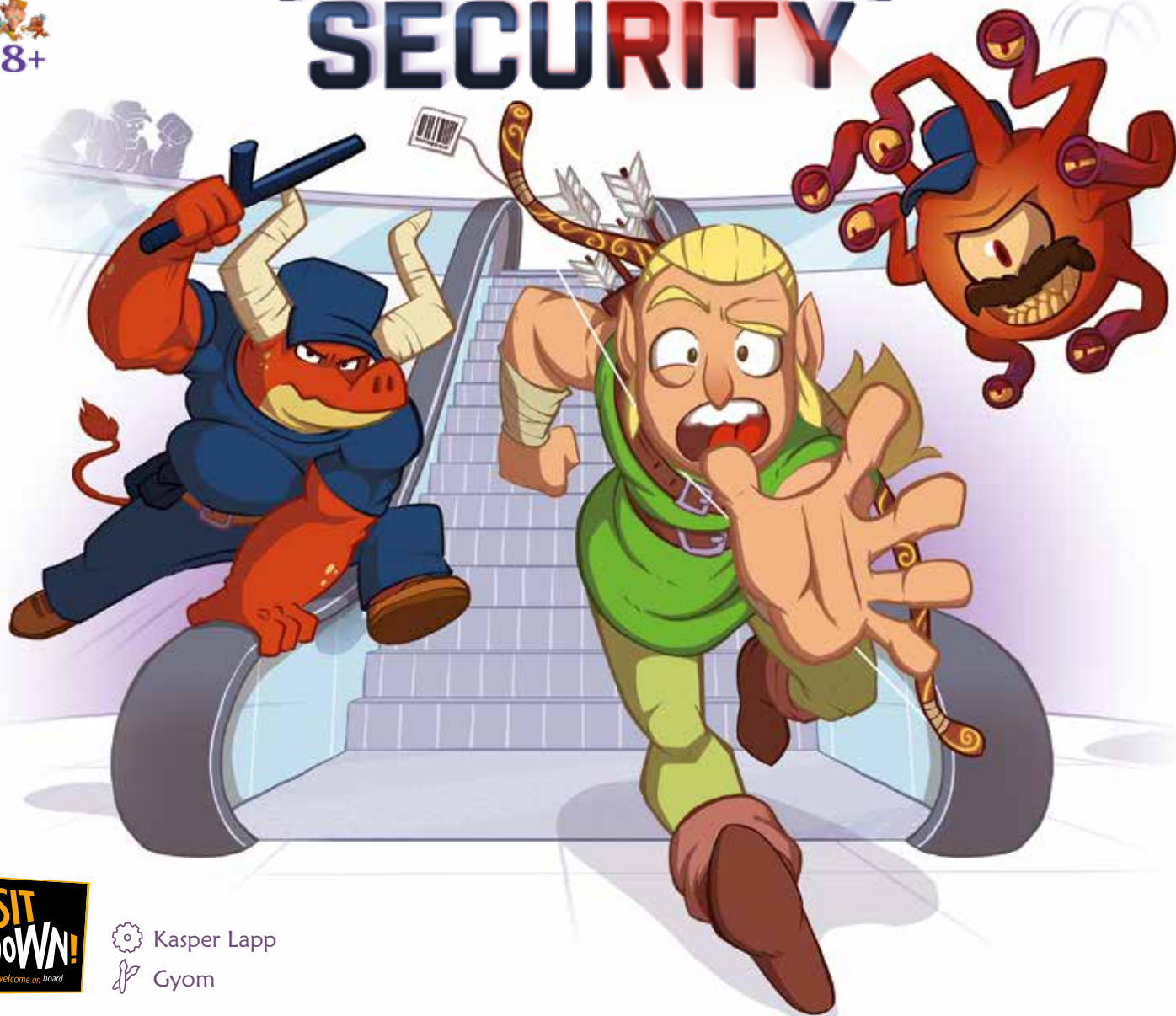


1-8
20'
8+

MAGIC MAZE MAXIMUM SECURITY



Kasper Lapp
Gyom

INTRODUCTIESPEL

We raden je aan om te starten met het lezen van de regels omtrent de bewaker en de anti-stress fiches en nadien het introductiespel introductiespel op deze pagina te spelen.

Alle regels uit het basisspel blijven geldig.

Opm.: in deze regels betekent "tegel 1a" tegel 1 met de A-kant zichtbaar en "tegel 1b" tegel 1 met de B-kant zichtbaar.

ONDERDELEN

- 4 bewakerspionnen
- 13 supermarkttegels, gemarkeerd met symbool 
- 1 bewakerpion met plastic voetje
- Verscheidene fiches (6 Anti-Stress fiches [1 zandloper, 2 ruil, 3 luidspreker] + 4 ventilatieschacht fiches [2 donker grijs, 2 licht grijs] + 3 breuken-in-de-muur fiches + 2 telekinese fiches + 10 toverspreuk fiches + 12 buiten-gebruik fiches + 1 sensor fiche + 1 bezet fiche [roomijs]) + 2 toverspreuk ringen

1 BEWAKER



De bewaker stopt nooit met patrouilleren doorheen het winkelcentrum. Hij gaat steeds op zoek naar onverlaten (onze helden). En ook al beweeg je de bewaker zelf, je zal toch moeten oppassen dat je niet betrapt wordt. En eens je de bewakingskamer en versterking hebt toegevoegd, zal alles nog linker worden. Veel succes!

Vervang tegel 9 uit het basisspel met die van deze uitbreiding (9) tijdens de opstelling. Plaats de bewakerpion op de diefstaltegel.



Wanneer tegel 9 tijdens het spel wordt toegevoegd aan de supermarkt, plaats je de bewakerpion op de daarvoor voorziene plaats op deze tegel.

De bewakerpion overziet de ganse tegel waarop hij staat. Dit wil zeggen dat je nooit een heldpion op de tegel mag plaatsen waar de bewakerpion staat. Je mag de bewakerpion ook nooit verplaatsen naar een tegel waarop reeds een heldpion staat - je wil uiteraard niet gevat worden! (deze regel wordt lichtjes aangepast wanneer je de bewakingskamer, module 5 gebruikt).

Je beweegt de bewakerpion op exact dezelfde wijze als de heldpionnen. Met andere woorden, je kan ten allen tijde de acties van je actietegel (en enkel deze acties) gebruiken om de bewakerpion te bewegen. Uitzondering hierop is dat de bewakerpion het Vortexsysteem niet kan gebruiken.

Je kan de bewakerpion niet gebruiken om speciale plaatsen voor jou te activeren. Zo zal de bewaker bijvoorbeeld geen zandlopervak kunnen activeren of nieuwe tegels kunnen ontdekken.

2 ANTI-STRESS FICHES



Deze uitbreiding introduceert nieuwe stressvolle elementen, dus het lijkt me niet meer dan fair om enkele ontstressingmogelijkheden te geven. Of het nu extra tijd is, de mogelijkheid om vaker te communiceren of acties te ruilen op het juiste moment, je zal je in geen tijd meer ontspannen voelen.

Leg de anti-stress fiches (1 zandloper, 2 ruil, 3 luidspreker) naast de zandloper tijdens de opstelling van het spel.

