

MAGIC MAZE



1-8



15'



8+



SIT
DOWN!



Kasper Lapp



Gyom

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

OPMERKING

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



Held **Barbaar**

Kleur **geel**

Symbool **zwaard**



Held **Tovenaar**

Kleur **paars**

Symbool **medicijnflesje**



Held **Elf**

Kleur **groen**

Symbool **boog**



Held **Dwerg**

Kleur **oranje**

Symbool **bijl**

Kasper Lapp ONTWERPER

Gyom ARTIEST

Marie Ooms GRAFISCH ONTWERPER

Didier Delhez PROJECT MANAGER

N. Delobelle & A. De Cnodder VERTALER

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

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

Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgium

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

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

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

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

SPEL CONCEPT

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

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

DOEL VAN HET SPEL

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

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

SPELVERLOOP

Het spel Magic Maze volgt dit spelverloop:

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



3. Van zodra alle vier heldpionnen gelijktijdig op hun eigen voorwerpvak staan, stelen ze de voorwerpen, gaat het alarm aan en moeten de vier heldpionnen snel naar de uitgang zonder gevangen te worden (vooraleer de zandloper is doorgelopen). Op dat moment draai je de diefstaltegel om zodat de B-kant naar boven ligt.



4. Zodra een heldpion een uitgangsvak bereikt dat hij kan gebruiken, verwijder je die heldpion van het spelbord. Eénmaal alle vier heldpionnen het spelbord verlaten hebben, heb je de overwinning behaald! Indien echter de zandloper tijdens het spel doorgelopen is, zijn jullie allemaal verslagen!



ONDERDELEN

- 24 supermarkttégels
- 4 heldpionnen in verschillende kleuren
- 12 buiten-gebruikfiches
- 9 actietégels (waarvan 5 dubbelzijdig bedrukt) voor spel met 2 tot 8 spelers en 7 actietégels voor spel met 1 speler
- 1 zandloper
- 1 "Doe iets!" pion
- 1 score-blad *The Great Book of Challenges* (ook beschikbaar op onze website, indien je een nieuw blad nodig hebt)
- 1 diefstaltegél
- 1 vel met stickers om op de heldpionnen te kleven (als je dit wenst), zodat mensen met een andere kleurperceptie deze kunnen herkennen. De twee stickers worden niet gebruikt tot aan scenario 3 (zie pagina 7).



▲ 4-spelers opstelling.

SOLO SPEL

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

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

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

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

OPSTELLING

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

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

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

Leg jouw actietégél voor jou neer zodat iedereen die kan zien, met de Noord pijl in dezelfde richting (7) als deze op de starttegél wijzend. Zorg ervoor dat de actietégels in dezelfde richting als de starttegél blijven tijdens het ganse spel!



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

TIP

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

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

VERPLAATSING



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



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

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

OPMERKING

Met 5 of meer spelers komen bepaalde bewegingsacties meermaals voor op verschillende actietegels.

We raden aan om tijdens de spelvoorbereiding dezelfde acties toe te wijzen aan spelers die tegenover elkaar zitten. Op deze manier kan de actie sneller uitgevoerd worden aan beide zijden van de tafel.

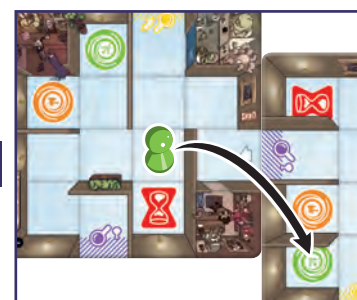
GEBRUIK EEN VORTEX



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



OF

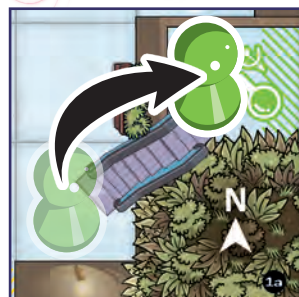


BELANGRIJK



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

NEEM DE ROLTRAP



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

ONTDEKKEN



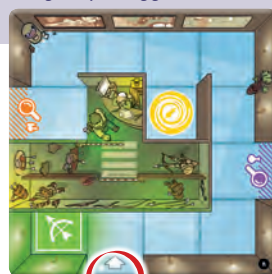
De speler met de ontdekkingsactie is verantwoordelijk voor het toevoegen van nieuwe tegels aan het speelbord. Hij/Zij kan dit enkel uitvoeren indien **een heldpion op een ontdekkingsvak in zijn eigen kleur staat** die naar een nog niet ontdekt gebied leidt.



▲ De vier types ontdekkingsvakken.



