

MAGIC MAZE ON MARS

⚙️ Kasper Lapp

🌿 Gyom



Moedige aardlingen zijn onderweg om Mars te koloniseren. Slim gestationeerd in de baan om Mars wachten deze kolonisten terwijl uitgestuurde robots op het oppervlak bewoonbare koepels bouwen. Om dit te doen ontginnen, fabriceren en bewegen deze machines de noodzakelijke grondstoffen langs snelwegen. Snel en accuraat werken is essentieel, aangezien de kolonisten, hoog in de lucht, door hun zuurstofreserves dreigen te geraken en hun redding volledig in handen ligt van deze robots die zwoegen op het Marsoppervlak.

SPELMATERIAAL



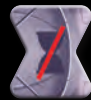
21 Marsteegels (waarvan 8 die enkel gebruikt worden om de moeilijkheidsgraad aan te passen)



6 Brugfiches



3 Jokerfiches



4 Zandloperfiches



6 Actietegels



2 Ruimte-Naaktslakkpionnen



10 Afvalpionnen



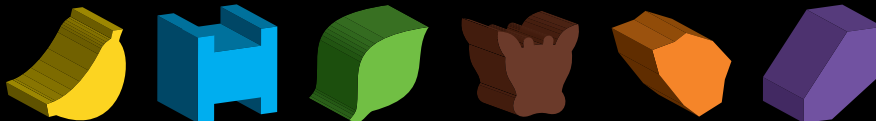
5 Kolonistpionnen



5 Koepelfiches



1 Communicatiebord



2 x 6 Grondstofpionnen in verschillende vormen

(gele banaan, metaalblauwe balk, groen blad, bruine koe, oranje erts en paars kristal)



1 "Doe iets!" pion



1 Zandloper

SPELCONCEPT

Magic Maze on Mars is een real-time, coöperatief spel. Jij staat in voor een specifieke actie en bent mogelijk de enige persoon die die bewuste actie kan uitvoeren; jij kan deze actie echter uitvoeren wanneer je maar wenst. Jouw actie kan zijn: bewegen langs een groene snelweg, langs een blauwe snelweg of een oranje snelweg ... of om nieuwe zones te ontdekken in die kleur, of de ruimte-naaktslakken te laten bewegen over een snelweg in die bewuste kleur om een lekkere maaltijd te vinden ... Dit alles vergt een strikte coöperatie tussen alle spelers om de pionnen slim te bewegen, zodat je de opdrachten kan uitvoeren vooraleer de tijd verstreken is.

Het is echter enkel toegelaten om te communiceren met elkaar gedurende korte, specifieke momenten tijdens het spel. De rest van de tijd moet je spelen zonder geluid te maken en mag je enkel visuele hints geven aan de andere spelers.

DOEL VAN HET SPEL

Iedereen wint het spel als elke kolonistpion een bewoonbare koepel bereikt alvorens de tijslimiet is bereikt; je moet echter eerst de koepels weten te bouwen!

Bij aanvang van het spel heb je slechts één doorlooptijd van de zandloper beschikbaar. Gelukkig zijn er zandlopervelden die je meer respijt geven tijdens het spel. Indien de tijd echter opgebruikt is, alvorens alle kolonisten veilig en wel de koepels bereikt hebben, verliest iedereen, omdat deze kolonisten sterven door verstikking!

SPELVOORBEREIDING



Plaats de Mars starttegel¹ in het midden van de tafel.

Geef elke speler een actietegel overeenkomstig het aantal spelers².

Voorbeeld 3-spelers:



Plaats het volgende materiaal waar iedereen erbij kan:

- de zandloper³
- het magazijnbord⁴
- de 12 grondstofpionnen⁵ [algemene voorraad]

Leg ook volgende zaken binnen ieders bereik klaar, maar enkel in de hoeveelheid zoals aangegeven door de module die je speelt:

- de aangegeven Marstegels⁶ [geschud vormen ze een gedekte trekstapel]
- de aangegeven Brugtegels⁷
- de 10 Afvalpionnen indien de module ze voorschrijft⁸
- beide Ruimte-naaktslakpionnen indien de module ze voorschrijft⁹
- de aangegeven Kolonistpionnen¹⁰
- de "Doe iets!" pion¹¹
- het Communicatiebord¹²
- op het Magazijnbord:
 - de Koepeltegels¹³ (stapel ze)
 - de Jokertegels¹⁴ (één per veld)
 - de Zandloperfiches¹⁵ (één per veld)

Dit zijn jouw verantwoordelijkheden.
Dit zijn jouw bevelen, dit zijn de jouwe
en dat zijn de mijne. Laten we wat
menselijke leefgebieden bouwen!

