

MAGIC MAZE TOWER



1-4
30'
9+

Een spel van Kasper Lapp



INHOUD



3 trainingskaarten
met een groene achtergrond



44 queestekaarten
met blauwe (voorzijde) & paarse (achterzijde) achtergrond



2 hulptegels



32 queestekaarten
met blauwe (voorzijde) & rode (achterzijde) achtergrond



5 heldpionnen



4 oriëntatietegels

En 2 promotegels voor het spel Magic Maze (zie pagina 8)!

OVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL

Na het stelen van items uit het lokale winkelcentrum (zie het spel Magic Maze en de uitbreidingen Maximum Security & Hidden Roles), zijn onze helden gearresteerd en opgesloten in een toren van maar liefst honderd verdiepingen.

Ze gebruiken al hun vindingrijkheid en hun band als gluiperige dieven om te ontsnappen en zich één voor één door de labyrintachtige verdiepingen van de toren te manoeuvreren. Ook het kleine zusje van de tovenaarsnelter hulp door haar teleportatie-eigenschap te gebruiken.

In Magic Maze Tower, gaan de helden (soms) naar hun favoriete wapenkamer alvorens (steeds) te ontsnappen via een gezamenlijk of persoonlijk uitgangveld.

Elk spel is een avontuur bestaande uit verschillende queesten, waarvan de laatste altijd het meest episch is.

Belangrijkste verschillen met Magic Maze

Indien je Magic Maze al gespeeld hebt, houd er dan rekening mee dat Magic Maze Tower een compleet ander spel is, omdat ...

- ☠ Het **geen** stressvol spel is:
 - ↪ **Neem je tijd:** er is geen zandloper.
 - ↪ Er is geen "Doe iets"-pin.
- ☠ Elk level is volledig zichtbaar vanaf het begin.
- ☠ Het draait om het oplossen van een puzzel, alleen of samen met anderen.



INTRODUCTIESPEL


Leer *Magic Maze Tower* stap voor stap door het te spelen! Speel de zes trainingsmissies voordat je de volledige avonturen te lijf gaat.

Vorbereiding

Als je alleen speelt, laat je de oriëntatie- en hulptegels in de doos (je mag de heldpionnen bewegen zoals je zelf wenst). Anders verdeel je de oriëntatietegels willekeurig onder de spelers:

- ☛ **2-speler spel:** elk 2 tegels.
- ☛ **3-speler spel:** elk 1 tegel.
Plaats de resterende tegel naast het speelgebied waar iedereen hem kan gebruiken.
- ☛ **4-speler spel:** elk 1 tegel.




 De noordzijdes van de oriëntatietegels moeten allemaal dezelfde kant op wijzen. Op deze manier geven de witte pijlen vier verschillende richtingen aan, zoals in het voorbeeld hierboven.

Neem de 3 trainingskaarten (groene achtergrond; de andere zijn nog niet bruikbaar).



Plaats trainingskaart 1 (het nummer staat in de hoek) in het midden van de tafel. Speel de trainingen in oplopende volgorde.



De afgebeelde  iconen op de kaarten geven de startlocaties van de heldpionnen op de queestekaart aan.



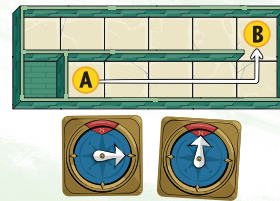
Voorbeeld: voorbereiding voor 3 spelers.
Alleen de dwerg en de tovenaars hun heldpionnen starten op deze queestekaart.

Algemene regels


In *Magic Maze Tower*, speel je niet in beurten: je beweegt een heldpion wanneer jij dat zinvol acht. Dit kan gelijktijdig gebeuren door verschillende spelers.

Je mag:

- ☛ **Elke heldpion, op elk moment én zo vaak als je wenst** bewegen, maar je kan deze alleen bewegen in de richting van de oriëntatietegel(s) die je ter beschikking hebt.



Voorbeeld: Indien een speler deze oriëntatietegels ter beschikking heeft (2- of 3-speler spel), mag die speler een pion in één ruk bewegen van positie **A** naar positie **B**.

- ☛ beweeg pionnen op gangvelden, op velden met volgend icoon () en op uitgangvelden in de kleur van de pion. Elk veld kan op elk moment slechts één heldpion bevatten.