Tijdens het spel kan **om het even welke speler** op **om het even welk moment** beslissen om een anti-stress fiche te gebruiken. Leg de fiche af en voer onmiddellijk het effect uit zoals hieronder beschreven.



Zandloper fiche

Draai de zandloper onmiddellijk om, volg alle regels inzake het omdraaien van de zandloper.



Ruil fiche

Ruil jouw actietegel met die van een andere speler. De andere speler kan dit niet weigeren!



Luidspreker fiche

Iedereen mag communiceren volgens de communicatieregels inzake het omdraaien van de zandloper.

Bewaker & Anti-stress fiches

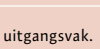
Schud de supermarkttegels 2-8, 9 en 10-12 en vorm hiermee een gedekte trekstapel. Plaats een bewakerpion op de diefstaltegel en leg de anti-stress fiches naast de zandloper. Tegel 1a is de starttegel.

Respecteer alle regels uit het basisspel en deze van de bewaker (module 1) en de anti-stress fiches (module 2).

HOE GEBRUIK JE DEZE UITBREIDING?

Deze uitbreiding voegt niet enkel bewakers toe aan de Magic Maze, maar voorziet enkele modules om jouw ervaring aan te passen. Er zijn twee verschillende types van modules: **helpers** (🍀), die de moeilijkheidsgraad verminderen en **uitdagingen** (⚠️), die de moeilijkheidsgraad verhogen. Je kan deze modules toevoegen in eender welke volgorde, maar we raden je de onderstaande volgorde aan. Door de tutorials te spelen krijg je het beste greep op de nieuwe regels. Eens je een module in de vingers hebt, kan je deze toevoegen aan het reguliere spel. We raden echter wel aan om de speciale tegels (13-24) uit het basisspel niet te gebruiken in combinatie met deze uitbreiding. De achterkant van de tegels in deze uitbreiding is verschillend aan die van het basisspel. Het is aan jou om voordeel te halen uit deze informatie.

OVERZICHTSTABEL

	NAAM	EFFECT	BENODIGDE TEGELS	BENODIGDE FICHES/PIONNEN	PAGINA
⚠️	1. Bewaker	Belet je om een heldpion naar deze tegel te bewegen en vice versa. 	9 	1 Bewakerpion	2
🍀	2. Anti-Stress fiches	Draai de zandloper om, ruil actietegels, communiceer volgens de normale regels. 	-	6 Anti-Stress fiches	2
🍀	3. Ventilatieschacht Dwerg	Iedereen kan de oranje heldpion gebruiken om ventilatieschachten te openen, waardoor elke pion kan bewegen. 	-	4 Ventilatieschacht fiches	4
🍀	4. Breuken-in-de-muur Barbaar	Iedereen kan de gele heldpion gebruiken om muren te slopen met breuken-in-de-muur fiches, waardoor elke pion kan bewegen. 	-	3 Breuken-in-de-muur fiches	5
⚠️	5. Bewakingskamer	Indien een bewakerpion en een heldpion op dezelfde supermarkttegels staan, verplaats dan beiden naar de bewakingskamer. Deze heldpion moet bevrijd worden. 	25  + Ventilatieschachten en/of minstens 1 code (7  , 8  , 9  , 26  , en/of 29 )	Module(s): Bewaker, Versterking bewakers, Waarnemer en/of Sensor	6
⚠️	6. Stalen deur uitgang	Een stalen deur (vraagt een code) blokkeert de oranje heldpion z'n uitgangsvak. 	12 	-	7
🍀	7a. Kaartvakken	De speler met de ontdekkingsactie kan alle ontdekkingsvakken van de heldpion die op het kaartvak staat, ontdekken. 	26  en/of 29 	-	8
🍀	7b. Auto-ontdekkingsvakken	De speler met de ontdekkingsactie kan ten allen tijde een auto-ontdekkingsvak, zonder dat er zelfs een heldpion op staat, ontdekken. 	Minstens één van de volgende: 2  , 10  , 11  , 12  , 26  , 28  , 29 	-	8
⚠️	8. Waarnemer	Verhindert je om pionnen te bewegen naar de tegel waarop hij staat. Een heldpion op een commandovak laat de speler met de overeenkomstige beweegactie toe om hem naar een aangrenzende tegel te verplaatsen in die bewuste richting. 	7  + 27 	1 Waarnemer	9
🍀	9. Telekinese Elf	Iedereen kan een ontdekte supermarkttegels verplaatsen indien de groene heldpion zich op een niet-gebruikt ontdekkingsvak bevindt. 	-	2 Telekinese fiches	9
🍀	10. Toverspreuk Tovenaar	Iedereen kan een toverspreuk gebruiken: voor het effect van de gebruikte toverspreukfiche uit. 	-	2 willekeurige Toverspreuk fiches	10
⚠️	11. Versterking bewakers	Meer bewakerpionnen verschijnen wanneer de diefstal plaatsvindt. 	Minstens één van de volgende: 2  , 10  , or 11 	1-3 Bewakerpionnen	12
🍀	12. Controlekamer	De speler met de vortexactie kan bewakerpionnen teleporteren naar vortexvakken van de heldpion die in de controlekamer staat. 	28  + minstens één code (7  , 8  , 9  , 26  , and/or 29 )	-	13
⚠️	13. Sensor	Verhindert je om pionnen te verplaatsen naar de zes vakken die ze afdekken. Iedereen kan een sensor roteren indien er een heldpion op het sensorcontrolevak staat. 	6  + 29 	1 Sensor fiche	14

ALGEMENE REGELS

- Wanneer je iets moet **afleggen**, wordt dit steeds terug in de doos gestopt; het kan niet gebruikt worden tijdens het lopende spel.
- Een plaats of tegel wordt als **leeg** aanschouwd als er geen spelonderdelen opstaan (heldpion, buiten-gebruik fiches, enz.).
- Indien je merkt dat een speler zondigt tegen een spelregel, mag je deze hier verbaal op wijzen. Plaats de spelonderdelen terug in de situatie voor de fout werd gemaakt (terwijl de tijd ongenadig doorloopt!).
- Terwijl je de verschillende modules leert kennen, bots je misschien op een ongekend symbool. Negeer dit symbool en behandel het als een gewone doorgang tot je hierover meer leert op een later tijdstip.
- **Denk eraan:** Zo gauw een heldpion de uitgang heeft bereikt, verwijder je deze van het bord en plaats je hem op de diefstaltegels. Dit zal vooral belangrijk worden als de waarnemer of bewakerpion(nen) in het spel zijn.
- **Denk eraan:** Een heldpion moet niet op een vortex staan om het vortexsysteem te gebruiken. Hij kan van om het even waar naar om het even welk vortexvak in zijn kleur verplaatst worden.

3 DE DWERGEN VENTILATIESCHACHTEN



Het is bekend dat dwergen ervaren speleologen zijn. Wat misschien niet geweten is, is dat de "Dwergencompany" het ventilatiesysteem van de Magic Maze heeft mogen installeren. Geen wonder dus dat de dwergheld waardevolle binnendoortjes kent in de supermarkt.

