

# MAGIC MAZE



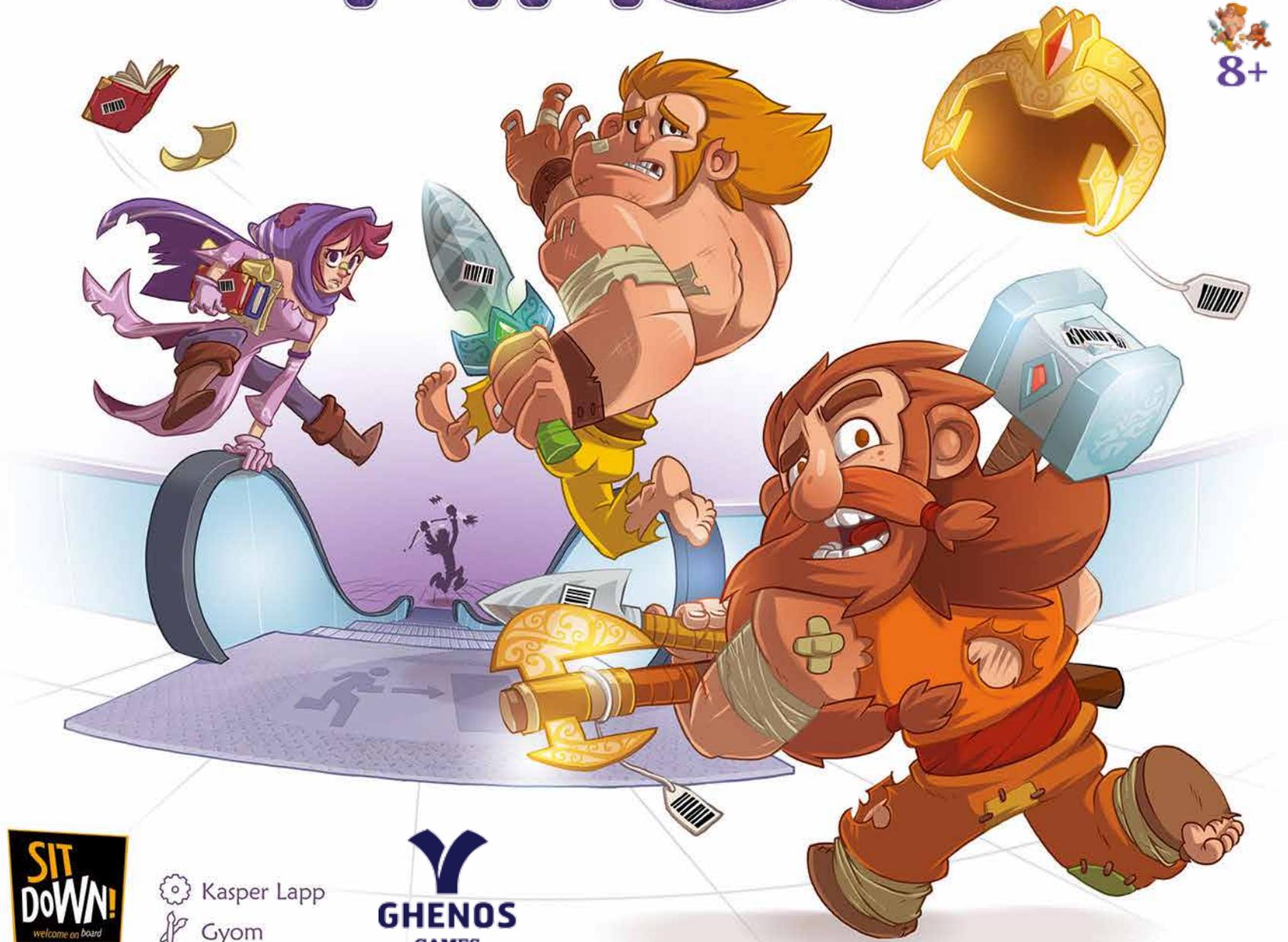
1-8



15'



8+



 Kasper Lapp  
 Gyom



**D**opo essere stati spogliati di tutti i loro averi, un mago, un barbaro, un elfo e un nano sono costretti a derubare il supermercato locale, **Magic Maze**, di tutte le attrezzature necessarie alla loro prossima avventura. Decidono quindi di mettere in atto i propri furti simultaneamente e poi precipitarsi verso le uscite, così da eludere le guardie che avevano visto il loro arrivo con sospetto.

