülnie.



BEVEZETŐ KALANDOK

BEVEZETŐ KALANDOK

BEVEZETŐ KALANDOK

3. KÜLDETÉS ♦ Add át az akciólapkád

hagyjátok figyelmen kívül a hangszórókat!

Keverjétek össze a 2-12. térképlapkákat, tegyétek középre az 1-es lapkát az A oldalával felfelé, és kövessétek az eddigi állandó szabályokat.

ÚJ ÁLLANDÓ SZABÁLY 2 vagy több játékos esetén

Minden egyes alkalommal, amikor átfordítjátok a homokórát, mindenki adja át az akciólapkáját a bal oldali szomszédjának. Figyeljetek, hogy a lapkákon lévő, északot jelölő nyilak továbbra is ugyanarra mutassanak, mint az 1-es térképlapkán látható.



Emlékeztetőül: ragasszatok a matricákat a homokóra két végére!

4. KÜLDETÉS ♦ A törp és a tünde különleges képessége

Keverjétek össze a 2-14. térképlapkákat, tegyétek középre az 1-es lapkát az A oldalával felfelé, és kövessétek az eddigi összes állandó szabályt.

ÚJ ÁLLANDÓ SZABÁLY

A törp (narancs hősbábu) az egyetlen, aki átfér a narancsszínű falakon található szűk járatokon.



ÚJ ÁLLANDÓ SZABÁLY

Amikor a tünde (zöld hősbábu) új térképlapkát fedez fel, kommunikálhatok egymással ugyanazon szabályok szerint, mint a homokóra átfordításakor. A hangszóró szimbólum erre emlékeztet.



5. KÜLDETÉS ♦ A varázsló különleges képessége

Keverjétek össze a 2-14. térképlapkákat, tegyék rájuk a 15-ös térképlapkát, tegyék középre az 1-es térképlapkát a B oldalával felfelé, és kövessétek az eddigi összes állandó szabályt.

ÚJ ÁLLANDÓ SZABÁLY

Amikor a varázsló (lila hősbábu) egy kristálygömb mezon áll, a felfedezés akcióval rendelkező játékos feltehet két új térképlapkát bármelyik érvényes helyre (bármilyen színű, még nem használt felfedezőmező mellé); a második így felrakott térképlapkát illeszthetitek az első lapkához. Nem kell azonnal feltennetek az új térképlapkákat, akár később is sor kerülhet rá, feltéve, hogy a varázsló még mindig a kristálygömbön áll. Amint egy kristálygömb mezőt használtak (a segítségével felfedeztetek egy vagy két új térképlapkát), tegyetek rá egy „működésképtelen” jelzőt, a varázsló bábuja alá.



- ▶ Anna, akinél a NYUGAT akció található, rálép a varázslóval (lila bábu) a kristálygömb mezeire (A).
- ▶ Kati, akinél a felfedezés akció van, tudja, hogy „ingyen” felhelyezhet két új térképlapkát: felhúzza az 5-ös térképlapkát (B), és leteszi azt, majd újra húz, és a 9-es térképlapkát hozzáilleszti az 5-öshöz (C). (A 9-es lapkát máshova is tehette volna, ha úgy dönt.)



Ha nem a lila, hanem egy másik hősbábu lép a kristálygömb mezeire, semmi sem történik.

6. KÜLDETÉS ♦ A barbár különleges képessége

Keverjétek össze a 2-17. térképlapkákat, tegyék középre az 1-es térképlapkát a B oldalával felfelé, és kövessétek az eddigi összes állandó szabályt.

Ebben a küldetésben a térképlapkákon találtak két biztonsági kamerát. A biztonsági kamerával ellátott térképlapkák minden mezője sárgás árnyalatú, hogy könnyebben észrevehető legyen.

ÚJ ÁLLANDÓ SZABÁLY

Ha két vagy több biztonsági kamera is működik (fel van fedve, és nincs rajta „működésképtelen” jelző), nem léphetek egyik hősbábuval sem a homokóra mezeire. Ahhoz, hogy kiiktassátok a kamerát, a barbárnak (sárga hősbábu) rá kell mozognia. Ezután tegyék a kamerára a „működésképtelen” jelzőt, a barbár bábuja alá.



Ez azt jelenti, hogy ha egy kamerát felfedeztetek, óvatossá kell lennetek: ha egy másik kamerát is felfedeztek, mielőtt kiiktattátok volna az előzőt, nem fordíthatjátok meg a homokórát, míg egy kivétellel az összes kamerát ki nem iktattátok.

Ha nem a sárga, hanem egy másik hősbábu lép a biztonsági kamera mezőjére, semmi sem történik.

7. KÜLDETÉS ♦ Teljes körű megfigyelés

Keverjétek össze a 2-19. térképlapkákat, tegyék középre az 1-es lapkát a B oldalával felfelé, és kövessétek az eddigi összes állandó szabályt.

Ez a küldetés nem vezet be új szabályokat, de most már négy biztonsági kamera található a térképlapkákon. Különösen óvatossá kell lennetek, ha felbukkan egy kamera.

MÁR ISMERITEK A MAGIC MAZE ÖSSZES SZABÁLYÁT.

A JÁTÉKOT TOVÁBBI TÉRKÉPLAPKÁK HOZZÁADÁSÁVAL NEHEZÍTHETITEK.

MAJD IDEJE SZEMBENÉZNI A KÖVETKEZŐ OLDALON TALÁLHATÓ KIHÍVÁSOKKAL!