Waarom verdeelden onze programmeurs onze
bevoegdheden op deze manier? Zou het niet efficiënter
zijn om de job door één van ons te laten uitvoeren?

Verwacht jij logica
en efficiëntie van mensen?

Spelvoorbereiding voorbeeld voor Module 4:



We overlopen de volledige spelregels van Magic Maze on Mars gedurende 5 modules, die gradueel regels zullen toevoegen. We raden je aan om niet de ganse spelregels te lezen in één keer. De beste manier om de regels te leren is module 1 te lezen, dan te spelen, module 2 te lezen, te spelen, enzovoort ...

MODULE 1

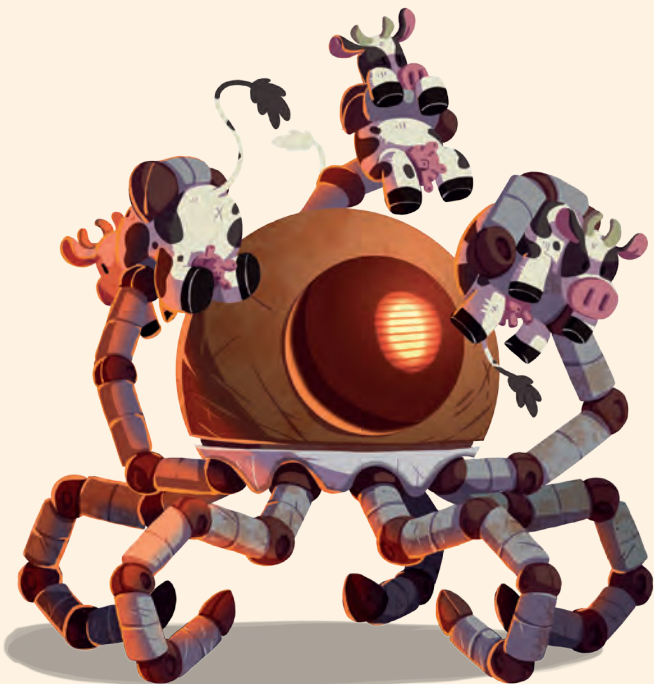
BENODIGD MATERIAAL VOOR DEZE MODULE

de 4 R Marstegels	0 Communicatiebord
1 Kolonistpion	0 Brugfiches
1 Koepeltegels	0 Jokerfiches
1 Zandloperfiche	0 Afvalpionnen
0 "Doe iets!" pion	0 Ruimte-naaktslakpionnen

HET SPEL STARTEN

Je mag je tijd nemen en zoveel overleggen als je wil terwijl je het spel voorbereidt. Zo gauw iedereen er klaar voor is, draai je de zandoper en begint het spel! **Je mag zo veel communiceren als je wil gedurende het spel** in deze module.

Aangezien je het spel met slechts één Marstegel begint, is de resterende Marstegels exploreren het eerste doel. Deze zullen je toegang geven tot nieuwe grondstoffen, die je toelaten om koepels te bouwen voor de kolonisten.



GRONDSTOFPIONNEN PRODUCEREN



Indien je de **blauwe** actietegel hebt, kan je een **blauwe** grondstofpion produceren op een fabrieksplatform (halve cirkel) met een **blauw** grondstoficoon erop, zo lang er geen andere pionnen op dit platform aanwezig zijn en er een **blauwe** grondstofpion in de voorraad beschikbaar is.

Neem de **blauwe** grondstofpion uit de voorraad en plaats deze op het fabrieksplatform.

*Ik ontgin kristallen.
Wie heeft daar nu nood aan?*

*Ik denk dat we bladeren nodig hebben,
zodat de mensen erop kunnen kauwen.
Mensen houden van bladeren.*

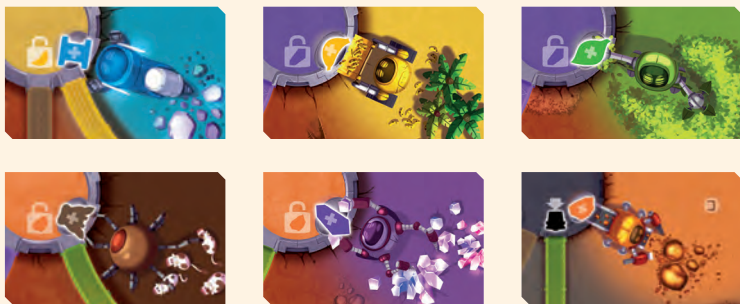
*Mensen houden nog meer van koeien.
Daarvan moeten we er meer maken.*