#### NOTA

Per rendere il gioco accessibile a persone daltoniche, a ciascun colore è associato un simbolo. In questo regolamento, ogni volta che viene menzionato un colore, questo può essere identificato con il simbolo corrispondente.



Eroe **Barbaro**  
Colore **giallo**  
Simbolo **spada**



Eroe **Mago**  
Colore **viola**  
Simbolo **ampolla**



Eroe **Elfo**  
Colore **verde**  
Simbolo **arco**



Eroe **Nano**  
Colore **arancione**  
Simbolo **ascia**

## DESCRIZIONE DEL GIOCO

Magic Maze è un gioco di cooperazione simultanea: si gioca cioè contemporaneamente! Ogni giocatore può controllare **una qualsiasi delle 4 pedine Eroe ogni volta che desidera** così da far svolgere alla pedina un'azione molto specifica che gli altri giocatori non possono eseguire: spostarsi verso Nord, esplorare una nuova area, prendere una scala mobile... tutto questo richiede **rigorosa cooperazione e grande intesa** al fine di riuscire a spostare gli Eroi e completare la missione prima che la clessidra si esaurisca.

Inoltre non vi è consentito comunicare se non per brevi periodi durante il gioco. Per quasi tutto il tempo, dovrete giocare **senza scambiarvi gesti o parole**.

## SCOPO DEL GIOCO

Tutti i giocatori vincono la partita se ogni pedina Eroe riesce con successo ad uscire dal supermercato entro il tempo limite e con in mano un oggetto rubato.

Avete a disposizione 3 minuti dall'inizio del gioco. Le caselle Clessidra che incontrerete lungo il percorso vi forniranno più tempo. Se la clessidra si esaurisce completamente prima che le pedine Eroe riescano a scappare, tutti i giocatori hanno perso: il vostro gironzolare ha destato sospetti e le guardie vi hanno acciuffato!

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita di Magic Maze si svolge in quest'ordine:

1. Esplorare il supermercato, parzialmente o completamente.
2. Muovere ogni pedina Eroe sulla casella Oggetto del colore dell'Eroe.



3. Quando tutte e 4 le pedine Eroe si trovano rispettivamente sulla propria casella Oggetto, avviene il furto, scatta l'allarme e le 4 pedine Eroe devono raggiungere velocemente l'uscita senza farsi catturare (ovvero prima che la clessidra si esaurisca). A questo punto girate la tessera Furto con il lato B visibile.



4. Quando una pedina Eroe raggiunge la casella Uscita corrispondente, rimuovetela dal tabellone. Una volta che tutte e 4 le pedine Eroe saranno uscite avrete vinto! Invece, se la clessidra si esaurisce in qualsiasi momento durante la partita, è decretata la vostra sconfitta!



**Kasper Lapp** AUTORE  
**Gyom** ILLUSTRAZIONI  
**Marie Ooms** GRAFICA  
**Didier Delhez** PROJECT MANAGER  
**Cristina Fenizia** TRADUTTRICE

**Kasper Lapp:** "Fin da piccolo ho sempre avuto una passione per lo sviluppo dei giochi da tavolo. Tuttavia, dal momento che il futuro sembrava essere digitale, sono entrato nel settore dei videogiochi. Poi, un paio di anni fa, mi sono imbat-

tuto in una comunità di aspiranti designer di giochi da tavolo e mi sono reso conto che questa categoria era lungi dal morire. Da allora non sono più stato in grado di smettere di svilupparne. *Magic Maze* è il mio primo gioco da tavolo mai pubblicato, ma speriamo non l'ultimo!" • L'autore desidera ringraziare tutte le persone che lo hanno aiutato a testare il gioco. Ringrazia soprattutto Mikkel Balslev, Lars Hoffmann, Laetitia Di Sciascio e Didier Delhez per aver sviluppato idee chiave.