Dit mag je niet:

- ☛ **een speler onderbreken** terwijl deze een heldpion beweegt; die speler bepaalt wanneer hij wenst te stoppen.
- ☛ bewegen door een **muur** of een **gesloten deur**. Deuren zijn standaard gesloten en moeten geopend worden om erdoor te bewegen (zie pagina 3).
- ☛ een heldpion bewegen door of op een volledig geïllustreerd gebied.
- ☛ met een heldpion over een andere heldpion springen.

OPMERKING

Er zijn uitzonderingen op deze regels. Ze worden verduidelijkt op de volgende pagina's.

Aangezien je het spel nog aan het leren bent, mag je zo veel communiceren als je wenst.

Bekijk deze korte video om een goed idee te krijgen van hoe het spel *Magic Maze Tower* speelt.



Trainingen

Training 1

Wapenkamervelden



Wanneer een queestekaart wapenkamervelden heeft, **moet** elke held naar het veld in zijn eigen kleur gaan. Zodra **elke held tegelijkertijd** op zijn wapenkamerveld staat, is het tijd om de uitgang te zoeken.

Uitgangvelden



Elke held heeft zijn eigen uitgangveld. Om een queestete voltooien, moet je **elke held** op **zijn eigen** uitgangveld bewegen.

Wanneer een heldpion op zijn uitgangveld wordt geplaatst, verwijder je deze **onmiddellijk** van de queestekaart en plaats je deze terug in de doos. Je kan een held niet op een uitgangveld plaatsen dat niet het zijne is.



Sommige queesten vereisen dat alle helden ontsnappen langs een **gezamenlijk** uitgangveld, zoals hiernaast afgebeeld.

Deur- & Sleutelvelden

Een deur bevindt zich tussen twee velden en is **standaard op slot**, wat ervoor zorgt dat pionnen er niet doorheen kunnen bewegen.



Een queestekan verschillende types deuren hebben. Elk type deur heeft één of meer overeenkomstige sleutelvelden.



Om beweging door een deur mogelijk te maken, moet een heldpion op een overeenkomstig sleutelveld staan. De deur blijft open zo lang de heldpion op het sleutelveld staat. Elke **andere** heldpion kan dan door de deur.



Een deur sluit **onmiddellijk** zodra er geen pionnen op een sleutelveld van dezelfde kleur staan.

Er zijn 5 types van deuren.

Training 2

Laddervelden



Je kan een heldpion bewegen van het ene ladderveld naar een ander ladderveld, zo lang ze **orthogonaal (horizontaal of verticaal) uitgelijnd** zijn. De afstand en obstakels ertussen doen er niet toe.

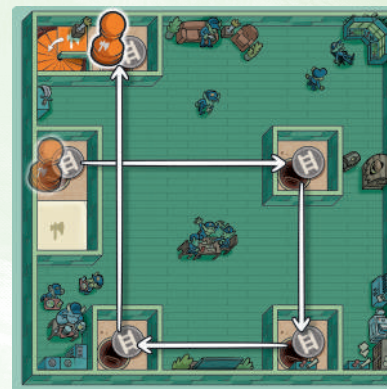


X *Deze twee laddervelden zijn niet orthogonaal uitgelijnd.*



✓ *Deze twee laddervelden zijn orthogonaal uitgelijnd.*

Je mag een heldpion alleen van het ene naar het andere ladderveld bewegen in de richting(en) van de oriëntatietegel(s) die je ter beschikking hebt.



Anthony



Kasper



Sophie



Marie

Voorbeeld: Anthony beweegt de dwergpion oostelijk (rechts); Marie, zuidelijk (onder); Sophie, westelijk (links); en Kasper tenslotte, noordelijk (boven).

Genoeg gelezen! Hoog tijd om training 1 te spelen!

Begrepen? Voltooi nu training 2!

Trainingen

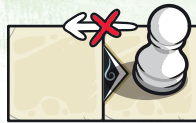
Training 3

Luchtstromen

Wegens hevige luchtstromen kunnen sommige velden slechts in één richting gepasseerd worden: in de richting van de afgedrukte pijl tussen de velden.

BELANGRIJK

Je kan een pion **nooit** bewegen tegen een luchtstroom in.



