



MAGIC MAZE *kids*



**SIT
DOWN!**
welcome on board



4 dubbelzijdige speelborden (A, B, C, D)



1 zandloper



26 missiekaarten



1 tijdfige



1 koningkaart



1 Speelhulp



4 heldpionnen (prins, prinses, tovenaars, ridder)



6 wezenpionnen (2 griffioens, 2 eenhoorns, 1 draak, 1 minotaurus)



4 actietegels (één pijl in elke richting)



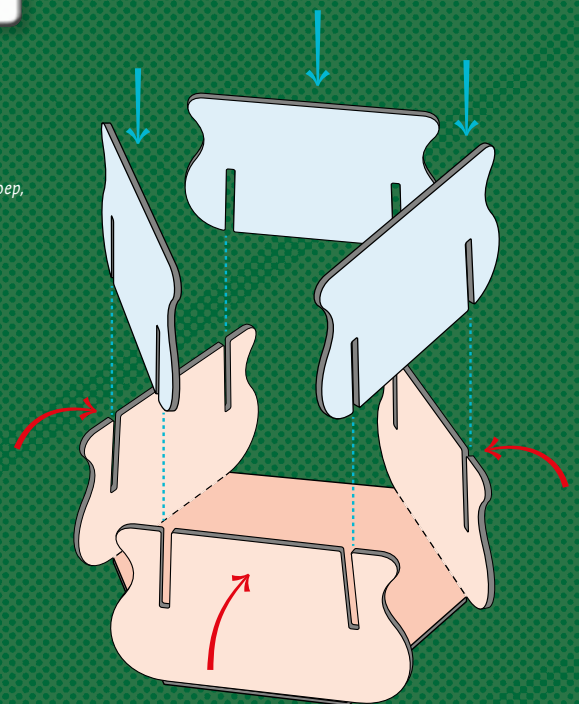
1 ketel

Zie onder hoe de vier delen in elkaar te steken

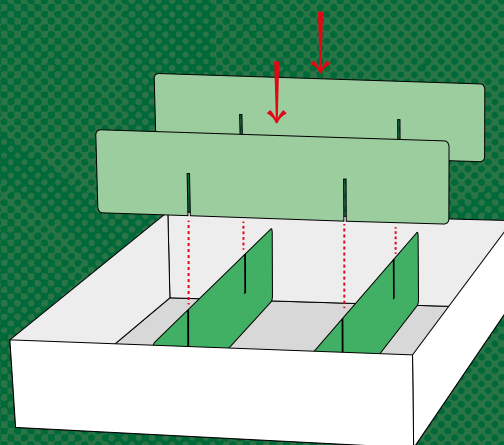


52 ingrediëntfiche

(8 van elke soort : spinnenweb, veren van de feniks, vleermuizenpoep, paddenstoelen, orchideeën; 4 van elke soort : zwarte steen, slangenvergif, klavertjes)



Vouw het grote gedeelte (donkere zijde aan binnenkant)
Schuif de drie kleine delen (donkere zijden aan binnenkant) in het grote deel.



De koning heeft wat geëxperimenteerd om goud te maken, maar hij veranderde zichzelf pardoes in een kikker. De prins en prinses proberen, met de hulp van de ridder en tovenaars, een toverdrank te brouwen om hem terug in z'n menselijke gedaante te veranderen.

SPELCONCEPT EN VOORBEREIDING

Magic Maze Kids is een **coöperatief** spel waarin je samen werkt om een gemeenschappelijk doel te bereiken. Je wint of verliest samen.

In dit spel controleer je geen specifiek karakter. In de plaats daarvan kan elke speler **eender welke pion op eender welk moment bewegen**, maar enkel in de richting aangegeven op de actietegel die voor je ligt. Dit houdt in dat je erg goed moet samenwerken om de pionnen op hun eindbestemming te brengen!

Het is toegelaten om zo veel te communiceren en te praten met elkaar als je wil, maar je kan de actie van anderen niet uitvoeren.

