



MAGIC MAZE

HIDDEN roles



Kasper Lapp



Gyom



3-8



15'



8+



INHOUD

- 53 rollenkaarten
- 1 'Ik hou je in het oog' kaart
- 2 waarschuwingskaart

CONCEPT VAN DEZE UITBREIDING

Deze uitbreiding is ontworpen om de interactie in **Magic Maze** te verhogen en het semi-coöperatief te maken. Iedere speler krijgt een geheime rol, mogelijk wordt hij een verrader, of een geheime missie of volgt zijn eigen speciale regels.

Net zoals in **Magic Maze** is deze uitbreiding in vijf moeilijkheidsgraden opgedeeld zodat je het spel in stappen kan leren.

We stellen voor dat je begint met het toevoegen van deze uitbreiding volgens de moeilijkheidsgraad waarop je in het basisspel slaagt (maar het moet ten minste scenario 3 zijn). Nadien kan je de andere moeilijkheidsgraden en uitbreidingen van deze uitbreiding toevoegen.

Merk op: Sommige kaarten zijn niet volledig compatibel met scenario's 8 – 17 van het basisspel.

Je kan dus de kaarten ontdekken zoals je zelf wenst en zo het plezier maximaliseren. Maar lees ze niet voordat je ermee speelt.

Merk op: Alhoewel het gebaseerd is op geheime identiteit spellen, laat dit spel geen tijd voor lange discussies. De invloeden en leugens komen eerder in jouw acties naar boven dan in jouw woorden.

NIVEAU 1

ER IS EEN VERRADER ONDER ONS (A KAARTEN)

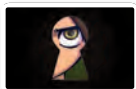
Kies evenveel kaarten gemarkeerd met A als aantal spelers, waarvan één de verrader moet zijn; de andere moeten helden zijn.

Schud deze kaarten en geef iedere speler er één gedeekt.

Kijk in het geheim naar jouw kaart.



Leg de 'Ik hou je in het oog' kaart binnen iedereen's bereik, net zoals de 'Doe iets!' pion.



Heldkaarten



Indien je een heldkaart hebt, is jouw doel zoals gewoonlijk: Verzamel de voorwerpen en verlaat het spelbord voordat de zandloper doorgelopen is. Maar de verrader zal jou proberen tegen te houden...



Verraderkaart



Indien je de verraderkaart hebt, is jouw doel ervoor te zorgen dat de helden verliezen zonder jezelf bekend te maken. Je wint indien de zandloper doorgelopen is of indien een beschuldiging tegen een held gevalideerd is (wordt later uitgelegd).

Een speler beschuldigen

Ten allen tijde, zelfs wanneer je normaal niet mag communiceren, kan je een speler beschuldigen van verrader. Hiervoor wijs je naar de speler die je wenst te beschuldigen en zegt: 'Verrader!'.

Iedere andere speler, behalve de beschuldigde, heeft 5 seconden om hun akkoord met een duim-omhoog of hun weigering met een duim-omlaag te tonen. Indien je de beschuldiging tijdens een moment waarin communicatie toegelaten is uit, mag je jouw beschuldiging uitleggen of de stemming beïnvloeden (je wil dit misschien wel doen voordat je de werkelijke beschuldiging uit).

Het spel pauzeert niet tijdens een stemming.

Beschuldiging afgewezen

Indien er ten minste één speler weigert of niet tijdig antwoord, is jouw beschuldiging geen succes en gaat het spel verder.

Beschuldiging gevalideerd

Indien iedereen, uiteraard behalve de beschuldigde, een duim-omhoog geven, is de beschuldiging gevalideerd. De beschuldigde speler maakt onmiddellijk zijn rolkaart bekend.

Indien de beschuldigde inderdaad de verrader is, wordt deze speler uit het spel geëlimineerd. In dit geval en nadat de beschuldiging volledig afgehandeld is, mag jij als de beschuldiger ervoor kiezen de zandloper om te draaien zelfs indien deze tijdens de beschuldiging volledig leeggelopen was.

Indien de beschuldigde een held is, eindigt het spel onmiddellijk en wint de verrader.



Eliminatie

Indien je geëlimineerd bent, geef je jouw actietegel aan de speler aan jouw linkerkant die nu dus ook deze acties moet uitvoeren.

In hogere niveaus kan er meer dan één speler geëlimineerd worden. Indien een speler reeds meerdere actietegels bezit, geeft hij de **nieuw** ontvangen tegel(s) door naar de linkerkant en zo verder totdat de actietegels zo gelijk mogelijk verdeeld zijn.

Opmerking: Van zodra iemand de zandloper omdraait, geeft iedere speler **al** zijn actietegels naar links door.