Karaktereigenschappen

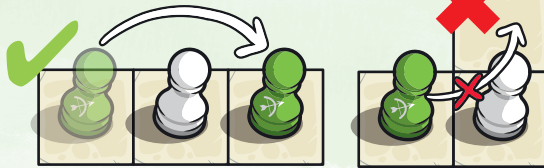
Dwerg-eigenschap

Door zijn kleine gestalte is de dwerg de enige die zich door smalle weet te wurmen. Deze worden weergegeven door een oranje muur met een klein holletje erin.



Elf-eigenschap

De elf is lenig; hij is de enige die over een andere heldpion kan springen. Om dit te doen moet de elfpion aan de ene kant staan, en moet het veld aan de andere kant van de pion waar overheen wordt gesprongen leeg zijn. Alle drie de velden moeten **een rechte lijn** vormen.

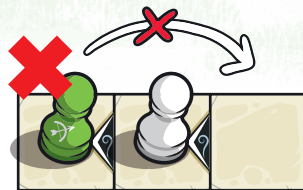


De pion waar overheen wordt gesprongen moet blijven staan tijdens de sprong van de elf.

Je kan de elfpion alleen in de richting(en) laten springen van de oriëntatietegel(s) die je beschikbaar hebt.

OPMERKING

Luchtstromen zijn nog steeds van toepassing: Je kan niet tegen ze in springen.



Voorbeeld: Deze luchtstromen voorkomen het gebruik van de elf-eigenschap.

Training 4

Barbaar-eigenschap

De barbaar is in staat om een andere heldpion over **een enkel valstrikveld** te gooien (maar niet over andere obstakels). Hij kan zelf echter niet over het valstrikveld.



De **gegooide held** moet de barbaar aan de ene kant én een valstrikveld aan de andere kant hebben, ook moet het veld aan de andere kant van de valstrik leeg zijn. Alle vier de velden moeten **een rechte lijn** te vormen.



*Deze vier velden vormen een rechte lijn; de elf **kan** gegooid worden.*

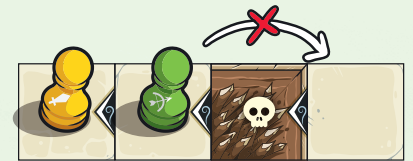


*Deze vier velden vormen een hoek; de elf **kan niet** gegooid worden.*

Je kan een heldpion alleen gooien in de richting(en) van de oriëntatietegel(s) die je beschikbaar hebt.

OPMERKING

Luchtstromen zijn nog steeds van toepassing: Je kan geen helden tegen ze in gooien.



Voorbeeld: Deze luchtstromen voorkomen het gebruik van de barbaar-eigenschap.



Herinnering: De barbaar kan geen pion gooien over meer dan één valstrikveld per keer.

Ga nu verder met trainingsmissie 3!

Oefen met de barbaar in trainingsmissie 4!

Trainingen

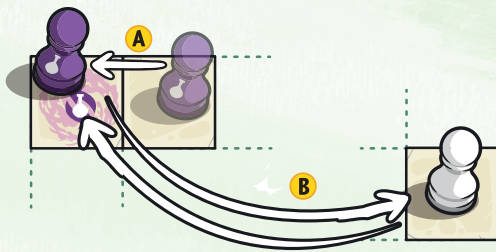
Training 5

Tovenaar-eigenschap



De tovenaars kan een aanroepingsveld gebruiken om van plaats te wisselen met een andere heldpion.

Wanneer de tovenaarpion op een aanroepingsveld **A** landt, **mag** de speler die er naar beweegt de tovenaars **onmiddellijk** ruilen met een andere heldpion in het spel **B**, **ongeacht waar deze zich bevindt**.



Als de speler ervoor kiest om de tovenaarpion niet te wisselen bij aankomst op het aanroepingsveld kan hij daar blijven. Om het veld opnieuw te activeren, moet de pion eerst verplaatst worden en terugkeren naar het veld.

Elke andere heldpion kan naar een aanroepingsveld bewegen, maar kan het effect ervan niet activeren.



Abracadabra, en weg ben je! Voltooi training 5.

Training 6

De kleine zus-eigenschap



Dit is je eerste ontmoeting met de kleine zus van de tovenaars in de spellen van de Magic Maze familie. Aangezien haar grote zus en haar vrienden gevangen zitten, heeft ze besloten om ze een handje te helpen met haar ongelooflijke teleportatie-eigenschap. Ze wil zich echter, typisch voor een kleine zus, altijd vastklampen aan één van de "grote kinderen"!