1 Kies een speelbord dat overeenkomt met de spelmodus die je wenst te spelen en leg het in het midden van de tafel. Voor je eerste spel, raden we speelbord A aan.

2 Zet de ketel in elkaar en plaats deze naast het speelbord.

3 Plaats de ingrediëntfiches naast het speelbord binnen handbereik. Je kan ze sorteren per soort indien gewenst.

INDIEN JE MET **4** SPEELT, geef je elke speler 1 actietegel (zoals hier rechts aangegeven).

INDIEN JE MET **3** SPEELT, geef je een speler 2 actietegels, de andere spelers 1.

INDIEN JE MET **2** SPEELT, geef je elke speler 2 actietegel.

Indien je **2 actietegels** hebt, moeten ze steeds in **tegenovergestelde richting** wijzen.

4 Plaats je actietegel(s) voor je. Zorg dat het noorden van de tegel naar dezelfde richting wijst als het noorden op het speelbord. Zorg ervoor dat elke tegel goed zichtbaar is en met z'n noorden gedurende het ganse spel in dezelfde richting wijst.

6 Volg nu de specifieke voorbereidingsinstructies voor de spelmodus die je hebt gekozen.



INLEIDING 1

De prins gaat op zoek naar een paddenstoel voor de toverdrank.

VOORBEREIDING



Plaats de prins op z'n startvak.

MISSIE



De prins moet een paddenstoel oprapen.

NIEUWE REGEL BEWEEG DE HELDEN

De prins kan door elke speler op elk moment bewogen worden, maar enkel in de richting die gecontroleerd wordt door die bewuste speler (aangegeven op de actietegel).

Er zijn geen beurten in dit spel. Je beweegt de prins in de richting(en) van je actietegel(s) wanneer je denkt dat het van toepassing is.

Later zal je de drie andere helden (prinses, tovenaars en ridder) op identiek dezelfde wijze kunnen bewegen.

NIEUWE REGEL RAAP EEN INGREDIËNT OP

Om een ingrediënt op te rapen, werk je samen om de held naar het vak van het ingrediënt te bewegen. Wanneer een held op dit vak staat, neem je het overeenkomstig ingrediëntfiche uit de voorraad en plaats je het op de missie zoals aangegeven.



Je bent nu klaar om inleiding 1 te spelen.



INLEIDING 2

De prinses gaat op zoek naar een orchidee voor de toverdrank ... maar soms is er meer dan één weg om daar naartoe te gaan.

VOORBEREIDING

Plaats de prinses op haar startvak.

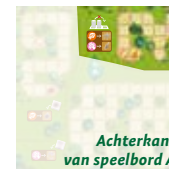
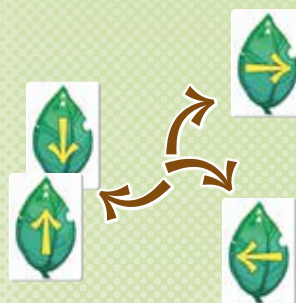
MISSIE



De prinses moet een orchidee oprapen.

OPMERKING: Voor elk nieuw spel kan je ervoor kiezen om de actietegels terug te herverdelen.

Denk eraan dat indien je 2 actietegels hebt, ze naar de tegenovergestelde richting moeten wijzen.



INLEIDING 3

De prins en de prinses moeten elkaar passeren om tot bij hun voorwerpen te geraken.

VOORBEREIDING

Plaats de prins en de prinses op hun startvakken.

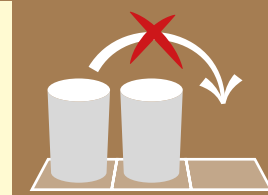
MISSIE



De prins moet een spinnenweb oprapen.
De prinses moet een veer van de feniks oprapen.

NIEUWE REGEL HELDEN BLOKKEREN ELKAARS WEG

Een held kan nooit op een vak met een andere held staan. Een held kan niet door een andere held door bewegen.



Wanneer je inleiding 3 vervolledigd hebt, neem je alle verzamelde ingrediënten en stop je ze in de ketel.



Je bent nu klaar om een volledig spel op speelbord A te spelen.