Plaats de 4 ventilatieschacht fiches naast de zandloper tijdens het opstellen van het spel.

Tijdens het spel kan **elke speler** de speciale eigenschap ventilatieschacht **op elk moment** gebruiken. Neem een paar ventilatieschacht fiches by dezelfde kleur, plaats er één van onder de oranje heldpion (de dwerg) en de andere op een leeg vak ergens in de supermarkt.

Zo lang dit paar ventilatieschachten fiches op het bord liggen, kan **elke speler elke heldpion** die op één van beide fiches staat, verplaatsen naar de andere fiche in dezelfde kleur. Je kan dit zelfs doen als de diefstal al heeft plaatsgevonden.

Je kan ook de bewakerpion langs de ventilatieschachten laten bewegen op deze manier. Wanneer een bewakerpion echter een ventilatieschacht gebruikt, wordt dit paar ventilatieschacht fiches afgelegd.



OPMERKING

Elk paar ventilatieschacht fiches kan slechts één keer geplaatst worden en ze kunnen niet verplaatst worden. De fiches blijven op het bord tot het einde van het spel, tenzij een bewakerpion er doorheen beweegt en ze zo uit het spel verwijderd worden. Indien je een ventilatieschacht fiche op een speciaal vak legt (bv. vortex, zandloper, voorwerp) verandert dit vak naar een normaal vak (met een doorgang naar de ventilatieschacht), dus plaats ze doordacht!

TUTORIALS

Tutorials helpen je om vertrouwd te geraken met de nieuwe concepten. **Het zijn geen volledige spellen** en hebben misschien andere doelen dan het reguliere spel. Elke tutorialsectie vertelt je welke spelonderdelen te gebruiken en geeft specifieke instructies. Volg de opstelling van de tutorial en de regels altijd strikt op: **Voeg geen andere modules toe die niet vermeld staan in de omschrijving van de tutorial** (met uitzondering van de anti-stress fiches, die je altijd mag gebruiken als je dat wenst).

I Dwergen ventilatieschachten

Schud de supermarkttegels 3, 4, 5, 8 en 10 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de starttegels. Leg de ventilatieschacht fiches naast de zandloper.

DOEL De groene heldpion moet naar het groene voorwerpvak en nadien ontsnappen via tegel 8 naar tegel 10 zonder andere tegels te passeren.

HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als starttegels en probeer je de zandloper niet om te draaien.



4 DE BARBAARS BREUKEN-IN-DE-MUUR

De barbaar is een grote bruut en hij weet het zelf ook wel.

Hij heeft geen nood aan finesse. Zelfs steen en cement kunnen hem niet stoppen.

Hij slaat zich er een weg doorheen en maakt op die manier een nieuwe doorgang voor iedereen.

Plaats de 3 breuken-in-de-muur fiches

naast de zandloper tijdens het opstellen van het spel.

Tijdens het spel kan **elke speler** de speciale breuken-in-de-muur eigenschap gebruiken **op éénder welk moment**. Neem een breuken-in-de-muur fiche en plaats deze op twee aangrenzende vakken die gescheiden worden door een muur: Eén helft van de fiche moet onder de gele heldpion (de barbaar) worden gelegd, de andere helft op een leeg vak (een vak zonder fiches of pionnen).



Zo lang er een breuken-in-de-muur fiche op het bord ligt, kan **elke heldpion** door deze muur bewegen.

Je kan een muur breken tussen twee vakken van dezelfde tegel of tussen twee vakken van twee aangrenzende tegels.

Je kan hier ook een bewakerpion doorheen bewegen. Let wel, eens er een bewakerpion doorheen gaat, wordt het breuken-in-de-muur fiche afgelegd.



OPMERKING

Elke breuken-in-de-muurfiche kan slechts éénmalig worden ingezet en nooit worden verplaatst. Het fiche blijft op het bord tot het einde van het spel, tenzij een bewakerpion er doorheen beweegt en deze uit het spel verwijdt. Indien je een breuken-in-de-muur fiche op een speciaal vak legt (bv. vortex, zandloper, voorwerp), verandert dit vak naar een normaal vakken (die verbonden zijn), dus plaats ze doordacht!

II Barbaarse breuken-in-de-muur

Schud de supermarkttegels 3, 4, 5, 8 en 10 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de starttegel. Leg de Breuken-in-de-muur fiches naast de zandloper. Denk eraan: Voeg geen andere modules toe (zoals de ventilatieschachten).

DOEL De groene heldpion moet naar het groene voorwerpvak en nadien ontsnappen. Maar vooraleer de held ontsnapt moet hij een afleiding creëren door een zandlopervak te vernietigen (bedekken met een breuken-in-de-muur fiche)!

HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als starttegel en probeer je de zandloper niet om te draaien.



Vanaf nu kunnen de bewakers de helden gevangen nemen en naar de bewakingskamer brengen. Daar zullen ze rotten voor de rest van hun leven, nadenkend over alle slechte dingen die ze hebben gedaan...tenzij hun vrienden erin slagen om ze te bevrijden natuurlijk. Maar pas op, als er 2 helden tegelijkertijd gevangen zitten, verlies je het spel!

Voeg supermarkttegel 25 toe tijdens de opstelling. Zorg ervoor dat je zeker een supermarkttegel met een codevak toevoegt (tegel 7, 8, 9, 26 of 29) of gebruik de ventilatieschachten (module 3).

Wanneer je met de bewakingskamertegel speelt en je een heldpion op dezelfde tegel als de bewakerpion plaatst (waarschijnlijk per ongeluk), wordt de heldpion gevangen genomen. Beweeg de heldpion en de bewakerpion beiden naar de bewakingskamer (25). Plaats de heldpion op het heldvak en de bewaker op het bewakervak. Indien de bewakingskamer nog niet aan de supermarkt werd toegevoegd, zet je de pionnen voorlopig naast het speelveld. Zet ze op de hiervoor aangegeven plaatsen zo gauw de kamer aan de supermarkt wordt toegevoegd.

Je kan de bewakerpion niet uit de bewakingskamer bewegen indien er nog een heldpion aanwezig is in de bewakingskamer.

De bewakingskamer is vervloekt. De heldpionnen die er staan kunnen er enkel de beweegacties ondergaan (geen gebruik van vortex of speciale eigenschappen).

Indien er twee (of meer) heldpionnen terzelfdetijd gevangen zitten, **verlies je onmiddellijk het spel!**

Een heldpion bevrijden

Je kan de bewakerpion bewegen naar het koffiemachinevak (zie afbeelding), de heldpion kan nu de stalen deur bereiken.

Er zijn drie manieren om een heldpion te bevrijden uit de bewakingskamer:

- Gebruik een codevak (zie pagina 6) om een gevangen heldpion door de stalen deur te bewegen.
- Gebruik de speciale eigenschap van een ventilatieschacht van buitenaf in de bewakingskamer (module 3).
- Gebruik de speciale eigenschap van de breuken-in-de-muur van buitenaf in de bewakingskamer (module 4).