**Sit Down!** rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgio  
[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com) [www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

Un gioco di Sit Down! pubblicato da Megalopole. ©Megalopole (2017). Tutti i diritti riservati. Distribuito in Italia da Ghenos Srl • Questo gioco può essere utilizzato solamente per scopi ricreativi privati. • **AVVERTENZA:** non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Piccole parti. Pericolo di soffocamento. Si prega di conservare le avvertenze. • Forme o colori possono variare rispetto a quelli mostrati sulla confezione. • Qualsiasi produzione anche parziale non autorizzata da Megalopole è severamente vietata.



## COMPONENTI

- 24 tessere Supermercato
- 4 pedine Eroe di colore diverso
- 12 gettoni Fuori Servizio
- 9 tessere Azioni (5 delle quali sono fronte-retro) per partite da 2 ad 8 giocatori e 7 tessere Azioni per partite a giocatore singolo.
- 1 clessidra da 3 minuti
- 1 pedina "Fai Qualcosa!"
- 1 foglio segnapunti *Il Grande Libro delle Sfide* (disponibile anche sul nostro sito nel caso aveste bisogno di un nuovo foglio)
- 1 tessera Furto
- 1 foglio di adesivi da attaccare sulle pedine Eroe (se volete) che permette alle persone daltoniche di riconoscere i personaggi più facilmente. I due adesivi  non verranno usati fino allo Scenario 3 (vedi pagina 7).



▲ Preparazione per una partita da 4 giocatori.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Seguite le istruzioni dello scenario che deciderete di utilizzare, il quale vi indicherà come preparare la pila di tessere Supermercato **1**, solitamente a faccia in giù. Cominciate con gli Scenari da 1 a 7 (campagna di iniziazione) e poi continuate con gli Scenari da 8 a 17. Dopodichè non esitate a creare i vostri scenari personali!

Ponete la tessera iniziale (Tessera 1) **2** al centro del tavolo (con il lato A visibile se giocate per la prima volta, altrimenti scegliete il lato che preferite) e posizionate casualmente le 4 pedine Eroe nei 4 spazi vuoti al centro **3**. Tenete da parte sia la tessera Furto **4** (lato A visibile) che i gettoni Fuori Servizio **5**.

Prendete le tessere Azione previste per il numero di giocatori (ogni tessera ha un numero nell'angolo in basso a destra) e distribuitele una per ciascun giocatore **6**.

Posizionate la vostra tessera Azione di fronte a voi e visibile a tutti, con la propria freccia Nord che punta sempre nella stessa direzione di quella sulla tessera di partenza **7**. Fate in modo che le tessere Azione rimangano sempre orientate nella stessa direzione della tessera di partenza per tutta la durata della partita!



Durante la preparazione del gioco potete chiacchierare, complottare e organizzarvi quanto volete. Tuttavia, non appena girerete la clessidra, avrete cominciato la vostra rapina quindi silenzio e furtività sono fondamentali: non è possibile comunicare in nessun modo!

### SUGGERIMENTO

Siete in troppi e non ci state attorno al tavolo? Non tutti riescono a raggiungere bene le pedine? Nessun problema! Sbarazzatevi delle sedie e giocate in piedi! Quando tutti i giocatori dovranno passare la loro tessera Azione alla propria sinistra (vedi pagina 7, Scenario 3), ciascuno dovrà invece spostarsi semplicemente a destra.

La disposizione delle tessere è identica alla versione per più giocatori.

Prendete le 7 tessere Azione previste per partite da 1 giocatore (numero nell'angolo in basso a destra), fate in modo che le corrispondenti frecce direzione Nord puntino nella stessa direzione della freccia sulla tessera di partenza, mescolatele e riponetele in una pila a faccia in giù.

Non appena girerete la clessidra, il gioco avrà inizio. Utilizzando solo una mano, dovrete girare le tessere Azione una per una su una pila di scarti finchè quella che desiderate utilizzare non sarà visibile. Potrete usare questa stessa mossa su qualsiasi pedina Eroe quante volte volete. Non è permesso tenere la pila di tessere Azione in mano!

Per eseguire un'altra mossa dovrete continuare a girare e scartare le altre tessere Azione, finché quella che desiderate non viene fuori. Se esaurite la pila, rigirate gli scarti a faccia in giù (senza mescolarli) e ricominciate a girare le tessere, ancora e ancora, cercando la mossa che desiderate.

Ogni volta che girate la clessidra (vedi "Limiti di tempo" a pagina 6) dovete mescolare sia la pila che gli scarti in modo da formare un nuovo mazzo.