VOLLEDIG SPEL SPEELBORD A

De prins en de prinses moeten verschillende ingrediënten verzamelen om de toverdrank te maken die de koning kan genezen.

VOORBEREIDING

- Plaats de prins en de prinses op hun startvakken.
- Plaats de koningkaart naast het speelbord, met de "kikker" kant zichtbaar.
- Neem 3 willekeurige missiekaarten met een **A** op de rugzijde. Schud ze en plaats ze open op de koningkaart.



NIEUWE REGEL VOOR HET VOLLEDIGE SPEL MISSIEKAARTEN

Wanneer je een volledig spel speelt, vertelt de openliggende missiekaart je wat te doen, net zoals de missies tijdens de inleidingen.

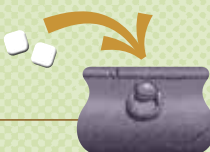
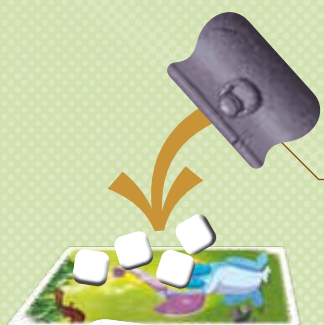
Werk de missies één voor één af, van boven naar onder. Wanneer je een ingrediënt verzamelt, **plaats je het op de missiekaart**.

Wanneer alle missies op een kaart vervuld zijn, giet je de verzamelde ingrediënten in de ketel en verwijder je de missiekaart uit het spel.

Indien er een **nieuwe missiekaart** tevoorschijn komt, moet je nieuwe missies vervullen.

Indien **de koningkaart** verschijnt, is de toverdrank klaar. Even goed roeren en klieper het daarna over de kikker. Draai de koningkaart om naar de "gezonde" kant en win het spel!

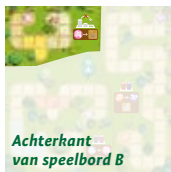
OPMERKING: Indien een held als missie een ingrediënt moet verzamelen en hij staat reeds op het juiste vak, dan heb je geluk! Je vervult onmiddellijk deze missie.



Je kan zo vaak op speelbord A spelen als je wil.

Indien je meer regels wil leren, vervolledig dan de inleidingen op de volgende pagina. Zij zullen je voorbereiden op speelbord B.





INLEIDING 4

De prinses moet wat vleermuizenpoep verzamelen ... maar de griffioen staat in haar weg.

VOORBEREIDING



Plaats de prinses en de griffioen op hun startvakken.

MISSIE

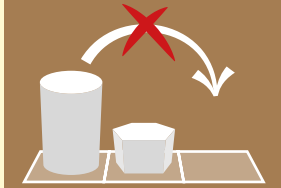


De prinses moet vleermuizenpoep gaan oprapen.

NIEUWE REGEL

ER STAAT EEN WEZEN IN DE WEG

Je kan een held niet naar hetzelfde vak bewegen als een wezen. Een held kan ook niet door een vak bewegen waarop een wezen staat. Je moet het wezen dus uit de weg zien te krijgen.



Je kan een wezen bewegen zoals de helden, maar nooit uit z'n aangegeven gebied (gekleurde vakken).



INLEIDING 5

De prins moet slangengif hebben voor de toverdrank, maar hij kan een slang niet alleen de baas. Hij zoekt dus hulp bij de tovenaers, die de slang kan hypnotiseren.

VOORBEREIDING

Plaats de prins en de tovenaers op hun startvakken.

MISSIE



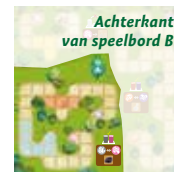
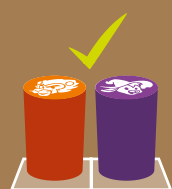
De prins en de tovenaers moeten elkaar ontmoeten om het slangengif te verzamelen.

NIEUWE REGEL

LAAT TWEE HELDEN ELKAAR ONTMOETEN

Dit is een nieuw soort missie : twee helden moeten elkaar ontmoeten om een ingrediënt te bekomen.