Wanneer je de zandloper omdraait

- Indien er nog steeds een heldpion op de bewakingstegel staat, zet je deze terug op het heldvak en de bewakerpion op z'n bewakervak. Maar als de held ontsnapt is, beweeg je de bewaker tot buiten de kamer: plaats de bewakerpion op het eerste vrije vak buiten de stalen deur van de bewakingskamer, zelfs al staat er op die tegel al een andere bewakerpion of een heldpion (die dan gevangen genomen wordt).
- Leg alle ventilatieschacht fiches en breuken-in-de-muur fiches die op de bewakingstegel liggen af.

STALEN DEUREN & CODES

Synchronisatie, daar draait het toch allemaal om. Gebruik een code op het ene vak om iemand anders toegang te geven tot speciale vakken ergens anders. Ben jij in staat om de intenties van je teamgenoten te doorgronden?



De bewakingskamer is afgesloten door een stalen deur, net als andere speciale vakken wordt dit later nog geïntroduceerd. Om door de stalen deur te gaan, moet je een code gebruiken.

Om een code te gebruiken, moet een heldpion op een codevak staan (tegel 7, 8, 9, 12, 26 of 29). Een andere heldpion kan dan door de stalen deur gaan in de richting van de rode pijl. Plaats een buiten-gebruik fiche onder de heldpion op het gebruikte codevak.



Indien de stalen deur een witte pijl heeft, kunnen pionnen in die beweging door de deur gaan zonder een code te gebruiken. Indien er geen pijl is in een bepaalde richting, kan je nooit door de stalen deur gaan in die richting.

OPMERKING

De breuken-in-de-muur van de barbaar kan niet gebruikt worden om een stalen deur te passeren.





De uitgang van de dwerg is op slot en hij zal niet kunnen ontsnappen zonder de toegangscode. Eén van de compagnons zal de deur vanop afstand moeten openen zodat de dwerg er doorheen kan!

Vervang supermarkttegel 12 van het basisspel met die van deze uitbreiding (12) tijdens de opstelling.

IV

De Dwergs geblokkeerde uitgang

TUTORIAL

Schud de supermarkttegels 3-5, 7 en 12 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de starttegel.

DOEL De oranje heldpion moet naar de oranje voorwerpvak en dan ontsnappen.

HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als starttegel en probeer je de zandloper niet om te draaien.



III

De bewakingskamer

TUTORIAL

Schud de supermarkttegels 2-3, 10-12 en 26, vorm hiermee een gedekte trekstapel en plaats daarna tegel 25 onderaan de stapel. Tegel 1a is de starttegel, maar enkel de paarse, groene en gele heldpion starten er. Plaats de oranje heldpion naast de diefstaltegel; de dwerg is gevangen genomen. Plaats de bewakerpion op de diefstaltegel.

DOEL Vind de 4 uitgangen en bevrijd de oranje heldpion (aangezien je geen ventilatieschacht of breuken-in-de-muur hebt, moet je een code gebruiken). In deze tutorial moeten de 4 heldpionnen ontsnappen zonder dat er een diefstal plaatsvindt.

SPECIALE REGELS Wanneer tegel 25 tijdens het spel wordt toegevoegd, worden de bewakerpion en de oranje heldpion op hun respectievelijke plaatsen in de bewakingskamer geplaatst. Aangezien je moet ontsnappen zonder dat de diefstal plaatsvindt, is de vortexactie beschikbaar tijdens de hele tutorial.

HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als starttegel en probeer je de zandloper niet om te draaien.





Ontdekken ging nog nooit zo snel! De kaartvakken belonen je geduld als je timing perfect is om ze te gebruiken. De Auto-ontdekkingsvakken laten je toe om de laatste technologie te gebruiken inzake ontdekken op afstand!

a Kaartvakken

Voeg supermarkttegel 26 en/of supermarkttegel 29 toe bij het opstellen van het spel



Wanneer je een heldpion op een kaartvak plaatst, kan de speler met de ontdekkingsactie alle ontdekkingsvakken in die held z'n kleur gelijktijdig ontdekken (als zou de heldpion op al deze vakken tegelijkertijd staan). Indien nieuwe ontdekkingsvakken van dezelfde kleur tevoorschijn komen op nieuw ontdekte supermarkttegels kunnen deze evenzeer ontdekt worden.

Elk kaartvak kan slechts éénmalig gebruikt worden, nadien plaats je er een buiten-gebruik fiche op onder je heldpion.

Indien de groene heldpion (de elf) een kaartvak gebruikt, is het toegelaten om z'n speciale eigenschap te gebruiken (communiceren tot je begint te bewegen).



De groene heldpion staat op het kaartvak (A). Anne, die het vergrootglas heeft, kan groene ontdekkingsvakken ontdekken zo lang ze wil (B). Indien ze hierdoor nieuwe groene ontdekkingsvakken vrijspeelt, kan ze zelfs deze ontdekken (C). Ondertussen kunnen de andere spelers acties ondernemen. Wanneer ze op een gegeven moment moet ontdekken voor een andere held of haar beweegactie moet gebruiken, legt ze een buiten-gebruik fiche op het kaartvak.

b Auto-ontdekkingsvakken

De speler met de ontdekkingsactie kan een auto-ontdekkingsvak **ten allen tijde** ontdekken zonder dat er een heldpion op staat.



V Kaarten

TUTORIAL Schud de supermarkttegels 2-12 en vorm een gedekte trekstapel, plaats daarna tegel 26 gedeekt bovenop deze stapel. Tegel 1a is de starttegel.

DOEL Een heldpion moet een kaartvak gebruiken om minstens 3 tegels te ontdekken vooraleer het buiten werking wordt gesteld. Eens je hierin bent geslaagd, is deze tutorial vervolledigd.

SPECIALE REGELS Indien je faalt om het kaartvak te gebruiken, of je minder dan 3 tegels ontdekt wanneer je het kaartvak gebruikt, probeer je deze tutorial nogmaals.

HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als starttegel en probeer je het kaartvak te gebruiken om minstens 4 tegels te ontdekken.



Indien je een volledig spel wil spelen met alles wat je tot nu toe geleerd hebt, gebruik je volgend scenario:

VOLLEDIG SPEL

Schud de tegels 2-8, 9, 10, 11, 12, 25 en 26 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de starttegel. Leg de ventilatieschacht fiches, breuken-in-de-muur fiches en anti-stress fiches naast de zandloper. Plaats de bewakerpion op de diefstaltegel. Speel met het reguliere doel.



“De waarnemer” is een tedere bijnaam voor dit massieve schepsel, die van tegel naar tegel fladdert in opdracht van het commandocenter. Z'n aanwezigheid verbiedt elke held om nog maar op dezelfde tegel te komen staan.



Vervang supermarkttegel 7 van het basisspel met deze van de uitbreiding (7) en voeg tegel 27 toe tijdens de opstelling. Plaats de waarnemer op de diefstalteg.

Wanneer tegel 7 tijdens het spel wordt toegevoegd, plaats je de waarnemer op deze tegel; hij neemt geen specifiek vak in.



Net zoals de bewakerpionnen overziet de waarnemer de ganse tegel waarop hij staat: indien een heldpion ooit op dezelfde tegel als de waarnemer staat, wordt de heldpion gevangen genomen en naar de bewakingskamer gebracht (module 5), maar de waarnemer blijft waar hij is. Indien je speelt zonder de bewakingskamer beweeg je de heldpion of de waarnemer terug naar de tegel van waar hij kwam zodat ze niet langer op dezelfde tegel staan.