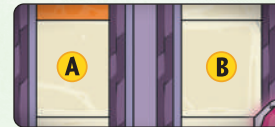
De kleine zus beweegt alleen via haar speciale teleportatie-eigenschap: ze teleporteert **orthogonaal** en **moet** haar teleportatie eindigen op een leeg veld **grenzend aan minstens één andere heldpion**. Voor dit aanklampen worden velden als aangrenzend beschouwd, zelfs als ze van elkaar gescheiden worden door een deur (open of gesloten) of een **enkele** muur.

UITZONDERINGEN

De kleine zus kan gegooid worden met de barbaar of gewisseld met de tovenaars. In beide gevallen het doelveld van de kleine zus niet aangrenzend zijn aan dat van een andere pion.

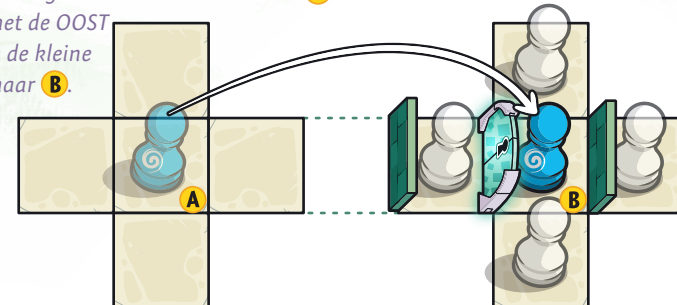
OPMERKING

Velden **A** & **B** worden niet als aangrenzend beschouwd, aangezien twee muren hen scheiden.



Obstakels en luchtstromen hinderen de kleine zus **niet** om te teleporteren met haar eigenschap - aangezien ze dematerialiseert op haar begin positie om te hermaterialiseren op de eindlocatie. Je kan de kleine zus alleen teleporteren in de richting(en) van de oriëntatietegel(s) die je ter beschikking hebt.

*Voorbeeld: je wil de kleine zus teleporteren van veld **A** naar veld **B**. Om dit te kunnen doen, moet er minstens een heldpion aanwezig zijn op één van de vier aangrenzende velden aan veld **B**. Daarnaast kan alleen de speler met de OOST (RECHTS) richting de kleine zus teleporteren naar **B**.*



Bravo! Je hebt het introductiespel voltooid.
Sla de pagina om om je eerste avontuur te ontdekken!

Vorbereiding

Als je solo speelt, laat je de oriëntatie- en hulptegels in de doos en mag je de heldpionnen bewegen zoals je zelf wenst. Anders verdeel je de oriëntatietegels willekeurig onder de spelers:



- **2-speler spel:** elk 2 tegels.
- **3-speler spel:** elk 1 tegel. Plaats de resterende tegel naast het speelgebied waar iedereen hem kan gebruiken.
- **4-speler spel:** elk 1 tegel.



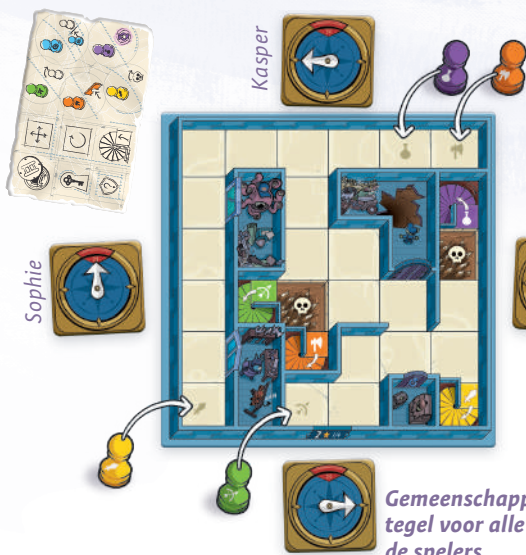
De noordzijkjes van de oriëntatietegels moeten allemaal dezelfde kant op wijzen. Op deze manier geven de witte pijlen vier verschillende richtingen aan, zoals in het voorbeeld hierboven.

Verzamel **alle** queestekaarten van hetzelfde avontuur. *Bijvoorbeeld, de vier queestekaarten met nummer 1.* Stapel ze (de volgorde doet er niet toe), met de **blauwe zijde zichtbaar**, en plaats de stapel in het midden van de tafel.