KÜLDETÉSEK

Most, hogy már ismeritek a Magic Maze összes szabályát, ideje, hogy a képességeitekhez méltó kihívásokkal nézzetek szembe! Íme néhány különböző nehézségű küldetés. Mindegyik külön sorban megtalálható a pontozólapon (A kihívások nagykönyve), egyre nehezedő fokozatokban (egyre több és több térképlapka használatával). A játék végeztével töltsétek ki a pontozólapot, írjátok fel a kihívást sikeresen teljesítő játékosok nevét a megfelelő küldetés mellé. A sorok jobb szélén található kis rubrikába azt is felírhatjátok, hogy hány homokóramezőt használtak a játék során (minél kevesebbet, annál jobb). Minden küldetésnél eldönthetitek, hogy az 1-es térképlapka A vagy B oldalát használjátok-e. A pontozólap hátoldalára felvezhettek az általatok kitalált küldetéseket (összátok meg őket velünk is!) vagy a weboldalunkról is szemezgethettek.

8. KÜLDETÉS ♦ Jövendőmondás

A térképlapok pakliját tartsátok **képpel felfelé**, így mindig látjátok, mi lesz a következő felfedezett térképlapka.

9. KÜLDETÉS ♦ Kövesd a vezért! három vagy több játékos esetén

Az előkészületek során az eggyel kevesebb játékosszámhoz illő akciólapokat használjátok, és adjatok minden játékosnak egyet. Így egy játékosnak nem jut egy sem. A játék során csak ez a játékos használhatja a „csinálj valamit!” bábút.

MEGJEGYZÉS

Ebben a küldetésben akár 9 játékos is részt vehet!

10. KÜLDETÉS ♦ Verd át az öröket!

Az örök megtevesztése érdekében minden hősnek **egy másik hős tárgyát kell ellopnia** és egy másik hős kijáratán kell elmenekülnie. Minden kijáraton csak egy hős juthat ki, ezért hagyjátok a hősök bábuit a kijáratok mezőin.

11. KÜLDETÉS ♦ Újratervezés

A falak állandó mozgásban vannak. Mielőtt ellopnátok a tárgyakat, minden egyes alkalommal, amikor megfordítjátok a homokórát, dobjátok el kettő, már felfedezett térképlapját. Ahhoz, hogy egy térképlapját eldobhassatok, a következő feltételeknek kell teljesülniük:

- ▶ Nem lehet rajta sem hősbábu, sem „működésképtelen” jelző.
- ▶ Az 1-es térképlapját soha nem dobhatjátok el.
- ▶ A lapka eldobása után is el kell tudnotok jutni a tábla bármely pontjára az örvények használata nélkül (pl. hogy elmenekülhessetek).

Ha nem tudtok két térképlapját eldobni ezen szabályok betartásával, akkor a játékot elvesztitek. Az eldobott térképlapokat tegyétek képpel lefelé a térképlapok húzópaklijának aljára. Ha a pakli már üres, akkor ez a két lapka lesz az új pakli.

12. KÜLDETÉS ♦ Csak kézjelekkel

Amikor kommunikálhattok, akkor sem beszélhettek, csak gesztikulálhattok.

13. KÜLDETÉS ♦ A pláza létsíkjai

A pláza a létezés két síkját is elfoglalja.

Előkészületek: tegyétek a narancs és a zöld hős bábút a szokott módon az 1-es térképlapkára. A 3-as térképlapját tegyétek egy kicsit távolabb, és tegyétek bármelyik mezőkre a sárga és a lila hős bábút. Ez a két lapka a létezés két síkját jelképezi, és soha nem köthetők össze egy új térképlapka felfedezésével (toljátok őket távolabb, ha szükséges). A térképlapok pakliját tartsátok **képpel felfelé**, hogy mindig lássátok, mi lesz a következő felfedezett térképlapka.

Az örök figyelmének elterelése érdekében **soha nem tartózkodhat mind a négy hős egyszerre egyazon síkon ugyanabban az időben**. A hősök a síkok között csak az örvények segítségével utazhatnak, úgy, hogy egy színüknek megfelelő örvényből átlépnek egy, a másik síkon található, színüknek megfelelő örvényre. **Ebben a küldetésben az örvényeket csak erre lehet használni!**

Vigyázat: ha a játék során rosszul tesztitek fel a felfedezett térképlapokat, nem tudtok elmenekülni a plázából. Ne feledjétek, hogy a lopás után az örvények már nem használhatók!

14. KÜLDETÉS ♦ Nincs kommunikáció

Soha semmilyen kommunikáció nem megengedett a játék során. Továbbra is használhatjátok viszont a „csinálj valamit!” bábút és bámulhattok egymásra – jelentőségteljesen.

15. KÜLDETÉS ♦ Gyönyörű szemeid vannak!

Soha semmilyen kommunikáció nem megengedett a játék során, és nem használhatjátok a „csinálj valamit!” bábút sem. Továbbra is bámulhattok viszont egymásra – még jelentőségteljesebben.

16. KÜLDETÉS ♦ Az örvény elromlott

Az örvények a teljes játék során működésképtelenek, így nem játszhatjátok ki az örvény használata akciót.

17. KÜLDETÉS ♦ Tilos a csoportosulás

Az örök gyanakodva méregetnek minden csoportot: a játék során soha nem tartózkodhat egy térképlapján kettő vagy több hős (az 1-es térképlapját kivéve, ahol bármennyi hős állhat egyszerre). Ne vegyétek le a tábláról azokat a hősöket, akik elérték a kijáratukat; így továbbra is akadályozzák, hogy más hősök erre a térképlapkára lépjenek.