Je kan de waarnemer bewegen van z'n huidige tegel naar een aangrenzende tegel, zelfs als er geen doorgang is. Om dit te doen moet er een heldpion op het commandovak staan (tegel 27) overeenkomstig met de richting waarin je de waarnemer wil bewegen. Eens een heldpion op het juiste commandovak staat, kan de speler met de beweegactie in dezelfde richting de waarnemer één tegel in die richting bewegen.

De waarnemer kan nooit bewogen worden naar een tegel met een bewakerpion en vice versa.

De waarnemer kan ook nooit naar de bewakingskamer bewogen worden.

VI Waarnemer

Schud de supermarkttiegels 3-5, 12, 7 en 27 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de startteg. Plaats de waarnemer op de diefstalteg.

DOEL De oranje heldpion moet naar het oranje voorwerpvak en nadien ontsnappen.

HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als startteg en probeer je de zandloper niet om te draaien.



Naast alle hobby's heeft de elf ook de kracht ontwikkeld om ver verwijderde voorwerpen te verplaatsen. Maar terwijl andere mensen koffielepels plooiën, verbouwt deze knaap volledige secties van de supermarkt.

Plaats de 2 telekinese fiches naast de zandloper tijdens de opstelling.

Wanneer de groene heldpion (de elf) tijdens



het spel op een ongebruikt ontdekkingsvak **van eender welk kleur** staat, kan **eender welke speler** de speciale eigenschap van de telekinese gebruiken. Leg de telekinese fiche af na gebruik en voer het effect zoals hieronder beschreven onmiddellijk uit.

Kies een supermarkttegel op het bord en beweeg hem naar de plaats waar de groene heldpion aan het ontdekken is. Plaats hem alsof het een normale ontdekkingsactie betrof. Deze speciale eigenschap is wel aan vier regels gebonden:

- De tegel die je beweegt moet al deel uitmaken van de supermarkt; neem hem niet van de trekstapel.
- De tegel die je beweegt moet leeg zijn (zonder fiches of pionnen).
- Tegel 1 kan nooit bewogen worden.
- Als je een tegel beweegt, kan je de supermarkt niet opsplitsen in aparte delen: elke tegel moet met minstens één zijde grenzen aan een andere tegel. Het is echter wel mogelijk om de toegang tot een tegel weg te nemen op deze manier... op eigen risico!



VII Elven Telekinese

Schud de supermarkttiegels 2-5 en 9 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de startteg. Plaats de bewakerpion op de diefstalteg en leg de telekinese fiches naast de zandloper.

DOEL De paarse heldpion moet naar het paarse voorwerpvak bewegen en nadien ontsnappen door rechtstreeks te bewegen van tegel 9 naar tegel 2, zonder andere tegels te passeren.

HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als startteg en probeer je de zandloper niet om te draaien.



*Ondanks het feit dat onze heroïsche tovenaars ontdaan is van al haar bezittingen, bezit zij nog wel magie.
Ze kan toverspreuken gebruiken om de helden uit hachelijke situaties proberen te redden!*

Trek 2 willekeurige toverspreuk fiches en plaats ze naast de zandloper tijdens de opstelling.

Tijdens het spel kan **elke speler** de speciale eigenschap van de toverspreuken gebruiken **op eender welk moment**. Kies een toverspreuk fiche, leg deze af en voer het effect ervan uit zoals hieronder beschreven.

Kondig de toverspreuk luidop aan (bv. "Ik gebruik de kikkertoverspreuk op deze bewaker!"). Dit zorgt ervoor dat de andere spelers niet schrikken van de dingen die je gaat doen. Geen paniek : dit breekt de "geen communicatie" regel niet.

Wanneer je een **onmiddellijke toverspreuk** gebruikt, voer je het effect direct uit en leg je nadien de toverspreuk fiche af.

Wanneer je een **tijdelijke toverspreuk** gebruikt, voer je het effect uit tot je de zandloper omdraait. Om aan te tonen dat de toverspreuk in werking is, leg je de toverspreukfiche op de zandloper (tenzij anders vermeld). Wanneer je de zandloper omdraait, leg je de fiche af en beëindig je het effect ervan. Je kan meer dan één tijdelijke toverspreuk tegelijkertijd in werking hebben.

ONMIDDELLIJKE TOVERSPREUKEN



Bezem..... **ONMIDDELLIJK**

Verwijder een buiten-gebruik fiche van het bord. Het vak dat het voordien afdekte (bv. zandloper, kristallen bal, kaart,...) is terug beschikbaar.



Kristallen bal..... **ONMIDDELLIJK**

Zelfde effect als wanneer de paarse heldpion op het "kristallen bal" vak staat.



Code..... **ONMIDDELLIJK**

Zelfde effect als wanneer een heldpion op een codevak staat (zie stalen deuren & codes p. 6).

Opmerking: Enkel bruikbaar als je speelt met de bewakingskamer (module 5), stalen deur uitgang (module 6) of controlekamer (module 12). Indien je geen van deze gebruikt, trek je een nieuwe toverspreuk in de plaats.



Ruil..... **ONMIDDELLIJK**

Ruil de positie van twee pionnen naar keuze (bv. held en held, held en bewaker en elke andere combinatie in toekomstige uitbreidingen) die zich op een gangvak bevinden.



Teleportatie..... **ONMIDDELLIJK**

Beweeg een pion naar keuze (bv. held, bewaker of elke andere in toekomstige uitbreidingen) naar een leeg gangvak.

TIJDELIJKE TOVERSPREUKEN



Helderziendheid..... **TIJDELIJK**

Draai de stapel supermarkttegels naar de zichtbare kant. Je weet welke volgende tegel je ontdekt. De volgende keer dat je de zandloper omdraait, draai je ook de trekstapel terug naar de gedekte kant.



Spookgedaante..... **TIJDELIJK**

Plaats de grijze spookring rond de paarse heldpion (de tovenaars). Je kan de paarse heldpion nu door muren laten bewegen alsof er overal een breuken-in-de-muur fiche ligt voor de paarse heldpion.

De volgende keer als de zandloper wordt omgedraaid, verwijder je de grijze spookring.



Kikker..... **TIJDELIJK**

Kies één bewakerpion om in een kikker te veranderen.

Plaats de kikker toverspreuk fiche op het vak waar de bewaker staat en zet de bewaker bovenop de zandloper. De kikker kan niet bewogen worden en wordt niet beschouwd als een obstakel: je kan pionnen naar en door dit vak bewegen. De volgende keer dat je de zandloper omdraait, plaats je de bewakerpion terug op dit vak en leg je de kikker toverspreuk fiche af. Indien er hierdoor een heldpion en bewakerpion gelijktijdig op dezelfde tegel staan en je niet met de bewakingskamer (module 5) speelt, verlies je het spel.