- Durante la partita, potete mettere in atto le mosse sulle vostre tessere Azione **in ogni momento** e **quante volte volete**. Ovviamente non è possibile effettuare mosse che non siano comprese nelle vostre tessere Azione.
- **In questo gioco non esistono i "turni"**: quindi agite ogni volta che ritenete utili le vostre azioni nello svolgimento del gioco. Non potrete in nessun modo fermare la mossa di un altro giocatore: lui stesso deciderà il momento appropriato per fermarsi.
- Ciascuna azione è descritta nel dettaglio qui di seguito.

### MOVIMENTO



L'azione Movimento vi permette di spostare una pedina Eroe di quante caselle desiderate nella direzione indicata dalla freccia. Il movimento dell'Eroe deve terminare prima che questo si scontri con un ostacolo (un muro, un altro eroe, ecc.). Due pedine Eroe non possono sostare sulla stessa casella.



*In questo esempio, per muovere la pedina Eroe arancione verso la casella Esplorazione dello stesso colore, sono necessarie tre mosse:*

- Bruno, che possiede la freccia **NORD**, muove la pedina di 2 caselle a nord.
- Alice, che possiede la freccia **OVEST**, muove la pedina di 2 caselle ad ovest.
- Infine, Marco, che possiede la freccia **SUD**, muove la pedina di 1 casella a sud, sopra la casella Esplorazione.

### NOTA BENE

In partite da 5 o più giocatori, alcune tessere presentano più di un' Azione. Durante la preparazione del gioco, vi suggeriamo di assegnare le azioni uguali a due giocatori che siedono uno di fronte all'altro. In questo modo, le azioni possono essere eseguite più velocemente da entrambi i lati del tavolo.

### USARE UN VORTICE



Il giocatore che possiede l'azione Usa un Vortice (e solo lui) può muovere qualsiasi pedina Eroe **da dovunque si trovi** verso **qualsiasi** casella Vortice, purché dello stesso colore. Questo è il sistema più veloce per coprire lunghe distanze.



### ATTENZIONE

Una volta avvenuto il furto, la rete dei Vortici verrà automaticamente chiusa. Questo significa che l'azione Usa un Vortice non può essere utilizzata per la vostra fuga!

### PRENDERE LE SCALE MOBILI



Il giocatore che possiede l'azione Prendi le Scale Mobili (e solo lui) può muovere una pedina Eroe da una parte all'altra delle scale mobili, a prescindere dalla direzione in cui le scale sono rivolte. Le pedine Eroe non possono mai sostare su una scala mobile.

ESPLORARE 

Il giocatore che possiede l'azione Esplora, ha la responsabilità di aggiungere nuove tessere al tabellone. Si può eseguire questa azione solo **se una pedina Eroe si trova sulla casella Esplorazione del proprio colore**, che conduce ad un'area inesplorata.



I quattro tipi di caselle Esplorazione.



- Bruno, che possiede la freccia NORD, muove per primo la pedina Eroe arancione verso nord.
- Poi Cristina, che possiede la freccia EST, la muove verso est, sopra la casella Esplorazione;
- Infine Anna, che possiede la lente d'ingrandimento, può rivelare la prossima tessera Supermercato.

Una volta che una pedina Eroe si trova sulla casella Esplorazione del proprio colore, il giocatore con l'azione Esplora rivela la prima tessera Supermercato in cima alla pila e la posiziona in modo che **la freccia bianca** continui il percorso partendo dalla casella Esplorazione utilizzata.



Una volta che un passaggio è stato esplorato, qualsiasi pedina Eroe ci può passare attraverso in qualsiasi direzione e indipendentemente dal colore.

CASI SPECIALI

Dopo aver posizionato una nuova tessera (5 caso A), una delle sue caselle Esplorazione potrebbe connettersi ad un'altra appartenente ad una tessera posizionata in precedenza (B). Il passaggio creatosi è valido e utilizzabile da tutti gli Eroi in entrambe le direzioni.

A seguito del posizionamento di una nuova tessera, è possibile anche che una delle sue caselle esplorazione si connetta ad un muro di una tessera già posizionata (C). Ovviamente, questo costituisce un vicolo cieco.



