MAGIC MAZE Pocket

Download de zandloper-app om te beginnen spelen!

Nadat ze van al hun bezittingen beroofd werden, zijn een tovenaar, 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.

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 virtuele 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 virtuele zandloper om te spelen. Zandlopervakken die je onderweg tegenkomt zullen je meer tijd geven. Indien de virtuele 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!

SPELMATERIAAL

34 kaarten (24 Winkelcentrumkaarten, 9 Actiekaarten, 1 Diefstalkaart), 12 Buiten-gebruik-fiches (kruis), 4 Heldpionnen in verschillende kleuren. Daarenboven dien je de gratis ***Magic Maze* zandloper-app**, beschikbaar voor iOS of Android, te downloaden en gebruiken om te spelen.

OPSTELLING

Volg de instructies van het scenario dat je wenst te spelen, dit zal je vertellen hoe je de supermarktkaarten stapel moet opstellen 1, meestal gedekt. Leg de startkaart (kaart 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 diefstalkaart 4 terzijde (A-kant naar boven) net als de buiten-gebruik fiches 5.

Neem de actiekaarten corresponderend met het aantal spelers (getal in de rechterhoek onderaan) en geef er één aan iedere speler 6. Leg jouw actiekaart voor jou neer zodat iedereen die kan zien, met de Noord pijl in dezelfde richting 7 als deze op de startkaart wijzend. Zorg ervoor dat de actiekaarten in dezelfde richting als de startkaart blijven tijdens het ganse spel!

4-spelers opstelling.

Tijdens de opstelling kan je zo veel praten, plannen en afspreken als je wil. Maar van zodra de virtuele zandloper omgedraaid is, ben je aan jouw roof begonnen en is stilte en subtiliteit vereist: je mag op geen enkele manier communiceren! Zo gauw alle spelers klaar zijn, draai je de virtuele zandloper op de eerder gedownloade app om.

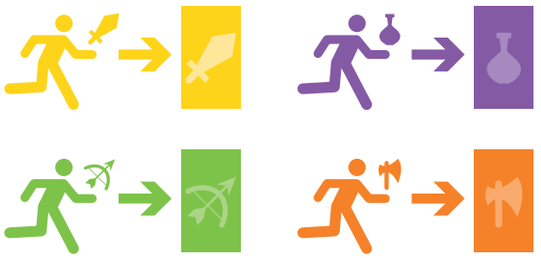
SPELVERLOOP

Het spel Magic Maze volgt dit spelverloop:

1. Start de virtuele zandloper, 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 virtuele zandloper is doorgelopen). Op dat moment draai je de diefstalkaart 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 virtuele zandloper tijdens het spel doorgelopen is, zijn jullie allemaal verslagen!



BELANGRIJK: ❶ Tijdens het spel kan je **ten alle tijde** en **zo vaak als je zelf wil** de actie(s), op jouw eigen actiekaart weergegeven, uitvoeren. Je kan echter geen acties uitvoeren die niet op jouw actiekaart staan. ❷ 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.

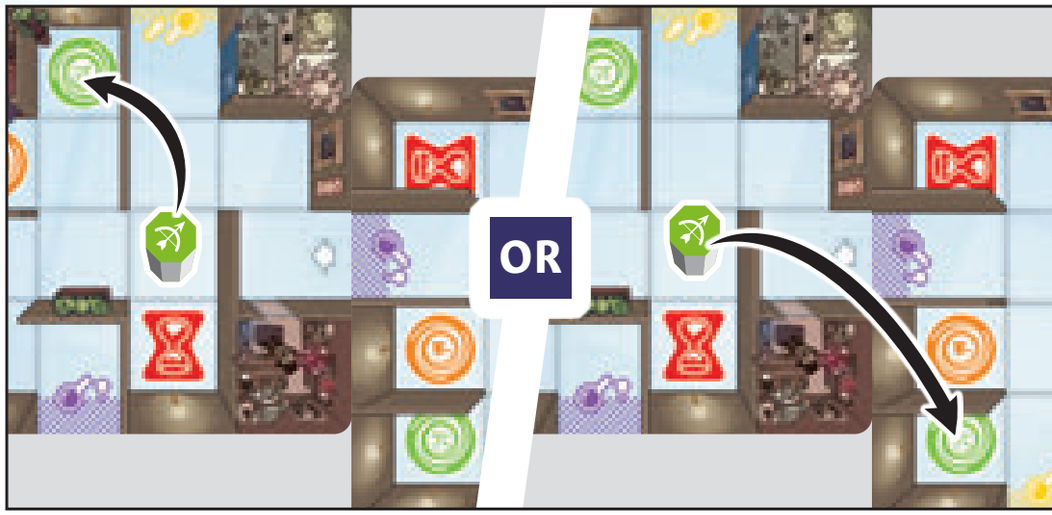
Elke actie is hieronder in detail uitgelegd...