Om helden elkaar te laten ontmoeten moeten ze eender waar op het speelbord naast elkaar, op aangrenzende vakken, staan. Daarna ontvangen ze het gevraagde ingrediëntfiche van de missie.



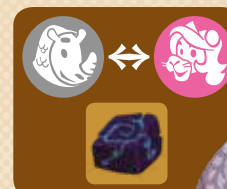
INLEIDING 6

De prinses heeft zwarte stenen nodig voor de toverdrank, maar ze zijn te zwaar voor haar om ze alleen te dragen. Ze zoekt dus hulp bij de ridder.

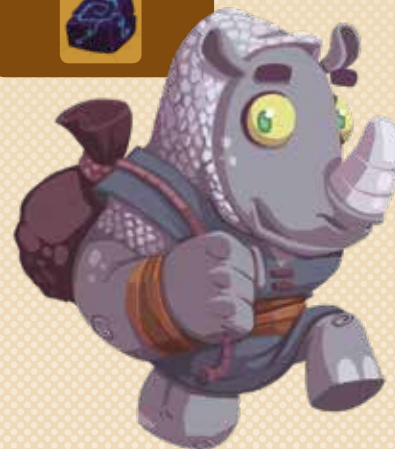
VOORBEREIDING

Plaats de prinses, de ridder, de eenhoorn en de draak op hun startvakken.

MISSIE



De prinses en de ridder moeten elkaar ontmoeten om de zwarte stenen te verzamelen.



Wanneer je inleiding 6 afgewerkt hebt, neem je alle verzamelde ingrediënten en plaats je ze in de ketel.



Je bent nu klaar om het volledige spel op speelbord B te spelen.

VOLLEDIG SPEL SPEELBORD B

De koning zit opnieuw in de problemen, en enkele wezens blokkeren de weg naar de vereiste ingrediënten. Gelukkig hebben de tovenaars en de ridder beloofd om te helpen.



VOORBEREIDING

- Plaats de 4 helden op 4 willekeurige lege vakken.
- Plaats de griffioen, de draak en de eenhoorn op hun startvakken.
- Plaats de koningkaart naast het bord, met de "kikker" zijde zichtbaar.
- Neem 3 willekeurige missiekaarten met een (B)(C)(D) op de rugzijde. Schud ze en leg ze open op de koningkaart.

NIEUWE REGEL

GEVARIEERDE MISSIEKAARTEN

Vanaf nu zullen de missiekaarten beide types ("oprapen" en "ontmoeten") herbergen voor alle 4 de helden.

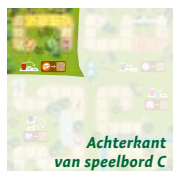
OPMERKING: Het klavertje vier

Het klavertje vier is een ingrediënt dat gevonden kan worden met een "ontmoet" missie. Twee helden combineren hun geluk om het te vinden!



Je kan zo vaak op speelbord B spelen als je wil.

Indien je meer regels wil leren, vervolledig dan de inleidingen op de volgende pagina. Zij zullen je voorbereiden op speelbord C.



INLEIDING 7

De prins kan over wezens springen dankzij zijn behendigheid.

VOORBEREIDING

Plaats de prins en de griffioen op hun startvakken.

MISSIE



De prins moet een orchidee oprapen.

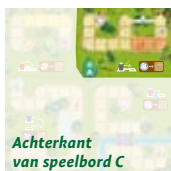
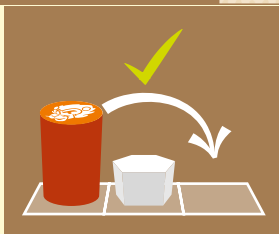
NIEUWE REGEL

DE PRINS KAN OVER WEZENS SPRINGEN

De prins kan in een **rechte lijn** over eender welk wezen springen, maar slechts over **1** wezen tegelijkertijd. Het **vak direct achter** het wezen **moet vrij zijn**.

Gebruik gewoon de richtingspijl om de prins in de juiste richting te bewegen en also te springen.