**Nota bene:** le caselle Esplorazione e le frecce bianche fanno in modo che le tessere Supermercato aderiscano sempre tra loro.

**RUBARE NON È UN'AZIONE!**

Quando tutti e quattro gli Eroi si trovano sulle rispettive caselle Oggetto (ovvero il giallo sul giallo ecc.), qualsiasi giocatore può realizzare il furto girando la rispettiva tessera in modo che abbia il lato B visibile. Ora dovete farvi strada verso l'uscita... **e senza la rete dei Vortici, che nel frattempo è stata disattivata** (girate la tessera Azione Usa i Vortici, ora indicherà che questa azione non è più disponibile)!



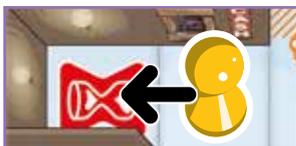
Se la tessera Furto non viene girata, significa che lo stesso non è ancora avvenuto. In questo caso, anche se tutti gli Eroi dovessero lasciare il Supermercato, perdereste la partita perchè non avrete rubato niente!



## LIMITI DI TEMPO



Se la clessidra si esaurisce, avete perso la partita! Tuttavia, ogni volta che una pedina Eroe viene spostata su di una casella Clessidra disponibile, dovrete immediatamente girare la clessidra, indipendentemente dal fatto che questa azione vi conferisca più o meno tempo di prima. **Importante:** non usate un timer standard al posto della clessidra, il risultato non sarebbe lo stesso!



La pedina Eroe può essere spostata sulla casella Clessidra libera per girare la clessidra.

Ciascuna casella Clessidra può essere utilizzata solo una volta, dopodiché dovrete posizionare sopra la casella un gettone Fuori Servizio, sotto l'Eroe che l'ha raggiunta. Tenete presente che l'intero Supermercato ha quattro caselle Clessidra.



## LIMITI DI COMUNICAZIONE

Durante gran parte della partita non potete comunicare. Non è permesso parlare, indicare, fare segnali, gesti o versi. Le uniche forme di comunicazione permesse sono le seguenti:

- Fissare intensamente un altro giocatore.
- Prendere la pedina "Fai Qualcosa!" e posizionarla di fronte ad un giocatore per comunicargli che, beh, è ora di fare qualcosa! Tuttavia è possibile che quel giocatore non sia d'accordo e potrebbe, quindi, riposizionare immediatamente la pedina di fronte ad un altro giocatore.



Ogni volta che la clessidra viene girata, i giocatori hanno il permesso di parlare per quanto tempo desiderano **mentre il tempo continua a scorrere**. Non è possibile effettuare azioni durante il momento di comunicazione.

Infatti, non appena uno qualsiasi dei giocatori effettua una mossa, la comunicazione deve cessare!

### NOTA BENE

Se un giocatore ha completato una mossa sbagliata ma senza infrangere le regole del gioco (ad esempio ha mosso una pedina Eroe troppo a nord), solo il giocatore con l'azione appropriata può correggere l'errore (in questo caso il giocatore che possiede la freccia Sud).

Se vi accorgete che il giocatore ha infranto le regole del gioco, potrete farglielo notare verbalmente. Riportate tutti i componenti del gioco nella posizione in cui si trovavano prima dell'errore, ma tenete presente che il tempo continua a scorrere e non recupererete il tempo perso per la spiegazione dell'errore o la risistemazione del gioco, quindi fate in fretta!

## INIZIAZIONE

## CAMPAGNA D'INIZIAZIONE

Questa campagna d'iniziazione è formata da sette scenari che vi faranno prendere dimestichezza con le regole base del gioco. Se perdetevi la partita su uno di questi scenari, potrete riprovare o semplicemente passare al successivo.

### SCENARIO 1 ♦ Scoperta Ignorate i simboli Altoparlante.

Mescolate le tessere Supermercato da 2 a 9 e posizionate la tessera 1 con il lato A visibile.

Esplorare il Supermercato, rubare gli oggetti e quindi scappare verso l'unica uscita (viola). Non appena una pedina Eroe raggiunge l'uscita, posizionala nello spazio corrispondente al suo colore sulla tessera Furto.