Er zijn in totaal vijftien avonturen, elk bestaande uit **vier tot acht queestekaarten**. Hun moeilijkheidsgraad is als volgt:

- Avonturen 1 – 3 ☆
- Avonturen 4 – 7 ☆☆
- Avonturen 8 – 11 ☆☆☆
- Avonturen 12 – 15 ☆☆☆☆

De iconen afgebeeld op de kaarten geven de startlocaties van de heldpionnen op de queestekaart aan.



Deze banner, die je op elke queestekaart – blauwe zijde – vindt, geeft het avontuurnummer (1), de moeilijkheidsgraad (☆) en het aantal kaarten waaruit het bestaat aan (4).

Voorbeeld: Vorbereiding voor 3 spelers. Alleen de dwerg, tovenaer, barbaar en elfpion starten op deze queestekaart.

Gemeenschappelijke tegel voor alle drie de spelers.

Het spel spelen

Een spel *Magic Maze Tower* bestaat uit het uitspelen van een volledig avontuur **zonder te communiceren** (zie *Communicatie*, pagina 7). Een volledig avontuur bestaat uit twee fasen:

- **Beginfase:** 4 of 8 kleine queesten (blauwe zijde van de kaarten).
- **Epische fase:** slechts 1 grote queeste (paarse of rode zijde op de kaarten). Start met avontuur 1.

Beginfase

Tijdens de beginfase (eerste fase) moeten de spelers gezamenlijk eerst **elke blauwe zijde op de queestekaarten** in het avontuur voltooien. Het maakt niet uit in welke volgorde je ze afhandelt. Elke blauwe kaart moet eerst volledig uitgespeeld worden voordat de volgende kaart aan bod komt. Iedereen gebruikt sommige of alle geleerde regels uit het introductiespel.

Epische fase

Avonturen met 4 queestekaarten

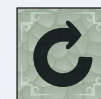
Om te beginnen draai je de stapel met queestekaarten die je net afhandelde om zodat de paarse zijde zichtbaar is. Stel al deze kaarten samen tot één grote, epische queeste. Om dit te doen bouw je de 4-delige “puzzel” (hiernaast afgebeeld) in het midden. Als hulpmiddel toont de banner welke heldpionnen je dient te gebruiken.



De regels zijn identiek aan die van de beginfase. Er maakt echter een nieuw mechanisme z'n opwachting: queestekaarten draaien.

De queestekaarten draaien

Wanneer een heldpion op een rotatieveld staat, kan elke speler de kaart met het rotatieveld draaien zoals ze willen (90°, 180° of 270°). Door de kaart te draaien kan je nieuwe doorgangen creëren omdat de kaart op andere gangen zal aansluiten.



De heldpionnen op de gedraaide kaart blijven op hun plaats tijdens het draaien.

Voorbeeld: iemand draait kaart **A**. Het uiteinde van de gangen, omcirkeld in rood, worden met elkaar verbonden en vormen zo een nieuwe gang.



OPMERKING

Gebruik de symbolen om de verbindingen in te schatten.

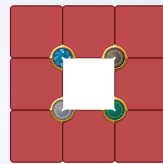
Het spel spelen

Avonturen met 8 queestekaarten

Om te beginnen draai je de stapel met queestekaarten die je net afhandelde om zodat de rode zijde zichtbaar is. Stel al deze kaarten samen tot één grote, epische queeste. Om dit te doen plaats je ze in een vierkant. Let erop dat je de pictogrammen



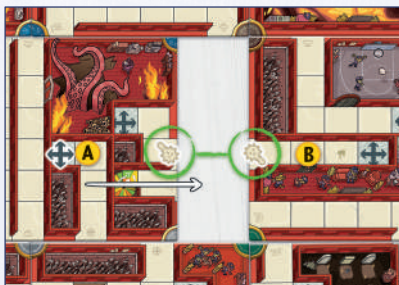
in de hoeken op elkaar aansluit. Als hulpmiddel toont de banner welke heldpionnen je dient te gebruiken.



De regels zijn identiek aan die van de queesten in de beginfase; er maakt echter een nieuw mechanisme z'n opwachting: queestekaarten schuiven.

Queestekaarten schuiven

Wanneer een heldpion op een verschuifveld op een queestekaart staat, kan elke speler deze kaart verschuiven naar een aangrenzend leeg veld (zonder ze te draaien), binnen het oorspronkelijke 3x3 vierkant van kaarten (zoals in een schuifpuzzel). Wanneer je dit doet, zullen de uiteinden van de gangen uitlijnen van de ene naar de andere kaart en dus nieuwe doorgangen vormen.