De prins kan **NIET** over een andere held springen.



INLEIDING 8

De ridder kent enkele kortere wegen doorheen het woud.

VOORBEREIDING

Plaats de ridder en de draak op hun startvakken.

MISSIE



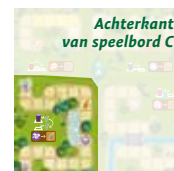
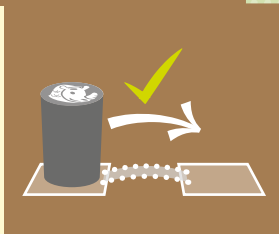
De ridder moet een spinnenweb oprapen.

NIEUWE REGEL

DE RIDDER VAN VERSCHOLEN PADEN NEMEN

Er lopen grijze paden doorheen het woud om twee afgelegen vakken met elkaar te verbinden. De ridder kan deze paden gebruiken, maar enkel om van het verbonden vak naar het andere te bewegen.

Gebruik gewoon de richtingspijl om de ridder in de juiste richting te bewegen en zo de kortere weg te nemen.



INLEIDING 9

De tovenares kent een geheime doorgang waardoor enkel zij snel over een lange afstand kan reizen.

VOORBEREIDING

Plaats de tovenares en de eenhoorn op hun startvakken.

MISSIE



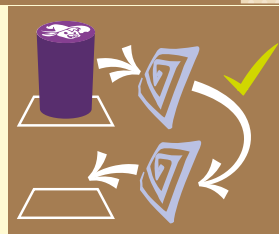
De tovenares moet een veer van de feniks oprapen.

NIEUWE REGEL

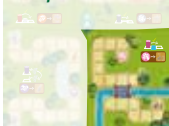
DE TOVENARES KAN PORTALEN GEBRUIKEN

Er zijn portalen aan de randen van het speelbord die twee ver afgelegen vakken met elkaar verbinden. De tovenares kan van het ene naar het andere portaal bewegen.

Gebruik gewoon de richtingspijl om de tovenares in de juiste richting te bewegen en zo door het portaal te stappen.



Achterkant
van speelbord C



INLEIDING 10

Een minotaurus bewaakt
de brug ... maar de prinses
is een goede zwemster.

VOORBEREIDING

Plaats de prinses en de minotaurus op hun
startvakken.



MISSIE



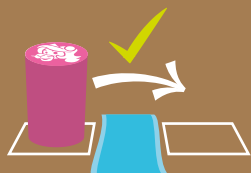
De prinses moet vleermuizenpoep
oprapen.

NIEUWE REGEL

DE PRINSES KAN ZWEMMEN

De prinses kan in een rechte
lijn bewegen (zwemmen)
van de ene zijde naar de
andere zijde van de rivier.

Gebruik gewoon de rich-
tingspijl om de prinses in de
juiste richting te bewegen en zo de rivier over te steken.



Wanneer je inleiding 10 hebt
afgewerkt, neem je alle verzamelde
ingrediënten en plaats je ze in de ketel.



Je bent nu klaar om het volledige spel
op speelbord C te spelen.

VOLLEDIG SPEL SPEELBORD C

*De koning heeft zich nogmaals
in een kikker veranderd.
Wanneer zal hij het nu eens
leren? Er zijn zelfs nog meer
wezens die de weg blokkeren.
De helden zullen dus goed
gebruik moeten maken van
hun nieuwe mogelijkheden.*



VOORBEREIDING

- Plaats de 4 helden op 4 willekeurige vrije vakken.
- Plaats de griffioen, de draak, de 2 eenhoorns en de minotaurus op hun startvakken.
- Plaats de koningkaart naast het speelbord, de "kikker" zijde zichtbaar.
- Neem 3 willekeurige missiekaarten met (B)(C)(D) op de rugzijde. Schud ze en plaats ze open op de koningkaart.

OPMERKING: Meer uitdaging

Je kan de moeilijkheid en de speelduur verhogen door met meer
dan drie missiekaarten te spelen.