BELANGRIJK

*Verwar een fabrieksplatform niet met een standaard platform!
Een standaard platform heeft een sloticoon met een grondstof erin.*



Een fabrieksplatform heeft een icoon van een grondstof met een plussymbool (+), en de tekening toont altijd een robot die ernaast werkt om de grondstof te voorzien, in een gebied in die grondstofkleur.



Op dezelfde manier zoals je een **blauwe** grondstofpion produceert, kan je de andere grondstofpionnen produceren op de fabrieksplatformen met iconen in hun respectievelijke kleuren (ze verschijnen als je nieuwe marstegels plaatst).

*Het lijkt erop dat de robots bananen kweken.
Waartoe dienen deze?*

Maak je geen zorgen. Ik ben er zeker van dat ze alles onder controle hebben.

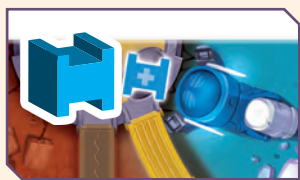
Grondstofpionnen bewegen

Je kan grondstofpionnen bewegen over snelwegen in de kleur van jouw actietegel.



Bijvoorbeeld, indien jij de afgebeelde actietegel hebt, mag je grondstofpionnen bewegen over bruine en oranje snelwegen.

Grondstofpionnen bewegen van het ene platform naar een ander leeg platform; ze stoppen nooit halverwege op een snelweg. Je kan nooit meer dan **één pion tegelijkertijd op een platform hebben**. Meer zelfs, **een pion kan niet door een platform bewegen zonder er te stoppen** (dus een pion kan niet door een bezet platform bewegen).



Ik heb dit spul, wat het ook mogen zijn, tot hier getransporteerd. Neem jij het over?

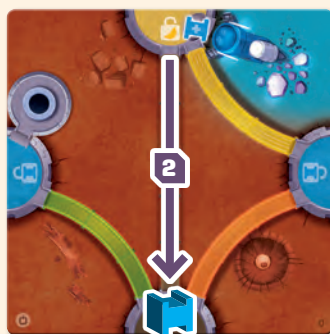
Waarvoor dient het?

Ik heb geen idee. Mensen en hun rare nood aan comfort!



1 Een speler met **blauw** op zijn actietegel produceert een blauwe grondstofpion.

2+3 Een speler met **bruin** en **oranje** op zijn actietegel transporteert de grondstofpion langs twee snelwegen (merk op dat een speler met **geel** op zijn actietegel de korte route zou kunnen nemen).



NIEUWE MARSTEGELS ONTDEKKEN



Om een nieuwe marstegel te ontdekken (d.i. een nieuwe tegel aangrenzend aan de rand leggen), moet het platform aan de rand een grondstofpion in dezelfde kleur hebben (bijvoorbeeld, een **blauwe** grondstofpion op een **blauw** platform).

We hebben hier een kristal nodig om nieuwe wegen en platforms te bouwen.

Kunnen we wegen bouwen met kristallen?

Op deze plek wel, maar daar hebben we een koe nodig om er één te bouwen.

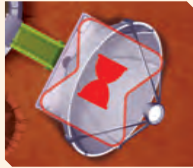


Indien je deze kleur (**blauw** in ons voorbeeld) op jouw actietegel hebt, kan je de **blauwe** grondstofpion in de voorraad leggen om de bovenste tegel van de stapel Marstegels te nemen. Je plaatst deze **onmiddellijk** open en aangrenzend aan het platform waar je net de grondstofpion verwijderd hebt. Je draait de nieuwe tegel **altijd** zodat het platform met een pijl verbinding maakt met het platform waar je net de grondstofpion hebt verwijderd.