Voorbeeld van een situatie

De verrader is de enige speler die een heldpion naar een zandlopervak kan bewegen, maar doet dit niet. Net voordat de zandloper leegloopt, snapt een andere speler hiervan de bedoeling. Zij wijst naar hem en roept: 'Verrader!' De zandloper loopt leeg maar alle andere speler gaan akkoord zodat de beschuldiging dus gevalideerd is. De verrader wordt ontmaskerd en geëlimineerd, hij geeft zijn actietegel door aan de speler aan zijn linkerkant. De beschuldiger draait gratis de zandloper om (dit is optioneel maar gezien er geen tijd over is, doet ze dit). Daarna geeft iedereen zijn actietegels door naar links en gaat het spel verder.

'Ik hou je in het oog!'

Om vroegtijdige discussies te vermijden, kan je de 'Ik heb je in het oog!' kaart gebruiken. Ten allen tijde kan je deze kaart nemen en voor een speler leggen als waarschuwing. Hiermee geef je aan dat je die speler verdacht vindt en vraag je anderen ook een oog op hem te houden.



*Je bent klaar voor jouw eerste spel
met een verrader!*

NIVEAU 2

MEERDERE VERRADERS... MISSCHIEN! (B KAARTEN)

*Neem alle kaarten gemarkeerd met B (8 helden en 3 verraders).
Schud deze en geef er één gedekt aan iedere speler. Leg de resterende
weg, je hebt deze niet meer nodig. Kijk in het geheim naar jouw kaart.*

Dit betekent dat er 0 – 3 verraders in het spel zijn!

Meerdere spelers beschuldigen

Je kan ten allen tijde meerdere spelers gelijktijdig beschuldigen. Hiervoor wijs je naar de spelers die je wenst te beschuldigen en roept 'Verraders!'.

Net zoals in een enkele beschuldiging moet iedereen die niet betrokken is akkoord gaan met de beschuldiging om deze te valideren.

Indien jouw beschuldiging gevalideerd is en allen zijn verraders, dan worden ze allemaal uit het spel geëlimineerd. Indien er echter ten minste één held tussen de beschuldigten zit, winnen de verraders het spel.



De rooftocht laten varen

Opdat een beschuldiging gevalideerd wordt, moet ten minste één andere speler zijn akkoord geven. **Indien jij echter de enige held** in het spel bent, is jouw enige kans om het spel te winnen de rooftocht te laten varen.

De rooftocht laten varen is enkel mogelijk indien je een held bent en indien dit gebeurt voor de roof uitgevoerd wordt. Het enige wat je hiervoor moet doen, is *'Ik laat de rooftocht varen!'* aankondigen en jouw rolkaart blootleggen. De andere spelers moeten dan ook hun rolkaart blootleggen.

Indien je werkelijk de enige held was, win je het spel. Indien er ten minste nog één andere held was, winnen de verraders het spel.

Spoken

Indien je vanaf nu tijdens het spel als verrader geëlimineerd wordt door een beschuldiging, wordt je een spook en kan je nog steeds een gedeeltelijke overwinning opeisen indien de helden het spel verliezen. Laat je openliggende rolkaart voor jou liggen.

Als spook mag je vrij spreken wanneer communicatie niet toegelaten is. Gebruik dit om de andere spelers te plagen en om verwarring te zaaien, maar je mag jouw stem verheffen noch gebaren maken.

Je moet echter wel stil zijn tijdens de communicatie fases.

Tip: Voeg meer supermarkttegels aan jouw spellen toe indien de helden te vaak winnen; speel met minder tegels indien de verraders te vaak winnen.

Je kan tevens de moeilijkheidsgraad voor de helden verhogen door te beginnen met een Buiten Gebruik fiche op het eerste zandlopervak (deze op de startegel). Dit zal resulteren in kortere spellen.

NIVEAU 3

MISSIES EN SPECIALE REGELS (C KAARTEN)

***Neem alle kaarten gemarkeerd met C (inclusief de 3 verraders).
Schud deze en geef er één gedekt aan iedere speler.
Kijk in het geheim naar jouw kaart.***

Er zijn 0 – 3 verraders in het spel!

Controleer het onderste deel van de kaart op speciale voorwaarden, zoals '4 spelers en meer' of specifieke elementen die deel uitmaken van het spel - jouw kaart heeft misschien geen voorwaarden. Indien het huidige spel niet voldoet aan de voorwaarden op de kaart, leg je deze af en trek je een nieuwe.



Zo gauw er aan alle voorwaarden op de kaarten voldaan is, verwijder je de andere kaarten; je hebt ze niet langer nodig in dit spel.

Vanaf nu moet iedere held een missie volbrengen of een speciale regel volgen.

Het is niet toegelaten te communiceren over de specifieke inhoud van de kaarten, zelfs niet er over liegen. Het is enkel toegelaten argwaan over de verraders te delen en jezelf te verdedigen, en dit enkel tijdens de discussie fases.

Bepaalde missies en regels zijn moeilijker te behalen dan andere, maar de voldoening bij het behalen is dan ook veel groter!