Onzichtbaarheid..... TIJDELIJK

Plaats de witte onzichtbaarheidsring rond de paarse heldpion (de tovenares). De paarse heldpion wordt onzichtbaar en kan op en door een supermarkttegel bewegen waarop een bewakerpion staat; de waarnemer (module 8) en de sensor (module 13) kunnen de onzichtbare paarse heldpion echter nog detecteren!

De volgende keer dat de zandloper wordt omgedraaid, verwijder je de witte onzichtbaarheidsring. Indien er hierdoor een heldpion en bewakerpion gelijktijdig op dezelfde tegel staan en je niet met de bewakingskamer (module 5) speelt, verlies je het spel.



McTrollald's kortingsbon..... TIJDELIJK

De bewakers kunnen niet weerstaan aan de kortingsbon van McTrollald's!

Beweeg een bewakerpion onmiddellijk naar eender welke afgebeelde McTrollald's (tegel 2, 6, 7, 7, 18 of 26). Terwijl de bewaker aan het eten is, wordt deze niet als een gevaar beschouwd! De volgende keer dat de zandloper wordt omgedraaid, plaats je de bewakerpion op het gangvak voor de ingang van die McTrollald's. Indien er hierdoor een heldpion en bewakerpion gelijktijdig op dezelfde tegel staan en je niet met de bewakingskamer (module 5) speelt, verlies je het spel.

VIII Baby's eerste spreuken

TUTORIAL

Schud de supermarkttegels 2-5 en 9 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de starttegel. Zet de bewakerpion op de diefstaltegel en leg de helderziendheid en onzichtbaarheid toverspreuk fiches naast de zandloper.



DOEL De paarse heldpion moet naar het paarse voorwerpvak bewegen en nadien ontsnappen.

SPECIALE REGELS Je kan de bewakerpion nooit bewegen in deze tutorial. Wanneer de bewakerpion wordt toegevoegd aan de supermarkt plaats je een bezig fiche onder hem om dit aan te geven.



HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als starttegel en zorg je ervoor dat de paarse heldpion tegel 9 ontdekt.

IX

Drie toverspreuken voor een boog

TUTORIAL

Schud de supermarkttegels 3, 4, 5, 8 en 10 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de starttegel. Leg de spookgedaante, ruil en teleportatie toverspreuk fiches naast de zandloper.



DOEL De groene heldpion moet naar het groen voorwerpvak bewegen en nadien ontsnappen. Je kan geen enkele held laten ontsnappen via tegel 8.

HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als starttegel en probeer je de zandloper niet om te draaien.

X

Een kikker bij McTrollald's

TUTORIAL

Schud de supermarkttegels 2-6, 9 en 11 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de starttegel. Zet de bewakerpion op de diefstaltegel en de McTrollald's kortingsbon en kikker toverspreuk fiches naast de zandloper.



DOEL De paarse en gele heldpion moeten naar de paarse en gele voorwerpvakken bewegen en nadien ontsnappen...

SPECIALE REGELS ...maar om de diefstal te mogen uitvoeren, moeten ze een afleiding opzetten door een kikker te laten verschijnen in McTrollald's en de voorwerpen stelen terwijl de kikker er nog is!

HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als starttegel en probeer je de zandloper niet om te draaien.



Het management heeft beslist om versterking te sturen voor die arme, solitaire bewaker. Maar ze zullen pas in actie schieten nadat de diefstal heeft plaatsgevonden. Ze zullen dan alle uitgangen blokkeren en het is aan jou om aan hun zicht te ontsnappen!

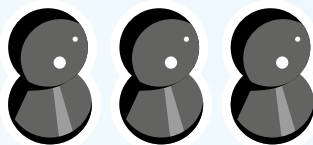
Vervang één of meer van de supermarkttégels 2, 10 en 11 van het basisspel met die van deze uitbreiding (2, 10 en 11) tijdens de opstelling. Voor elke tegel die je vervangt, plaats je een bewakerpion op de diefstaltegels.



OPMERKING

We raden je aan om te starten met het vervangen van één tegel, dus slechts één versterking bewaker. Als je nadien wat vertrouwd bent met de verstrengde veiligheidsmaatregelen kan je er meer toevoegen.

Wanneer je de diefstaltegels naar de B-zijde draait, plaats je de bewakerpionnen die erop stonden op de versterking bewakervakken op tegels 2, 10 en 11. Deze extra bewakerpionnen volgen de gewone regels voor bewakerpionnen. Indien er onvoldoende versterking bewakervakken beschikbaar zijn (omdat deze tegels nog niet ontdekt zijn), leg je de bewakerpionnen die geen plaats hebben af.



Je kan een bewakerpion niet op of doorheen een tegel bewegen waarop reeds een bewakerpion staat.

SPECIALE GEVALLEN

- Indien de tegel waarop de versterking bewaker normaal zou moeten verschijnen reeds een bewakerpion heeft, verschijnt de versterking sowieso.
- Is het versterking bewakervak reeds bezet is, verschijnt de versterking op het dichtsbijzijnde lege vak (indien meerdere mogelijkheden mag je kiezen).
- Indien een held gevangen genomen wordt (module 5), zodat de heldpion en bewakerpion naar de bewakingskamer moeten bewogen worden en er reeds een bewakerpion aanwezig is, verzet je enkel de held en blijft de bewaker ter plaatse. Tenslotte wordt de bewakerpion in de bewakingskamer terug op het bewakervak van de bewakingskamer geplaatst.



XI

Versterking bewaker

TUTORIAL

Schud de supermarkttégels 3-5, 2 en 9 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de starttegels. Plaats twee bewakerpionnen op de diefstaltegels.

DOEL De paarse heldpion moet naar het paarse voorwerp vak bewegen en nadien ontsnappen.

HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als starttegels. Voeg dan tegels 6, 8, 10 en 11 toe. Steel nadien ook nog het gele en groene voorwerp, bovenop het paarse.

Indien je een volledig spel wil spelen met alles wat je tot nu toe hebt geleerd, gebruik je dit scenario (met één versterking bewaker):

VOLLEDIG SPEL

Schud tegels 2-6, 7-9, 10, 11, 12, 25, 26 en 27 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de starttegels. Leg de ventilatieschacht fiches, breuken-in-de-muur fiches, telekinese fiches, anti-stress fiches en 2 willekeurige toverspreuk fiches naast de zandloper. Plaats 2 bewakerpionnen en de waarnemer op de diefstaltegels. Speel met het reguliere doel.



Door de baas van de bewakers vanuit de controlekamer te imiteren, kan je de bewakers de opdracht geven om via het vortexstelsel doorheen de supermarkt te bewegen. Op die manier kan je verhinderen dat je compagnons tegen de lamp lopen.

Voeg supermarkttegels 28 en minstens 1 tegel met een codevak (tegels 7, 8, 9, 26 of 29) toe tijdens de opstelling.

Terwijl een heldpion op het controlekamervak staat, kan de speler met de gebruik-een-vortex-actie de bewakerpionnen verplaatsen naar elk vortexvak in de kleur van die held. Dat kan ten allen tijde gedaan worden, zo lang de heldpion op het controlekamervak staat, zelfs na de diefstal.



Om toegang te krijgen tot het controlekamervak moet je een codevak gebruiken om door de stalen deur te geraken (zie pagina 6).