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



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

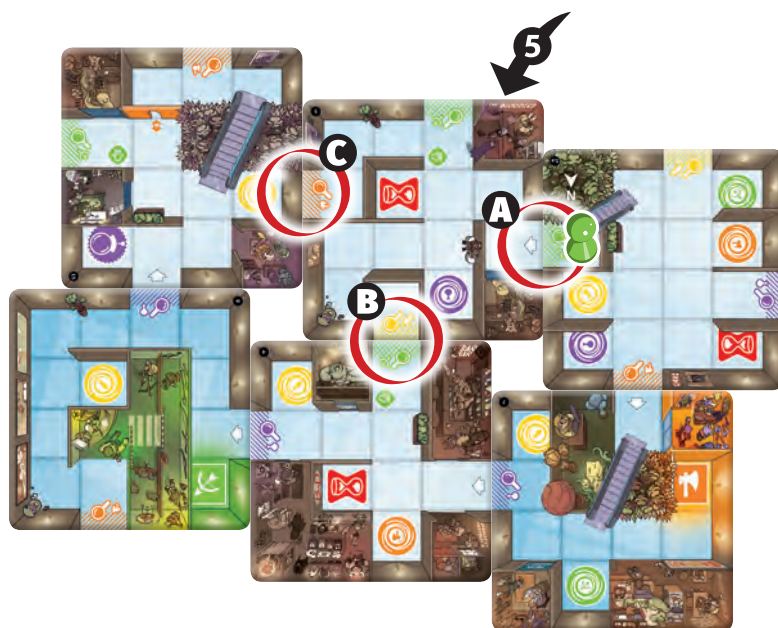


Van zodra een doorgang werd ontdekt, kan iedere heldpion onafhankelijk van zijn kleur in elke richting erdoor bewegen.

SPECIALE VAKKEN

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

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



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

STELEN IS GEEN ACTIE!

Wanneer alle vier de heldpionnen simultaan op de voorwerpplaatsen van hun eigen kleur staan (dus geel op geel enz.), kan elke speler de diefstal triggeren door de diefstaltegels naar z'n B-zijde te draaien. Nu moet je naar de uitgang om te ontsnappen ... **zonder de hulp van het vortex systeem, dat gedeactiveerd werd** (draai de actietegel met de gebruikte vortex actie om; nu zie je de kant die aangeeft dat de actie onbeschikbaar is)

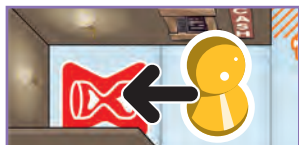
Indien de diefstaltegels nog niet omgedraaid is, dan heeft de diefstal nog niet plaatsgevonden. In dit geval, zelfs als alle helden de supermarkt verlaten, verlies je het spel, omdat ze hun uitrusting niet gestolen hebben!



TIJD BEPERKING



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



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

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



COMMUNICATIE BEPERKING

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

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



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

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

OPMERKINGEN

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

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

TIE CAMPAGNE

INITIATIE CAMPAGNE INITI

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

SCENARIO 1 ♦ Ontdekking

Negeer de luidspreker symbolen.

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

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



SPECIALE UITZONDERING

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

HERINNER HET BELANGRIJKSTE

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

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

SCENARIO 2 ♦ Meerdere uitgangen

Negeer de luidsprekersymbolen.

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

NIEUWE PERMANENTE REGEL

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



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

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

NIEUWE PERMANENTE REGEL 2 spelers of meer

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

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

SCENARIO 4 ♦ Dwerg & Elf speciale vaardigheden

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

NIEUWE PERMANENTE REGEL

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



NIEUWE PERMANENTE REGEL

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



SCENARIO 5 ♦ Tovernaar speciale vaardigheid

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

NIEUWE PERMANENTE REGEL

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



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



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

SCENARIO 6 ♦ Barbaar speciale vaardigheid

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

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

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

NIEUWE PERMANENTE REGEL

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



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

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

SCENARIO 7 ♦ Maximaal toezicht

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

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

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

SCENARIO'S

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

SCENARIO 8 ♦ *Wichelarij*

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

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

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

OPMERKING

Dit scenario laat 9 spelers toe in het spel!

SCENARIO 10 ♦ *Misleid de bewakers*

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

SCENARIO 11 ♦ *Herschikkingsmode*

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

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

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

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

SCENARIO 12 ♦ *Enkel gebaren*

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

SCENARIO 13 ♦ *Multidimensionale supermarkt*

De supermarkt is opgedeeld in twee speelgebieden.

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

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

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

SCENARIO 14 ♦ *Geen communicatie*

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

SCENARIO 15 ♦ *Je hebt prachtige ogen*

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

SCENARIO 16 ♦ *Vortex buiten gebruik*

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

SCENARIO 17 ♦ *Groepen verboden*

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