Voorbeelden

TOEGELATEN

- ✓ **Emma:** *Ik denk dat Henri de verrader is: hij reageert steeds heel traag.*
- ✓ **Henri:** *Neen, dat ben ik niet! Bovendien ben ik de enige die de zandloper heeft omgedraaid!*
- ✗ **Marie:** *Ik denk dat hij een missie heeft om de elf daarheen te krijgen.*
- ✗ **Henri:** *Neen, mijn missie is eigenlijk de dwerg. Ik moet hem ...*

Speciale Regels kaarten



NIET
TOEGELATEN

Deze rolkaarten dringen je een regel op die je tijdens het spel moet volgen en die jou mogelijks (verkeerdelijk) als een verrader afschilderen.

Indien je eventjes de, aan jou toegekende regel, vergeet toe te passen, wacht dan tot het einde van het spel om je te verontschuldigen, maar volg onmiddellijk terug de regel!

Missie kaarten



Deze rolkaarten geven jou een geheime missie die je tijdens het spel moet volbrengen. Indien je een missiekaart hebt, kan je het spel enkel winnen indien de helden winnen **en** je jouw missie volbrengt.

Indien jouw missie op een bepaald moment onmogelijk wordt, moet je 'Ik heb gefaald!' toegeven en jouw rolkaart bekend maken. Je bent hierna geëlimineerd en je geeft jouw actietegel(s) door naar jouw linkerkant.

Voorbeeld

Jouw missie zou onmogelijk worden indien je de dwerg iets moeten laten doen maar de dwerg is reeds ontsnapt.

Opmerking: In het uitzonderlijke geval dat alle spelers behalve één geëlimineerd zijn, eindigt het spel onmiddellijk en de overgebleven speler beslist of de helden het spel winnen of verliezen.

NIVEAU 4

BIJZONDERE OMSTANDIGHEDEN (D KAARTEN)

Neem alle kaarten gemarkeerd met D. Schud deze en geef er één gedekt aan iedere speler. Kijk in het geheim naar jouw kaart. Controleer de onderkant van de kaart voor condities. Indien jouw huidige spel niet voldoet aan condities op een kaart, wordt die kaart afgelegd en een nieuwe getrokken. Leg de resterende kaarten terzijde; je hebt ze niet meer nodig.

Veranderlijke kaarten



Indien je een kaart hebt met een  boven de effect tekst, geeft de voornaamste achtergrondkleur weer of je aan het begin van het spel een verrader of een held bent. Bepaalde condities kunnen er echter voor zorgen dat je wisselt van kamp tijdens het spel na het vervullen ervan!

Opmerking: Indien je kleurenblind bent, kan je door de linkerkant van het symbool die met een papierklem aan de foto hangt, vaststellen of je bij het begin van het spel een verrader of een held bent.

Opmerking: Bepaalde kaarten refereren naar de Diefstaltegels. Dit is de tegel die je omdraait van zodra de diefstal uitgevoerd is.



Deze persoon
begint als
een held.



Deze persoon
begint als
een verrader

NIVEAU 5

MISSIES VOOR VERRADERS (E KAARTEN)

*Speel met alle met E gemarkeerde kaarten.
Gebruik de reguliere spelvoorbereiding.*

Verraderkaarten gemarkeerd met E geven jou een geheime missie die je tijdens het spel moet volbrengen. Indien je een verrader missiekaart hebt, kan je het spel enkel winnen indien de helden verliezen **en** je jouw missie volbrengt.

Indien jouw missie op een bepaald moment onmogelijk wordt, moet je 'Ik heb gefaald!' toegeven en jouw rolkaart bekend maken. Je bent hierna geëlimineerd en je geeft jouw actietegel(s) door naar jouw linkerkant.

De missies raden

Indien de helden het spel winnen door te ontsnappen na de diefstal, krijgen de verraders nog een laatste kans om te winnen.

Eerst maakt iedere verrader zijn rolkaart bekend.

Verraders: Je spreekt één per één en in om het even welke volgorde. Je kan naar een gedekte rolkaart wijzen en meedelen welke heldmissie je denkt dat het is. De eigenaar ervan legt deze open. Indien je correct bent, wissel je jouw kaart met deze; je doet vanaf nu mee met het winnende team en de andere speler is nu een verliezer.

Uiteraard kan er maar één keer naar elke kaart geraden worden.

Maak daarna eventueel overblijvende held rolkaarten bekend, net zoals op het einde van elk spel.

Opmerking: Je kan enkel missies 🎯 raden, geen speciale regels.

Kasper Lapp ONTWERPER

Gyom ARTIEST

Marie Ooms GRAFISCHE ONTWERPER

A. De Cnodder & N. Delobelle NEDERLANDSE VERTALERS



rue Sanson 4
BE-5310 Longchamps
Tel. +32 468 37 51 31
info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com



Een spel van Sit Down! uitgegeven door Megalopole. © Megalopole (2018). Alle rechten voorbehouden. ■ Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. ■ Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. ■ Zonder voorafgaandelijke toestemming van Megapole is elke gedeeltelijke of gehele reproductie van dit spel in om het even welke vorm, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden. ■ **OPGEPAST!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Het spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Hou deze informatie bij.

Made in Spain

Ref. MMHR/02/2019/06/NL