BELANGRIJK

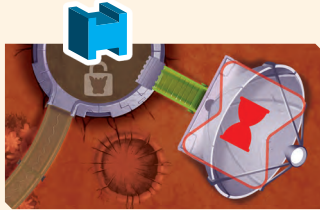
- Je moet de overeenkomstige grondstofpion effectief fysiek verplaatsen naar het platform en hem daar plaatsen; enkel dan kan je hem terugleggen in de voorraad om te ontdekken. Zelfs al kan je de bewegingen in je hoofd voorstellen en zou je de stapjes willen overslaan. De andere spelers moeten het zien gebeuren om te begrijpen wat je doet. (zelfs al zou je de grondstofpion alleen kunnen bewegen over diverse snelwegen tot aan het platform om hem daar te verwijderen en te gaan ontdekken).
- Zelfs al is een platform een halve cirkel als er geen andere Marstegel naast ligt, eens je een Marstegel hebt ontdekt en deze er naast ligt, vormen ze samen een volledige cirkel (gevormd door de twee halve cirkels). **Twee aangrenzende halve cirkels vormen altijd samen één platform**, en kunnen dus maar één pion herbergen!

TIJDSLIMIET



Indien de zandloper volledig is doorgelopen, verlies je het spel! Wanhoop nog niet: de zandloper kan omgedraaid worden door een grondstofpion (van eender welke kleur) te bewegen op een zandloperveld dat nog niet gebruikt is geweest. De speler die de grondstofpion ernaar heeft bewogen moet deze in de voorraad leggen en **de zandloper onmiddellijk omdraaien**.

Mijn medekolonisten, we ontvangen een bericht van de robots op het Marsoppervlak ... en ... wat bedoel je, de koepels zijn nog niet klaar? Euh, ik vermoed dat we dan hier nog maar even wachten. Maar waar liet ik jandorie die zuurstofflessen?



Voorbeeld: Een speler met *groen* op zijn actietegel kan een grondstofpion naar het zandloperveld bewegen. De speler legt de grondstofpion terug in de voorraad en draait de zandloper om.

Opmerking

Gebruik geen ander soort timer dan de zandloper; het zal je niet dezelfde ervaring bezorgen!

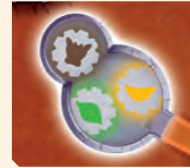
Elk zandloperveld kan slechts éénmalig gebruikt worden. Na gebruik plaats je een zandloperfiche van het magazijnbord op het zandloperveld.



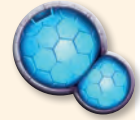
BELANGRIJK

Je moet een grondstofpion effectief fysiek verplaatsen naar het zandloperveld; enkel dan kan je hem terugleggen in de voorraad om de zandloper om te draaien. Zelfs al kan je de bewegingen in je hoofd voorstellen en zou je de stapjes willen overslaan. De andere spelers moeten het zien gebeuren om te begrijpen wat je doet. (zelfs al zou je de grondstofpion alleen kunnen bewegen over diverse snelwegen tot aan het zandloperveld om hem daar te verwijderen en de zandloper om te draaien).

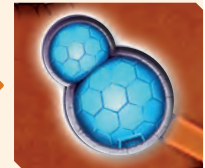
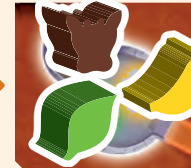
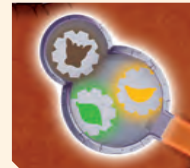
KOEPELS BOUWEN



Sommige Marstegels hebben een Koepel-bouwplaats, waar je de afgebeelde grondstofpion moet afleveren (*bruin, groen en geel in onderstaand voorbeeld*).



Eens alle benodigde grondstofpionnen geleverd zijn aan de bouwplaats, kan **éénder wie** ze terug in de voorraad leggen om een Koepeltegelt van het magazijnbord op de bouwplaats te leggen. De koepel is gebouwd.



EINDE VAN HET SPEL



Eens alle koepels gebouwd zijn (*wat slechts 1 is in deze module*), komen de kolonisten aan. Elke kolonist vertegenwoordigt een familie die een nieuw leven start op Mars. Plaats alle kolonistpionnen (*slechts 1 in deze module*) op het raketveld van Marstegel #1.

Daarna verplaats je de kolonistpionnen identiek als de grondstofpionnen [1 pion per platform - ongeacht het type - en ze moeten op elk platform tijdens de reis stoppen]. **Je wint het spel zo gauw elke koepel bezet wordt door een kolonistpion** (het maakt niet uit de welke).

Kijk! Dit is onze nieuwe thuis!

Het lijkt helemaal niet op de foto's uit de brochure.

Waar is het zwembad?

BELANGRIJK

Eens de kolonisten op Mars landen, kan de zandloper niet meer omgedraaid worden!

Nu ken je de basisregels en kan je de eerste module spelen.