### ECCEZIONE SPECIALE

Se desiderate, per questo tipo di scenario introduttivo potete parlare quanto volete **durante tutta la partita**. Questo sistema potrebbe infatti aiutarvi a capire le meccaniche di gioco.

### RICORDATE LE BASI

Qui di seguito trovate regole importanti da tenere sempre a mente prima di cominciare una partita:

- I giocatori non hanno "turni" e non dovete "giocare" o scartare le tessere Azione quando ne sfruttate l'effetto. Semplicemente realizzate la/e mossa/e che la vostra tessera Azione vi consente di fare, quante volte volete e in ogni momento che voi ritenete opportuno.
- Per poter esplorare un passaggio verso un'area sconosciuta, è necessario che una pedina Eroe si trovi sulla casella Esplorazione del proprio colore. Dopo che un passaggio è stato esplorato, qualsiasi eroe può passarci attraverso in entrambe le direzioni.
- Le pedine Eroe non possono passare attraverso i muri e nemmeno attraverso altre pedine Eroe. Due pedine Eroe non possono rimanere sulla medesima casella.
- La mossa Usa un Vortice vi permette di spostare le pedine Eroe da dovunque si trovino verso qualsiasi casella Vortice del colore corrispondente.
- Quando tutte e quattro le pedine Eroe si trovano sulle caselle Oggetto del loro colore corrispondente, girate la tessera Furto e correte verso l'uscita!
- Non vi è permesso usare la rete dei Vortici durante la fuga (ovvero dopo aver rubato gli oggetti)!
- Il piano è semplice: esplorare, rubare i quattro oggetti e correre verso l'uscita!

### SCENARIO 2 ♦ Diverse uscite Ignorate i simboli Altoparlante.

Mescolate le tessere Supermercato da 2 a 12 e posizionate la tessera 1 con il lato A visibile.

### NUOVA REGOLA PERMANENTE

Ciascuna pedina Eroe deve scappare attraverso l'uscita del proprio colore.



**SCENARIO 3** ♦ **Passa la tua tessera Azione** Ignorate i simboli Altoparlante.

Mescolate le tessere Supermercato da 2 a 12, posizionate la tessera 1 con il lato A visibile e seguite la regola permanente precedente.

**NUOVA REGOLA PERMANENTE** Per 2 o più giocatori

Ogni volta che viene girata la clessidra, i giocatori passano la propria tessera Azione al giocatore alla loro sinistra. Fate in modo che la freccia direzionale Nord, presente su tutte le tessere Azione, sia sempre orientata nello stesso verso di quella sulla tessera di partenza.



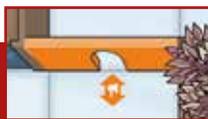
Attaccate gli adesivi  su ciascun lato della clessidra come promemoria.

**SCENARIO 4** ♦ **Abilità speciali del Nano e dell'Elfo**

Mescolate le tessere Supermercato da 2 a 14, posizionate la tessera 1 con il lato A visibile e seguite tutte le regole permanenti precedenti.

**NUOVA REGOLA PERMANENTE**

Il Nano (pedina Eroe arancione) è l'unico in grado di muoversi attraverso i piccoli passaggi delle mura arancioni.

**NUOVA REGOLA PERMANENTE**

Quando muovete l'Elfo (pedina Eroe verde) per esplorare una nuova tessera, **tutti i giocatori possono comunicare** seguendo le stesse regole di quando viene girata la clessidra. Il simbolo Altoparlante serve infatti a ricordarvi questa abilità.

**SCENARIO 5** ♦ **Abilità speciale del Mago**

Mescolate le tessere Supermercato da 2 a 14, posizionate la tessera 15 sopra di esse, ponete la tessera 1 con il lato B visibile e seguite tutte le regole permanenti precedenti.

**NUOVA REGOLA PERMANENTE**

Quando Il Mago (pedina Eroe viola) si trova su una casella Sfera di Cristallo, il giocatore che possiede l'azione Esplora può aggiungere fino a due nuove tessere al supermercato, in posizioni valide (connesse a caselle Esplorazione non ancora utilizzate ma di **qualsiasi** colore); avete la possibilità di connettere la seconda casella alla prima posizionata con questa regola. Questo tipo di esplorazione non deve per forza essere eseguito subito: si può esplorare anche successivamente ma sempre a patto che il Mago si trovi ancora sulla casella Sfera di Cristallo. Una volta che questa particolare casella è stata utilizzata (se quindi una o due tessere sono state aggiunte al supermercato con questa regola), posizionatevi sopra un gettone Fuori Servizio, al di sotto della pedina del Mago.