De heldpionnen op de verschoven kaart blijven op hun plaats tijdens het verschuiven.

Voorbeeld: Iemand schuift kaart **A** naar kaart **B**. Het uiteinde van de gangen, omcirkeld in groen, worden met elkaar verbonden en laten doorgang voor heldpionnen toe.

Een avontuur voltooien

Je voltooit een **queeste** door alle obstakels te overwinnen zodat je heldpionnen hun uitgangsveld(en) kunnen bereiken.

Je voltooit een **avontuur** door 5 of 9 queesten (waarvan de laatste een grote, epische queeste is) af te handelen. Daarna is het tijd voor je volgende avontuur. Pas op: het wordt steeds lastiger!

Communicatie

Kies hoe je wil spelen! Er zijn drie manieren van communicatie waaruit je kan kiezen; ze hebben een invloed op de moeilijkheidsgraad van het spel.

- ☛ In **BEGINNER** modus mag je vrij communiceren.
- ☛ In **GEVORDERDE** modus probeer je zo weinig mogelijk te communiceren.
- ☛ In **EXPERT** modus zijn de enige toegelaten vormen van communicatie:
 - ↳ staren naar een speler.
 - ↳ wijzen met je vinger naar de hulptegel, specifiek naar het icoon dat de actie afbeeldt die jij een speler wil zien uitvoeren (een heldpion bewegen, een eigenschap gebruiken, een ladder gebruiken, naar een wapenkamer gaan, een deur losmaken, naar de uitgang gaan, enz.).



Alle andere vormen van communicatie zijn verboden (wijzen naar een pion of een speler, geluid maken, enz.).

Je bent nu klaar om je eerste avontuur te beginnen. Veel succes!

Lukt het je niet om een queestete volbrengen?

Heb je je hersenen al vele malen gekraakt om een queeste op te lossen, maar zonder resultaat? Wil je graag doorgaan naar de volgende queeste? Geen probleem; het is jouw beslissing.

Als je graag de oplossing wil weten, scan dan de QR code van het avontuur aan de paarse of rode zijde. Deze brengt je rechtstreeks naar een video met alle oplossingen!



Heb je alle spellen uit de Magic Maze familie al gespeeld?



SPeel MAGIC MAZE MET DE KLEINE ZUS



Deze *Magic Maze Tower* doos bevat twee tegels die je in staat stellen om de Kleine zus pion te gebruiken in je andere *Magic Maze* spellen. Deze twee kaarten hebben geen doel in *Magic Maze Tower*.

Eén tegel bevat haar itemveld en de andere tegel toont haar uitgangsveld.

Merk op dat haar itemveld verbonden is met een speelveld in plaats van een winkel: de kleine zus geeft de voorkeur aan spelen terwijl de volwassenen hun diefstal willen veiligstellen!



Tijdens de voorbereiding plaats je de kleine zus pion op het zandloperveld van starttegel #1 (zonder de zandloper te activeren).

Tijdens het spel teleporteert de kleine zus exact zoals uitgelegd in deze spelregels.

Wanneer de kleine zus pion op een ontdekkingsveld staat dat leidt naar een niet-ontdekt gebied, mag de speler met de ontdekkingsstegeel een nieuwe tegel onthullen, **ongeacht de kleur** van het ontdekkingsveld.

KASPER: "Bedankt aan alle speltesters voor hun feedback en suggesties. Jullie zijn met te veel om op te sommen, maar jullie weten wie je bent."

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. ©Megalopole (2024). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor privédoeleinden 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, ongeacht medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.

sitdown-games.com *webwinkel, regels, videos, nieuws...*



rue Sanson 4
BE-5310 Longchamps
Tel. +32 468 37 51 31

SIT DOWN!

AUTEUR

Kasper LAPP

ILLUSTRATOREN

GYOM & Anthony MOULINS

ONTWIKKELINGSMANAGER

Michaël DEROBERTMASURE

GRAFISCH ONTWERPER

Anthony MOULINS

ARTISTIEK DIRECTEUR

Marie OOMS

MARKETINGMANAGER

Sophie TROYE

ANIMATOR VAN ONLINE OPLOSSINGEN

Cassandra DELMÉE

NEDERLANDSTALIGE VERTALING

Arne DE CNOODER

PROJECTMANAGER

Didier DELHEZ