MODULE 2

BENODIGD MATERIAAL VOOR DEZE MODULE

de 4 A en de 2 B Mars tegels	het Communicatiebord
2 Kolonistpionnen	de 6 Brugfiches
2 Koepeltegels	de 3 Jokerfiches
2 Zandloperfiches	0 Afvalpionnen
de “Doe iets!” pion	0 Ruimte-naaktslakpionnen

HET SPEL STARTEN

Al de spelregels uit module 1 blijven van kracht. Vanaf nu is het enkel **verboden om te communiceren**.

Het is dus niet toegelaten om te spreken, iets aan te wijzen, signalen te geven of geluidjes te maken. De enige vorm van communicatie die mogelijk is, is de volgende:

- Continu staren naar een andere speler.
- De “Doe iets!” pion nemen en voor iemand neerzetten om te suggereren dat het tijd is om een actie te ondernemen voor deze persoon. Deze persoon mag het oneens zijn en de pion voor een andere speler zetten. Iedereen kan de “Doe iets!” pion gebruiken op elk moment.
- Het communicatiebord gebruiken: plaats de “Doe iets!” pion op de rode knop boven het icoon van de actie die jij vindt dat door een andere speler moet uitgevoerd worden. *(bijvoorbeeld, je kan de “Doe iets!” pion boven het zandlopericoon plaatsen om aan te geven dat het tijd is om de zandloper om te draaien; of boven het grondstoffenicoon om aan te geven dat het tijd is om een nieuwe grondstof te produceren)*. Zoals gewoonlijk kan iedereen op elke moment de “Doe iets!” pion bewegen.

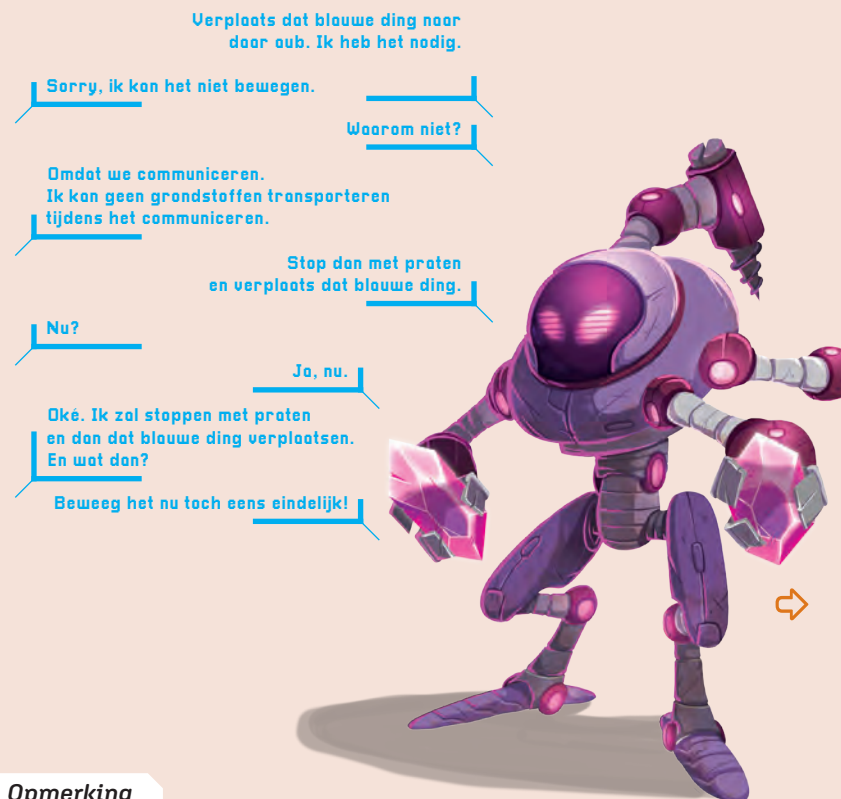


Iconen, van links naar rechts: grondstoffen produceren, zandloper, brug, afval, pijnlij, naaktslak - deze zullen we later nog bespreken.

- Een Jokerfiche gebruiken (zie pagina 8).

Elke keer de zandloper wordt omgedraaid, mag iedereen spreken zo lang ze willen **terwijl de zandloper blijft doorlopen**. Zo lang je communiceert mogen er geen acties ondernomen worden.

Zo gauw iemand een actie uitvoert, moet alle communicatie weer gestaakt worden!