- ▶ Alice, che possiede la freccia OVEST, muove Il Mago (viola) sulla casella Sfera di Cristallo (A).
- ▶ Anna, che possiede l'azione Esplora, capisce che ora può aggiungere altre due tessere Supermercato "gratis": pesca e posiziona la tessera 5 (B), poi pesca ancora e connette la tessera 9 direttamente alla 5 (C) [avrebbe potuto anche posizionare la tessera 9 da un'altra parte se avesse voluto].



Se un pedina Eroe, di qualsiasi altro colore che non sia il viola, viene spostata su una casella Sfera di Cristallo, non succede nulla.

**SCENARIO 6** ♦ **Abilità speciale del Barbaro**

Mescolate le tessere Supermercato da 2 a 17, posizionate la tessera 1 con il lato B visibile e seguite tutte le regole permanenti precedenti.

In questo scenario ci sono 2 Telecamere di Sicurezza nella pila tessere Supermercato.

Tutte le caselle che contengono una Telecamera di Sicurezza sono gialle, così da renderle più visibili.

**NUOVA REGOLA PERMANENTE**

Finché due o più Telecamere di Sicurezza rimangono in funzione (sono quindi visibili e non coperte con un gettone Fuori Servizio), **non potete muovere nessuna pedina Eroe su caselle Clessidra**. Per disattivare una Telecamera di Sicurezza, il Barbaro (pedina Eroe gialla) deve spostarsi sulla casella corrispondente. A questo punto posizionate un gettone Fuori Servizio su di essa, al di sotto della pedina Barbaro.



Una volta rivelata una prima telecamera, dovete prestare attenzione: se altre telecamere verranno scoperte prima che questa sia stata disattivata, non potrete girare la clessidra fino a che tutte tranne una saranno fuori uso!

Se un pedina Eroe, di qualsiasi altro colore che non sia il giallo, viene spostata su una casella Telecamera di Sicurezza, non succede nulla.

**SCENARIO 7** ♦ **Sorveglianza massima**

Mescolate le tessere Supermercato da 2 a 19, posizionate la tessera 1 con il lato B visibile e seguite tutte le regole permanenti precedenti.

Questo scenario non aggiunge nessuna nuova regola ma ora ci saranno 4 nuove caselle Telecamera di Sicurezza nella pila delle tessere Supermercato. Dovrete essere super super attenti appena comparirà una Telecamera di Sicurezza!

**ORA CONOSCETE TUTTE LE REGOLE DI MAGIC MAZE.  
È TEMPO DI AFFRONTARE LE SFIDE  
DELLA PAGINA SEGUENTE!**

## SCENARI

Ora che conoscete tutte le regole di Magic Maze, siete pronti per affrontare sfide degne delle vostre abilità! Qui troverete una serie di scenari con diversi livelli di difficoltà. Ciascuno è presente nel foglio segnapunti (*Il Grande Libro delle Sfide*), con la propria riga e con una serie di livelli ogni volta più difficili (che prevedono sempre più tessere Supermercato). Compilate il foglio mentre giocate, scrivendo i nomi dei giocatori che hanno accolto la sfida nel riquadro dello scenario corrispondente. Un piccolo spazio sulla destra di ogni riquadro scenario vi permetterà di prendere nota del numero di caselle Clessidra sfruttate (meno sono meglio è!). Per ciascuno scenario potete scegliere se utilizzare la tessera iniziale (la numero 1) sul lato A o sul lato B. Il retro del foglio segnapunti riporta degli spazi vuoti in modo che possiate creare i vostri scenari personali (condivideteli con noi!) oppure aggiungere quelli che troverete sul nostro sito.

### SCENARIO 8 ♦ *Divinazione*

La pila delle tessere Supermercato è posizionata **a faccia in sù**, così avrete la possibilità di vedere prima le tessere che verranno aggiunte al supermercato.