NIEUWE REGEL

GEBRUIK DE SPECIALE EIGENSCHAPPEN VAN DE HELDEN

Je kan de speciale eigenschappen van de helden die je leerde in de voorgaande inleidingen zo vaak gebruiken als je wil.

NIEUWE REGEL

VERVUL DE MISSIES IN EEN WILLEKEURIGE VOLGORDE

Vanaf nu kan je de volgorde van de missies op de openliggende missiekaart kiezen. Vergeet niet om **de verzamelde ingrediënten op de missiekaart te plaatsen** (niet rechtstreeks in de ketel) zodat je kan bijhouden welke missies je reeds vervuld hebt.

NIEUWE REGEL

BEWEEG DE MINOTAURUS

De speler met de correcte actietegel kan de minotaurus verplaatsen van de ene naar de andere brug.

Gebruik gewoon de richtingspijl om de minotaurus in de juiste richting te bewegen naast de rivier naar een andere brug.

NIEUWE REGEL

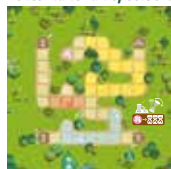
BEWEEG DE EENHOORNS

Net zoals de andere pionnen, kunnen beide eenhoorns **niet bewogen worden** naar hetzelfde vak of langs elkaar.

Je kan zo vaak op speelbord C
spelen als je wil.

Indien je meer regels wil leren,
vervolledig dan de inleiding op
de volgende pagina. Zij zullen
je voorbereiden op speelbord D.

Achterkant van speelbord C

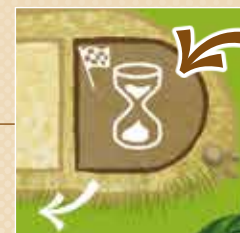


INLEIDING 11

Tijd is schaars. Indien de zandloper volledig doorloopt, zal de koning voor eeuwig een kikker blijven!

VOORBEREIDING

- Plaats de prinses, de griffioen, de draak en de 2 eenhoorns op hun startvakken.
- Plaats de zandloper naast het speelbord en de tijdfige op het tijdvak met een vlag (rechtsonder op het speelbord).
- Wacht tot al het zand in de onderkant van de zandloper zit.
- Wanneer iedereen klaar is, draai je de zandloper om en start het spel!



De tijdfige

NIEUWE REGEL

DRAAI DE ZANDLOPER

Om de zandloper te mogen omdraaien, moet je samenwerken en een held naar het tijdvak laten bewegen.

Draai daarna de zandloper en verplaats de tijdfige naar het volgende tijdvak (klokgewijs). Doe dit telkens vooraleer de zandloper volledig is doorgelopen!



MISSIE



Er zijn geen missies om ingrediënten te verzamelen dit keer.

In deze inleiding moet je de zandloper 3 keer zien om te draaien, zodat de tijdfige landt op het tijdvak met de dubbele vlag.



Start de zandloper bij aanvang van het spel en zorg ervoor dat hij nooit volledig doorloopt. Indien dit wel gebeurt herstart je de inleiding en probeer je opnieuw.

Wanneer je inleiding 11 hebt afgewerkt, ken je alle regels en ben je klaar om het volledige spel op speelbord D te spelen!

VOLLEDIG SPEL SPEELBORD D

Je moet zo snel mogelijk een toverdrank maken om de koning in zijn normale vorm te laten transformeren.

VOORBEREIDING

- Plaats de 4 helden op 4 willekeurige vrije vakken.
- Plaats de 2 griffioens, de draak, de 2 eenhoorns en de minotaurus op hun startvakken.
- Plaats de tijdfige op het tijdvak met een vlag (rechteronderhoek van het speelbord).
- Plaats de koningkaart naast het speelbord, met de "kikker" zijde zichtbaar.
- Neem 3 willekeurige missiekaarten met (B)(C)(D) op de rugzijde. Schud ze en plaats ze open op de koningkaart.
- Draai de zandloper zo gauw de missiekaarten klaarliggen.