Opmerking

- Indien je Magic Maze al hebt gespeeld, is het ongetwijfeld een aangename vaststelling dat je in deze Magic Maze op Mars je eigen bewegingsfouten kan rechtzetten (zoals bijvoorbeeld een legale beweging die je niet vooruit helpt). Doordat je actietegel een kleur heeft, kan je de pionnen in eender welke richting bewegen over die kleur van snelweg (uitzondering: enkelrichtingssnelwegen, zie pagina 11).
- Indien je merkt dat er iemand zondigt tegen de regels, mag je dit verbaal melden. zet de speelstukken terug zoals de situatie was voor de fout werd gemaakt terwijl **de zandloper blijft doorlopen**; je gaat niet terug in de tijd als je een fout maakt, deze uitlegt of rechtzet, dus zet het snel recht!

BRUGGEN BOUWEN

Om een brug te bouwen moet je een grondstof op een platform hebben aan een einde van een brug-bouwplaats (aangegeven op de Marstegel met een stippellijn). Een brug-bouwplaats is (nog) geen snelweg; je kan er geen zaken over bewegen.

Indien je de kleur van een grondstofpion op jouw actietegel hebt, mag je de grondstofpion terug in de voorraad leggen om een brugfiche van **dezelfde kleur** op de brug-bouwplaats te leggen.



Waarom bouwen de robots een brug over die kloof? Kunnen ze er niet gewoon rond gaan?

Opmerking

Er is *slechts één brugfiche in elke kleur*. Dus als je de gele brugfiche al gebouwd hebt, heb je een andere kleur van grondstofpion nodig om de volgende brug te bouwen.

Eens een brugfiche is geplaatst, kan je vanaf dat moment erover bewegen als over een snelweg. **Je kan geen zaken bewegen over een brug-bouwplaats waar nog geen brug gebouwd is.**



JOKERFICHES



Elke jokerfiche geeft je twee mogelijke opties:

- Bovenste gedeelte: Communicatie
- Onderste gedeelte: Omzetten

Iedereen kan op elk moment een jokerfiche van het magazijnbord afleggen om **één** van bovenstaande opties uit te voeren.

COMMUNICATIE ACTIE

Wanneer je een jokerfiche aflegt, geef je het signaal dat iedereen mag beginnen te communiceren onder dezelfde voorwaarden als wanneer de zandloper wordt omgedraaid. Dus zo gauw iemand terug een actie onderneemt, stopt het communiceren onmiddellijk.

OMZET ACTIE

Wanneer je een jokerfiche aflegt, mag je een willekeurige grondstof op een Marstegel ruilen met een grondstofpion uit de voorraad **waarvan de kleur op jouw actietegel staat**.

Voorbeeld: Indien je *bruin* hebt op jouw actietegel, zou je een *oranje* grondstofpion op een Marstegel kunnen ruilen met een *bruine* grondstofpion uit de voorraad.

BELANGRIJK

*Je moet de twee grondstofpionnen effectief **fysiek omzetten** (zelfs al zou het sneller zijn om de grondstofpion gewoon in de voorraad te laten omdat je hem toch wilde verwijderen om een nieuwe Marstegel te ontdekken bijvoorbeeld). **Zelfs al kan je de bewegingen in je hoofd voorstellen en zou je de stapjes willen overslaan. De andere spelers moeten het zien gebeuren om te begrijpen wat je doet.***

Ik heb wat goed nieuws en slecht nieuws.
Het goede nieuws is dat ik onze communicatiekracht heb geboost, zodat we vaker kunnen communiceren.

Wat is het slechte nieuws?

Het gebooste signaal verstoort moleculen.

Slecht nieuws? Dat is **FANTASTISCH** nieuws! Dat kunnen we gebruiken! Laten we de structuur van die kristalmoleculen herstructureren en ze veranderen in een koe en een banaan! Mensen houden van onze culinaire creaties. Ik presenteer u: banaan-biefstuk bourguignon!

Je bent nu klaar om de tweede module te spelen.

MODULE 3

BENODIGD MATERIAAL VOOR DEZE MODULE

de 4 A, de 2 B en de 2 C Mars tegels	het Communicatiebord
3 Kolonistpionnen	de 6 Brugfiches
3 Koepeltegels	de 3 Jokerfiches
3 Zandloperfiches	de 10 Afvalpionnen
de "Doe iets!" pion	0 Ruimte-naaktslakpionnen

AFVALPIONNEN



Voeg de afvalpionnen toe aan de voorraad.