### SCENARIO 9 ♦ *Segui il leader!* Per 3 o più giocatori

Durante la preparazione del gioco, usate un numero di tessere Azione corrispondenti ad una partita con meno giocatori. Date una tessera a ciascuno tranne uno, che infatti rimarrà senza. Di contro, quello stesso giocatore sarà l'unico a poter usare la pedina "Fai Qualcosa!".

#### NOTA BENE

Questo scenario permette di giocare fino a 9 persone!

### SCENARIO 10 ♦ *Beffa le guardie*

Per poter eludere le guardie, gli eroi devono **rubare oggetti che non siano loro** e quindi scappare verso un'uscita che non sia la loro. Le uscite in questo caso possono essere usate solo da un eroe ciascuna, quindi lasciate le pedine Eroe su di esse appena le raggiungeranno.

### SCENARIO 11 ♦ *Modalità Riorganizzazione*

I muri non smettono mai di muoversi. Prima che gli oggetti vengano rubati, ogni volta che la clessidra viene girata, scartate due tessere Supermercato che erano già presenti sul tavolo. Per poter scartare una tessera, sono necessari i seguenti requisiti:

- Non deve avere sopra né pedine Eroe né gettoni Fuori Servizio.
- La tessera 1 non può essere mai rimossa dal supermercato.
- Dopo lo scarto della tessera, dev'essere ancora possibile muoversi ovunque per il supermercato senza dover utilizzare le caselle Vortice (così che possiate scappare).

Se non è possibile rimuovere le due tessere senza rispettare queste condizioni, avete perso la partita.

Riponete le due tessere scartate a faccia in giù sotto la pila. Se questa era già esaurita, le due tessere ne formeranno una nuova.

### SCENARIO 12 ♦ *Solo gesti*

Nel momento in cui avrete il permesso di comunicare, potrete solo usare i gesti: **non potete mai parlare!**

### SCENARIO 13 ♦ *Supermercato multidimensionale*

Il supermercato occupa due piani esistenziali.

**Preparazione:** posizionate le pedine Eroe arancione e verde sulla tessera 1 come di consueto. Poi ponete la tessera 3 sul tavolo, un po' distante dalla prima, e posizionatevi sopra le pedine Eroe gialla e viola in qualsiasi casella. Queste due tessere rappresentano due dimensioni che non possono mai connettersi tra loro dopo aver esplorato una nuova tessera (allontanatele un po' se necessario). La pila delle tessere Supermercato è posizionata **a faccia in sù** in modo che possiate sempre vedere la prossima tessera che verrà aggiunta al supermercato.

Per poter distrarre le guardie, **le quattro pedine Eroe non devono mai trovarsi nella stessa dimensione tutte contemporaneamente**. Una pedina Eroe può spostarsi da una dimensione all'altra sfruttando l'azione Usa un Vortice, muovendosi da una casella Vortice del proprio colore, presente nella dimensione in cui si trova, verso quella dell'altra dimensione. **Questo è l'unico sistema valido per utilizzare un vortice con questo scenario.**

**Attenzione:** se posizionate le tessere in modo errato, potreste non essere in grado di scappare. Non dimenticate che la rete dei Vortici viene disattivata una volta avvenuto il furto!

### SCENARIO 14 ♦ *Niente comunicazioni*

Non è permessa nessuna comunicazione, in nessun momento. Tuttavia avete ancora la possibilità di fissarvi intensamente l'un l'altro e usare la pedina "Fai Qualcosa!".

### SCENARIO 15 ♦ *Che begl'occhi che hai*

Non è permesso comunicare in nessun modo né utilizzare la pedina "Fai Qualcosa!". Potete comunque fissare gli altri giocatori...magari ancora più intensamente.

### SCENARIO 16 ♦ *Vortici fuori servizio*

L'intera rete dei Vortici è fuori servizio durante l'intera partita. Per questo motivo non è possibile utilizzare l'azione Usa un Vortice.

### SCENARIO 17 ♦ *Vietati i gruppi*

Le guardie vengono insospettite dai gruppi di persone: durante il gioco, due o più pedine Eroe non possono sostare sulla stessa tessera Supermercato, ad eccezione della tessera 1, su cui possono sostare anche tutte le pedine contemporaneamente. Non rimuovete le pedine Eroe una volta che avranno raggiunto l'uscita: in questo modo faranno sì che le altre pedine non possano entrare in quella stessa tessera.