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. Heldpionnen kunnen enkel bewegen op de vrije gangvakken, nooit op geïllustreerde gebieden, zelfs niet om een stapje opzij te zetten om andere pionnen te laten passeren.

In dit voorbeeld vergt het verplaatsen van de oranje heldpion naar het oranje ontdekkingsvak drie acties: **1** *Brian, die de NOORD pijl heeft, verplaatst de held 2 vakken noordwaarts.* **2** *Alice, die de WEST pijl bezit, verplaatst de held twee vakken westwaarts.* **3** *Tenslotte Marc, die de ZUID pijl bezit, verplaatst de held 1 vak zuidwaarts zodat hij op het oranje ontdekkingsvak eindigt.*

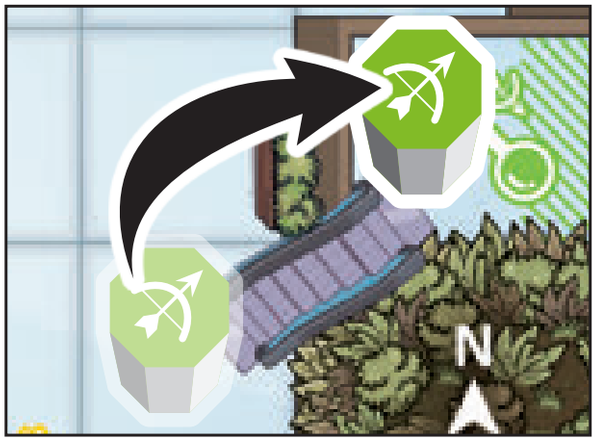
Gebruik een vortex



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.

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 kaarten 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 kaart openleggen.

Van zodra een heldpion op een ontdekkingsvak in zijn kleur staat, draait de speler met de ontdekkingsactie de bovenste kaart van de trekstapel open en legt die zodat **de witte ⇨ pijl** verdergaat vanaf het gebruikte ontdekkingsvak. Indien meerdere ontdekkingen mogelijk zijn, mag de speler de kaart bekijken alvorens te beslissen waar ze te plaatsen. Je mag echter slechts één kaart tegelijkertijd onthullen.

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 kaart 5 op A, kan één van zijn ontdekkingsvakken verbonden zijn aan een ontdekkingsvak op een kaart 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 kaart is het ook mogelijk dat één van zijn ontdekkingsvakken tegen een muur van een reeds aanwezige kaart C aansluit. Dit is uiteraard een doodlopende straat.*

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 diefstalkaart 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 actiekaart met de gebruik een vortex actie om; nu zie je de kant die aangeeft dat de actie onbeschikbaar is). Indien de diefstalkaart 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!

COMMUNICATIE BEPERKING

BELANGRIJK: 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: 1 **Intens staren** naar een andere speler. 2 **Tokkel met je vingertoppen** voor een speler om aan te geven dat deze speler iets moet ondernemen, zonder de specifieke actie te vermelden.

Elke keer dat de virtuele 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!