De gele heldpion staat op het controlekamervak. Alice, die de gebruik-een-vortex-actie heeft, kan de bewakerpion naar eender welk geel vortexvak verplaatsen.

XII

De controlekamer

TUTORIAL

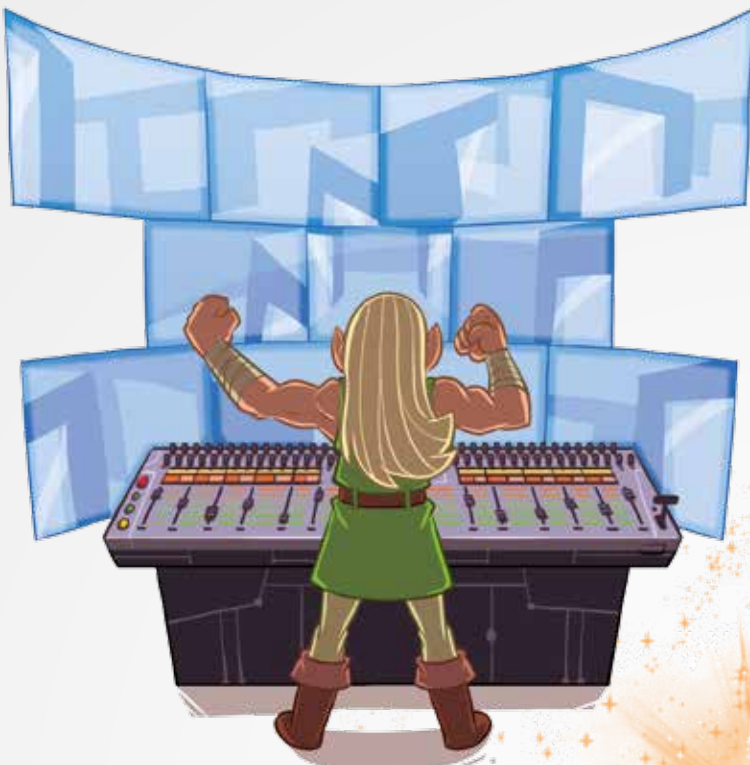
Schud de supermarkttegels 2-5, 9, 26 en 28 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de starttegels. Zet de bewakerpion op de diefstaltegels.

DOEL De paarse heldpion moet naar het paarse voorwerpvak bewegen en nadien ontsnappen.

SPECIALE REGELS In deze tutorial kan je de bewakerpion enkel bewegen door gebruik te maken van de controlekamer. Wanneer de bewakerpion aan de supermarkt wordt toegevoegd, plaats je een bezig fiche onder hem om dit aan te geven.



HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als starttegels en probeer je de zandloper niet om te draaien.





De sensor is het hoogtepunt van de technologie, een complex mechanisme dat op eender welk moment 90° kan pivoteren en zo alles controleert. De helden zullen hiermee rekening moeten houden...

Vervang supermarkttegel 6 met de tegel uit deze uitbreiding (6) en voeg tegel 29 toe tijdens de opstelling. Plaats de sensor fiche op de diefstalteg.

Wanneer gedurende het spel tegel 6 wordt toegevoegd aan de supermarkt, plaats je de sensor fiche op die tegel in de richting zoals aangegeven door het symbool in het midden van de tegel.

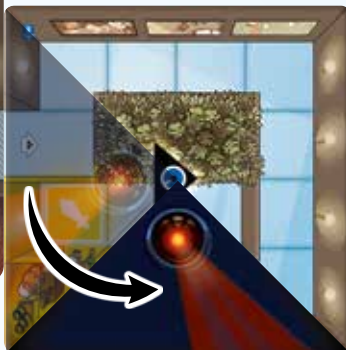


Je kan eender welk type pion op de sensor fiche bewegen; er kan echter geen pion bewegen op of doorheen de zes door de sensor fiche gecontroleerde (deels of helemaal) vakken.



Je kan de sensor fiche 90° roteren. Om dit te doen moet een heldpion op het detector-controle-vak (tegel 29) staan. Zo gauw een heldpion op dit vak staat, kan elke speler de sensor 90° roteren in eender welke richting op elk moment, zo lang er geen pionnen in de weg staan.

Indien je de bewakingskamer gebruikt (module 5) en er een heldpion staat op één van de zes sensorvakken, kan de sensor fiche roteren naar de pion: beweeg de heldpion naar het heldvak van de bewakingskamer.



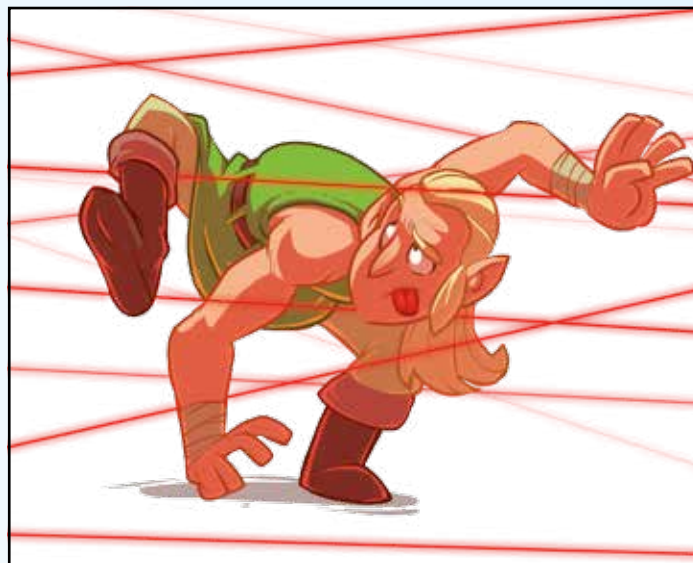
XIII Sensor

TUTORIAL

Schud de supermarkttegels 3-5, 11, 6 en 29 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de starttegel. Plaats de Sensor fiche op de diefstalteg.

DOEL De gele heldpion moet naar het gele voorwerpvak en nadien ontsnappen.

HARDCORE MODUS Indien je een extra uitdaging wil, gebruik je tegel 1b als starttegel en probeer je de zandloper niet om te draaien.



Indien je een volledig spel wil spelen met alles wat je tot nu toe hebt geleerd, gebruik je dit scenario (met drie versterking bewakers):

VOLLEDIG SPEL

Schud tegels 2, 3-5, 6-12 en 25-29 en vorm een gedekte trekstapel. Tegel 1a is de starttegel. Leg de ventilatieschacht fiches, breuken-in-de-muur fiches, telekinese fiches, anti-stress fiches en 2 willekeurige toverspreuk fiches naast de zandloper. Plaats 4 bewakerpionnen, de waarnemer en de sensor fiches op de diefstalteg. Speel met het reguliere doel.

PRESTATIES

Wil je meer specifieke zaken doen? Probeer al deze prestaties te verwezenlijken!

Markeer het vakje indien je aan de beschrijving van de prestatie voldeed tijdens een succesvol spel (je krijgt enkel de prestatie indien je ook de missie volbracht en wist te ontsnappen).

Opm.: Je kan meerdere prestaties behalen tijdens hetzelfde spel; je kan echter geen prestaties verwerven tijdens een tutorial.