Wanneer je een nieuwe Marstegel ontdekt en het platform met de verbindingspijlen toont een afvalicoon, dan

moet je onmiddellijk een afvalpion (zwart) plaatsen **op elk platform van dit type** in het spel.

De eerste tegel die je ontdekt met een afvalplatform zal dus één afvalpion genereren; de tweede twee; enzovoort.

Indien je een afvalpion moet toevoegen aan een platform waar reeds een grondstofpion staat, plaats je de grondstofpion terug in de voorraad en neemt de afvalpion z'n plaats in.

Indien je een afvalpion moet toevoegen aan een platform waar er al één staat, zet je de nieuwe afvalpion op een aangrenzend platform en verwijder je de eventuele grondstofpion die daar zou staan. Indien alle aangrenzende platformen al een afvalpion hebben, plaats je hem op een platform aangrenzend aan deze volgens dezelfde regels, enzovoort.

Opmerking

Twee platforms worden als aangrenzend beschouwd als er een snelweg is die hen verbindt.

Voorbeeld

1. Je hebt bruin op je actietegel en beslist om een nieuwe Marstegel te ontdekken in de linkerbovenhoek. Hiervoor gebruik je het **bruine** platform met de bruine grondstofpion. Hou rekening met de **oranje** grondstofpion en afvalpion op de beide andere platforms.



2. Je legt de bruine grondstofpion af en trekt en plaatst de nieuwe Marstegel in de linkerbovenhoek, er op lettend dat de pijlen met het bruine platform worden geconnecteerd waarvan je de bruine grondstofpion nam. Dit platform heeft nu een afvalicoon, wat betekent dat het een afvalpion produceert... maar zo ook alle andere afvalplatformen! Je moet de **oranje** grondstofpion in het lagere middelste platform in de voorraad plaatsen en er een afvalpion plaatsen. Het platform rechts in het midden heeft al een afvalpion, dus wordt er een nieuwe afvalpion geplaatst op een aangrenzend platform; jij kiest diegene die zich erboven bevindt.



MODULE 4

BENODIGD MATERIAAL VOOR DEZE MODULE

de 4 A , de 2 B , de 2 C en de 2 D Marstegels	het Communicatiebord
4 Kolonistpionnen	de 6 Brugfiches
4 Koepeltegels	de 3 Jokerfiches
de 4 Zandloperfiches	de 10 Afvalpionnen
de "Doe iets!" pion	1 Ruimte-naaktslakpionnen

PIJPLIJN ICONEN



Sommige platforms zijn verbonden met een pijplijnicoon. Indien het platform een grondstofpion of een afvalpion bevat, kan iedereen deze pion via de pijplijn naar een leeg platform met een pijplijnicoon bewegen. Indien je dit doet, is het toegelaten om

een geluidje te maken van iets dat door een pneumatische buis zoeft (wees creatief!) om de andere spelers duidelijk te maken welke actie je onderneemt.



Je bent nu klaar om de derde module te spelen.

RUIMTE-NAAKTSLAKPIONNEN

Wanneer je een nieuwe Marstegel ontdekt waarvan het platform een ruimte-naaktslakicoon heeft, dan **moet** je onmiddellijk een ruimte-naaktslakpion (roos) **op het platform plaatsen volgens de roze naaktslakpijl**.

Je kan een ruimte-naaktslakpion bewegen zoals de grondstofpionnen, de kleur gebruikend van de snelweg waarover je ze wil bewegen, behalve het feit dat **ze enkel bewegen om een afvalpion of grondstofpion te eten op het aangrenzende platform**. Zet de opgegeten pion terug in de voorraad.

Ruimte-naaktslakpionnen kunnen niet door pijplijnen: ruimte-naaktslakken eten te veel om door zo'n smal pijpje te geraken.

Opmerking

Je bent niet verplicht om een ruimte-naaktslakpion te bewegen omdat er een afval- of grondstofpion aan grenst. Jij beslist zelf of de ruimte-naaktslak beweegt om iets te eten of niet; Je kan de ruimte-naaktslak zonder problemen laten staan waar ze staat.

Indien een afvalpion wordt geproduceerd op een platform dat bezet is door een ruimte-naaktslakpion, dan leg je de afvalpion onmiddellijk terug in de voorraad.