Opmerking: de pauzefunctie van de virtuele zandloper kan enkel gebruikt worden indien er een externe factor het spel onderbreekt.

TIJD BEPERKING

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

Bijvoorbeeld, de heldpion kan naar het zandlopervak verplaatst worden om de virtuele 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.

Opmerking: nadat de diefstal heeft plaatsgevonden, kan je nog steeds beschikbare zandlopervakken gebruiken om de virtuele zandloper om te draaien tijdens je ontsnappingspoging.

INITIATIE CAMPAGNE

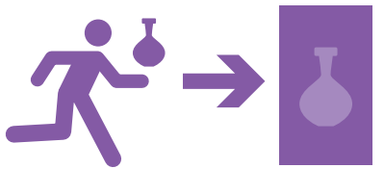
Deze initiatie campagne bevat zeven scenario's die je opbouwend de regels van het spel zullen leren. Indien je faalt in een scenario, kan je deze opnieuw proberen of ze overslaan en de volgende spelen.

SCENARIO 1 • Ontdekking

Negeer de luidspreker symbolen

*Schud supermarktkaarten **2 – 9** en leg kaart 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 diefstalkaart.



SCENARIO 2 • Meerdere uitgangen

Negeer de luidspreker symbolen

*Schud supermarktkaarten **2 – 12** en leg kaart 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 actiekaart door

Negeer de luidspreker symbolen

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

NIEUWE PERMANENTE REGEL: Telkens de virtuele zandloper wordt omgedraaid geven de spelers hun actiekaart door aan de speler aan hun linkerkant. Let er op dat de Noord pijl op de actiekaarten steeds in dezelfde richting als deze op de startkaart ligt.

SCENARIO 4 • Dwerg & Elf speciale vaardigheden

*Schud supermarktkaarten **2 – 14**, leg kaart 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 kaart te ontdekken, **mogen alle spelers communiceren** volgens dezelfde regels als wanneer de virtuele zandloper wordt omgedraaid. Het luidspreker symbool is er om jou hieraan te herinneren.

SCENARIO 5 • Tovenaar speciale vaardigheid

*Schud supermarktkaarten **2 – 14**, **leg kaart 15** **er bovenop**, leg kaart 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 kaarten aan de supermarkt toevoegen op toegestane posities (grenzend aan ongebruikte ontdekkingsvakken, maar in om het **even welke** kleur). De tweede kaart 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 kaarten op die manier aan de supermarkt werden toegevoegd), leg je er een buiten-gebruikfiche op onder de tovenaar pion.

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

SCENARIO 6 • Barbaar speciale vaardigheid

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

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

Alle vakken op een kaart 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 — eender welke andere pion heeft geen invloed op een vak met een beveiligingscamera. 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 virtuele zandloper niet meer omdraaien totdat je alle camera's behalve één buiten werking hebt gesteld!

SCENARIO 7 • Maximaal toezicht

*Schud supermarktkaarten **2 – 19**, leg kaart 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 beveiligingscameravakken in de stapel supermarktkaarten. Je moet extra, extra voorzichtig zijn van zodra er een beveiligingscamera vak te voorschijn komt!

Nu ken je alle spelregels van *Magic Maze*.
Om de moeilijkheidsgraad te verhogen, voeg je extra kaarten toe.

Ontwerper ..... **Kasper Lapp**
Artiest ..... **Gyom**
Grafisch ontwerper ..... **Marie Ooms**
Project Manager..... **Didier Delhez**
Vertaler..... **N. Delobelle** & **A. De Cnodder**

rue Sanson 4, 5310 Longchamps, België
info@sitdown-games.com
www.sitdown-games.com

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole.©Megalopole (2025). 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.*

HERINNER DE BELANGRIJKE REGELS

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 actiekaart niet af na het gebruik van de effecten ervan. Je voert gewoon de actie(s), die jouw actiekaart toelaten, zo vaak en wanneer **jij** het nodig acht uit.
- Om een doorgang naar een onontdekte kaart 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 diefstalkaart 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!**