NIEUWE REGEL

BEHEER DE TIJD

Terwijl je de missies uitvoert zoals gewoonlijk, hou je ook de zandloper in de gaten, zodat hij nooit volledig doorloopt. Indien dit wel gebeurt, is niet alles verloren, maar krijg je wel een straf!

Om de zandloper te mogen draaien, moet je samenwerken en een held naar het tijdvak met de tijdfige bewegen. Verplaats de tijdfige daarna naar het volgende (klokgewijs) tijdvak, zoals in de inleiding.

Indien de zandloper volledig doorloopt, verwijder je alle ingrediëntfiges van de zichtbare missiekaart en voeg je een nieuwe missiekaart (uit de doos) bovenaan de stapel missiekaarten toe. Verplaats de tijdfige naar het volgende tijdvak, draai de zandloper en ga verder met het spel.

Opmerking: Je moet de zandloper geen 3 keer draaien zoals in de inleiding. Je moet er enkel voor zorgen dat hij niet volledig doorloopt.



Speelbord D is het laatste speelbord van het spel, maar indien je extra uitdaging zoekt, neem dan zeker een kijkje op de volgende pagina.

EXTRA UITDAGINGEN

Je kan deze optionele regel toevoegen om de moeilijkheid te verhogen. Ze kunnen naar hartelust gecombineerd worden.

UITDAGING #1

STILTE



Tijdens het spel mag je **niet spreken**. Bij **aanvang van het spel** en elke keer je **een nieuwe missiekaart vrijspeelt** of **de zandloper draait**, mag je **praten** zo lang je wil (terwijl de tijd loopt). Maar zo gauw een speler een pion beweegt, moet het terug stil zijn.

Indien je merkt dat een speler zondigt tegen een spelregel, mag je hem hier wel verbaal op wijzen.

UITDAGING #2

GEEN COMMUNICATIE



Tijdens het spel mag je **niet communiceren**: je mag niet spreken, niet wijzen en geen gebaren maken. De enige vorm van communicatie die toegelaten is, is staren naar een andere speler om hem te laten weten dat hij iets moet doen.

Bij **aanvang van het spel** en elke keer je **een nieuwe missiekaart vrijspeelt** of **de zandloper draait**, mag je **praten** zo lang je wil (terwijl de tijd loopt). Maar zo gauw een speler een pion beweegt, moet het terug stil zijn.

Indien je merkt dat een speler zondigt tegen een spelregel, mag je hem hier wel verbaal op wijzen.

UITDAGING #3

GEEN PLANNING



Je mag niet spreken of gebaren maken gedurende het ganse spel, behalve wanneer er gezondigd wordt tegen een spelregel.

UITDAGING #4

RUIL ACTIETEGELS



Elke keer je een missiekaart hebt vervuld, schuiven alle spelers hun actietegel door naar hun linkerbuur.

UITDAGING #5

VAL NIET ZONDER TIJD



Indien de zandloper ooit volledig doorloopt, verlies je het spel (in plaats van enkel een straf te krijgen).

UITDAGING #6

BEPERKTE TIJD



Indien de tijdafreker terug op z'n startvak arriveert, verlies je het spel. Dit betekent dat je de zandloper slechts 3 keer kan omdraaien, wat je een maximum van 20 minuten speeltijd oplevert.

UITDAGING #7

MINDER TIJD

Indien de tijdafreker terug op z'n startvak arriveert, verlies je het spel.

Plaats de tijdafreker op een ander vak dan het eerste. Dit geeft je 15, 10 of 5 minuten om het spel te winnen, in plaats van 20.



Kasper Lapp ONTWERPER

Gyom ARTIEST

Marie Ooms GRAFISCH ONTWERPER

Didier Delhez PROJECT MANAGER

N. Delobelle & A. De Cnodder VERTALER

Sit Down! rue de Labie 39, 5310 Leuze, België

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

De auteur wil al de kinderen en volwassenen bedanken die het spel met hem hebben getest (te veel om alle namen te vermelden) en Laetitia Di Sciascio en Nathan Morse om de spelregels te verbeteren. De uitgever wil ook graag Jeux de Nim bedanken.

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. ©Megalopole (2018). 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.