- | | |
|---|---|
| <div>☐ 1. GEHEIME DOORGANG
Beweeg alle vier de heldpionnen doorheen dezelfde ventilatieschacht.</div> <div>☐ 2. WORM
Maak een ventilatieschacht die zeven tegels op een rij verbindt. (vereist geluk).</div> <div>☐ 3. ZELFS DE MUREN KUNNEN ONS NIET STOPPEN
Beweeg alle vier de heldpionnen doorheen dezelfde breuken-in-de-muur fiche.</div> <div>☐ 4. SORRY, WAS DAT JOUW MUUR?
Plaats een bewakerpion op een vak naast de gele heldpion (de barbaar) met enkel een breuken-in-de-muur fiche tussen hen (zonder de regels te overtreden).</div> <div>☐ 5. LOS ER DOORHEEN!
Maak drie breuken-in-de-muur op een rij zodat je in een rechte lijn kan bewegen.</div> <div>☐ 6. DE ROMMEL WEGWERKEN
Beweeg één bewakerpion door beide ventilatieschachten en alle drie breuken-in-de-muur (en hiermee deze te verwijderen).</div> <div>☐ 7. STILLE ONTSNAPPING
Haal een heldpion uit de bewakingskamer door gebruik te maken van een ventilatieschacht (van buitenaf).</div> <div>☐ 8. LUIDRUCHTIGE ONTSNAPPING
Haal een heldpion uit de bewakingskamer door gebruik te maken van een breuken-in-de-muur fiche (van buitenaf – denk eraan dat je deze fiche niet op een stalen deur kan plaatsen).</div> <div>☐ 9. GROEP VAN HOUDINIS
Alle vier de heldpionnen moeten gevangen genomen worden en de bewakingskamer ontvluchten in hetzelfde spel.</div> <div>☐ 10. AFGELEID
Spendeer éénmaal tijdens het spel, nadat de zandloper werd omgedraaid, alle tijd aan het discussiëren welk van de vier helden je liever zou zijn. Dit totdat het anti-stress fiche gebruikt om de zandloper opnieuw om te draaien.</div> <div>☐ 11. NAVIGATOREN
Gebruik een kaartvak om 5 nieuwe tegels open te spelen.</div> | <div>☐ 12. OPLETTENDE WAARNEMER
Beweeg de waarnemer naar alle vier de tegels die een voorwerpvak hebben.</div> <div>☐ 13. BLIJF SAMEN
Zorg ervoor dat alle vier de tegels die een voorwerpvak hebben (6-9, of hun 🌀 versie) naast elkaar worden geplaatst.</div> <div>☐ 14. DOORDACHTTE PLANNING
Beweeg alle vier de heldpionnen van de tegel die hun voorwerpvak bevat naar hun uitgangsvak, zonder andere tegels te passeren.</div> <div>☐ 15. ONGEDAAN MAKEN
Gebruik het eerste telekinese fiche om een supermarkttegel te bewegen, gebruik nadien het tweede telekinese fiche om dezelfde supermarkttegel terug naar z'n oorspronkelijke plaats te brengen.</div> <div>☐ 16. HACKERS
Gebruik alle zes de codevakken.</div> <div>☐ 17. LUILAK
Ontdek de ganse supermarkt door enkel drie heldpionnen te bewegen.</div> <div>☐ 18. LUILAKKEN
Ontdek de ganse supermarkt door enkel twee heldpionnen te bewegen (vereist geluk).</div> <div>☐ 19. ROEP VOOR EEN UITGANG
Gebruik een telekinese fiche om de tegel met de groene uitgang (10 of 10🌀) te verplaatsen nadat de diefstal is gebeurd.</div> <div>☐ 20. HANDDRUK
Plaats twee bewakerpionnen op vakken naast elkaar, zonder (gebroken) muur ertussen (zonder de regels te breken natuurlijk – vereist geluk).</div> <div>☐ 21. DUBBELE HANDDRUK
Plaats drie bewakerpionnen op vakken naast elkaar, zonder (gebroken) muur tussen elk paar (zonder de regels te breken natuurlijk – vereist geluk).</div> <div>☐ 22. JE GERAAKT ER NOOIT UIT!
Plaats alle vier bewakerpionnen op de vier tegels die een uitgangsvak hebben.</div> |
|---|---|

 **23. OMSINGELD**
Omsingel een heldpion met bewakerpionnen op alle vier orthogonaal aangrenzende supermarkttegels.

 **24. IK BEN JE BAAS**
Wees succesvol met drie versterking bewakers die je enkel beweegt door gebruik te maken van de controlekamer.

 **25. KUS DE KIKKER**
Plaats een bewakerpion naast een kikker.

 **26. JE ZIET ME NIET**
Beweeg de paarse heldpion (de tovenares) langs alle vier de bewakerpionnen terwijl ze onzichtbaar is.

 **27. NUTTELOZE RUIL**
Gebruik de ruil toverspreuk fiches om de positie van twee bewakers te wisselen.

 **28. GRATIS MAALTIJD**
Beweeg alle heldpionnen tijdens de ontsnapping langs de Mc-Trollald's (ze delen staaltjes uit en je kan niet weerstaan aan een gratis snack).

 **29. MAXIMALE BESCHERMING**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules gebruikt.

 **30. GELIMITEERDE HULP**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules gebruikt en slechts 3 helpermodules.

 **31. GEEN HULP**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules gebruikt en geen helpermodules.

 **32. SNEL!**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules gebruikt en de zandloper niet meer dan twee keer omdraait.

 **33. SNELLER!**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules gebruikt en de zandloper niet meer dan één keer omdraait.

 **34. SNELST!**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules gebruikt en de zandloper niet omdraait.

 **35. STILTE**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules gebruikt en niet praat (maar je kan nog wel non-verbaal communiceren).

 **36. GEEN COMMUNICATIE**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules gebruikt en niet praat of communiceert op welke manier dan ook.

 **37. VORTEXSYSTEEM BUITEN WERKING**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules gebruikt en het vortexsysteem niet.

 **38. LIFTEN BUITEN WERKING**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules gebruikt en geen enkele lift gebruikt (vereist geluk).

 **39. GIGANTISCHE SUPERMARKT**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules en tegels van het basisspel gebruikt (met uitzondering van deze die je verving door die van de uitbreiding)

 **40. SNELLE ONTDEKKING**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules en tegels van het basisspel gebruikt (met uitzondering van deze die je verving door die van de uitbreiding) en de volledige supermarkt ontdekt vooraleer je de zandloper omdraait.

 **41. ONMOGELIJK?**
Wees succesvol terwijl je alle uitdagingsmodules gebruikt, zonder te praten of te communiceren op om het even welke manier, zonder het vortexsysteem te gebruiken en zonder de zandloper om te draaien!

 **42. OPSCHEPPEN**
Stoef bij je vrienden over je 41 behaalde prestaties.

Kasper Lapp ONTWERPER
Gyom ARTIEST
Nico Delobelle & Arne De Cnodder VERTALERS

Marie Ooms GRAFISCH ONTWERPER
Didier Delhez PROJECT MANAGER



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.