MODULE 5

BENODIGD MATERIAAL VOOR DEZE MODULE

de 4 A, de 2 B, de 2 C de 2 D en de 2 E Marstegels	het Communicatiebord
de 5 Kolonistpionnen	de 6 Brugfiches
de 5 Koepeltegels	de 3 Jokerfiches
de 4 Zandloperfiches	de 10 Afvalpionnen
de "Doe iets!" pion	de 2 Ruimte-naaktslakpionnen



1. De ruimte-naaktslakpion kan niet bewegen aangezien er geen afval- of grondstofpion aangrenzend staat.



2. Zo gauw deze grondstofpion naar het platform beweegt aangrenzend aan het platform met de ruimte-naaktslakpion, kan de ruimte-naaktslakpion er naar bewegen om de grondstofpion op te eten.



3. De ruimte-naaktslakpion kan bewegen om deze nieuwe grondstofpion op te eten, de grondstofpion wordt terug in de voorraad gelegd.

Je bent nu klaar om de vierde module te spelen.

ENKELRICHTINGSSNELWEGEN

Op snelwegen die richtingspijlen hebben  (niet te verwarren met de verbindingspijlen  op platforms), kan je grondstof-, kolonist- en afvalpionnen enkel in die richting bewegen.

Ruimte-naaktslakken lappen de verkeersregels aan hun laars en negeren de richtingspijlen volkomen.



Wat zijn die grote witte pijlen?

Ik denk dat dat enkelrichtingswegen zijn.

Zijn die nu echt noodzakelijk?
Het lijkt me dat er hier beneden
niet zo veel verkeer is.

Wie weet? Robots en hun grillige maniertjes!



Je bent nu klaar om het COMPLETE spel te spelen.
Nu kan je het volledige potentieel
van Magic Maze on Mars ontdekken!

DE MOEILIKHEIDSGRAAD AANPASSEN

MARSTEGELS TOEVOEGEN

De 8 Marstegels gemarkeerd met een **X**, die je niet gebruikte in deze 5 modules, laten je toe om de moeilijkheid van je volgende spellen aan te passen. Start door er één toe te voegen, dan een tweede ... en zoek de juiste balans voor jouw groep spelers.

OPTIONELE REGELS VOOR EXPERTEN

Elke keer je de zandloper omdraait, moet iedereen hun actietegel doorgeven aan de linkerbuur. Nu moet je aan de slag gaan met een nieuwe tegel en de oude vergeten!



rue Sanson 4
5310 Longchamps
België

Tel. +32 468 37 51 31

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

Dankwoord: Kasper Lapp bedankt iedereen die geholpen heeft bij de ontwikkeling van dit spel, in het bijzonder zijn eerste testspeler (en levensgezellin) Rebecca Mari Krogsgaard.

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. ©Megalopole (2019). 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.

ONTWERPER
Kasper LAPP

ILLUSTRATOR
Gyom

GRAFISCH ONTWERPER
Marie OOMS

PROJECT MANAGER
Didier DELHEZ

NEDERLANDSE VERTALING
Arne DE CNOTTER

SOLITAIR SPELEN

SPELVOORBEREIDING

Plaats de 2-speler actietegels op de tafel en zet de "Doe iets!" pion op één van beiden (jouw keuze).



Om een meer geavanceerd spel te spelen gebruik je de 6-speler actietegels in de plaats.



Bereid het spel voor zoals gewoonlijk. Trek ook 4 Marstegels en voeg ze toe aan de 4 zijden van de starttegel. Voeg ruimte-naaktslakken en afvalpionnen toe zoals hun platformen normaal zouden doen, maar plaats slechts 1 afvalpion voor elk afvalicoon tijdens de opstelling van het spel (ze zijn niet cumulatief en veroorzaken geen watervaleffect zoals tijdens het spel).

Naast de zandloper heb je ook een timer nodig die de seconden aangeeft (bijvoorbeeld een *chronometer of smartphone*). Start de chronometer, draai de zandloper en begin.



Voorbeeld:

SPEEL!

Je kan enkel de acties uitvoeren van de actietegel waarop de "Doe iets!" pion staat.

Je mag de "Doe iets!" pion naar een andere actietegel verplaatsen, maar **enkel als de chronometer XX:X0 toont** (d.i. een meervoud van 10 seconden). Dit betekent dat je de pion niet meer dan één keer om de tien seconden van plaats kan veranderen, enkel als het laatste cijfer een nul is. Dus om de pion te mogen verzetten, kan het zijn dat je soms even moet wachten.

Opmerking

De chronometer is er enkel om de beweging van de "Doe iets!" pion in te tomen. De zandloper blijft het enige hulpmiddel om de speelduur te regelen.