



# MAGIC MAZE



1-8



15XB



8+



Kasper Lapp



Gyom





**Л**иха доля спіткала героїв... Маг, варвар, ельф і гном втратили все своє майно і тепер змушені пограбувати місцевий торговий центр, щоб здобути необхідне спорядження для наступної пригоди. Вони домовляються здійснити пограбування одночасно, а потім навшпиньки гайнути до виходів, щоб не викликати підозри в охоронців, які вже помітили їхнє прибуття.

### КОРИСНО ЗНАТИ

Щоб зробити гру більш інклюзивною для людей із особливостями кольоросприйняття, кожен колір поєднано з певним символом. В цій книзі правил щоразу, коли буде згадуватись якийсь колір, його можна буде ідентифікувати за відповідним символом.



Герой **Варвар**  
Колір **Жовтий**  
Символ **Меч**



Герой **Маг**  
Колір **Бузковий**  
Символ **Зілля**



Герой **Ельф**  
Колір **Зелений**  
Символ **Лук**



Герой **Гном**  
Колір **Рудий**  
Символ **Сокира**

**Kasper Lapp:** «Я почав розробляти настільні ігри ще в ранньому дитинстві, але майбутнє здавалося цифровим, і я пішов у індустрію комп'ютерних ігор.

Потім, кілька років тому, я натрапив на спільному початківців-дизайнерів настільних ігор і зрозумів, що настільні ігри ще не вмирають.

Відтоді я не можу зупинитись.

«Magic Maze» — моя перша видана настільна гра, але, сподіваюся, не остання!»

Автор хотів би подякувати всім людям, які допомогли йому протестувати гру.

Він особливо дякує Mikkel Balslev, Lars Hoffmann, Laetitia Di Sciascio та Didier Delhez за надання ключових ідей.



Гра від компанії Sit Down! Видана Megalopole. ©Megalopole (2022).  
Всі права захищені. Гра призначена для персонального використання.  
**ПОПЕРЕДЖЕННЯ:** не підходить для дітей віком до 3-х років.  
Містить невеликі частини, які можна проковтнути або вдихнути.  
Компоненти можуть відрізнитися від зображених на ілюстраціях.  
Будь-яке відтворення цієї гри, повністю або частково, на будь-якому носії, фізичному чи електронному, суворо заборонено без письмового дозволу Megalopole.

Kasper Lapp розробник гри  
Gyom ілюстратор  
Marie Ooms графічний дизайнер  
Didier Delhez менеджер проекту

Керівництво локалізацією: Некрасов Костянтин  
Переклад: Іванченко Ольга  
Візуальна адаптація: Серова-Некрасова Валерія  
Редакторка: Матузевич Поліна

Офіційний представник в Україні:  
ФОП Некрасов Костянтин Сергійович,  
00113, м. Київ, вул. Євгена Коновальця 32-г, квартира 192.  
Електронна адреса для листування woodcat.v@gmail.com



### ПРО ГРУ

«Magic Maze» — це кооперативна гра в реальному часі. Кожен гравець може керувати будь-яким з 4-х героїв щоразу, як захоче виконати лише одну конкретну дію, яка доступна тільки йому, наприклад: порухатися на північ, дослідити нову область, піднятися ескалатором... Усе це вимагає повного порозуміння та співпраці між гравцями, щоб вчасно та в правильному напрямку переміщувати героїв і виконати місію до того, як спливе час.

Щоправда, є одне але — гравці не можуть спілкуватися між собою більшу частину партії!

### МЕТА ГРИ

Усі гравці виграють, якщо всі фішки героїв встигнуть здобути потрібні предмети й покинути торговий центр (далі — ТЦ), за відведений час.

У вас буде не так уже й багато часу на початку партії, але клітинки, позначені піщаним годинником, принесуть вам додатковий час. Якщо час буде вичерпано до того, як всі герої покинуть ТЦ — всі гравці програють: ваші дії викликали підозру, й охоронці зловили вас!

### ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожна партія проходить таким чином:

1. Переверніть піщаний годинник та дослідіть увесь торговий центр або його частину.



2. Перемістіть фішку кожного героя на клітинку з предметом відповідного кольору.

3. Коли всі 4 фішки героїв одночасно знаходяться на відповідних клітинках з їхніми предметами, вважається, що вони поцупили ці предмети. Через це спрацьовує сигналізація і героям потрібно якнайшвидше дістатися виходу, щоб їх не спіймали (треба встигнути до того, як скінчиться пісок в годиннику). В цей момент переверніть плитку крадіжки стороною В догори.

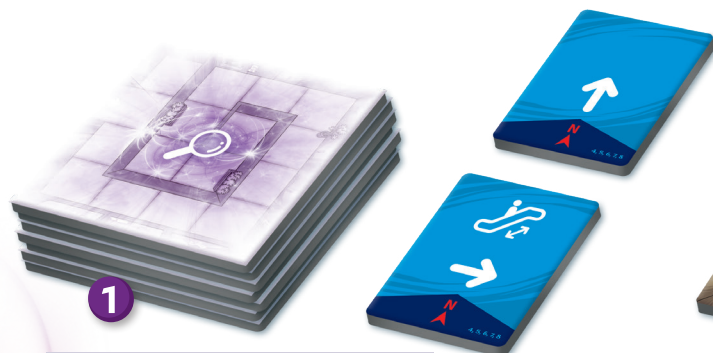
4. Коли фішка героя сягає виходу, який може використати — приберіть її з ігрового поля. Як тільки ви приберете фішки всіх 4-х героїв — ви перемогли. Однак, якщо ви не встигнете це зробити, до того як час буде вичерпано — ви програєте.





## КОМПОНЕНТИ

- 24 плитки торгового центру (далі — ТЦ)
- 4 фішки героїв різних кольорів
- 12 жетонів «Недоступно»
- 9 плиток дій (5 з яких двосторонні) для гри від 2 до 8 гравців і 7 плиток дій для соло-гри
- 1 піщаний годинник
- 1 фішка «Зроби вже щось!»
- 1 таблиця «The Great Book of Challenges» («Велика книга випробувань», також доступна на сайті видавництва Sit Down, якщо вам знадобиться новий аркуш)
- 1 плитка крадіжки



▲ Підготовка до гри для 4-х гравців.

## ГРА СОЛО

Підготовка плиток ТЦ проходить так само, як при звичайній підготовці до гри. Візьміть 7 плиток дій для одного гравця (на це вказує число в нижньому правому куті), переконайтеся, що їх стрілка «На північ» вказує в тому ж напрямку, що й стрілка на стартовій плитці, перемишайте їх, переверніть долілиць та сформуєте стос.

Щойно ви перевернете піщаний годинник — гра розпочнеться. Щоб виконати дію, ви повинні однією рукою відкривати плитки дій і перекладати до скиду, одну за одною, допоки бажана дія не опиниться зверху скиду. Ви можете використати цю дію скільки завгодно раз із будь-якими фішками героїв. **Ви не можете тримати стос плиток дій у руках!**

Щоб виконати іншу дію, ви повинні продовжити відкривати та відкладати плитки дій зі стосу, доки не з'явиться потрібна дія. Якщо стос скінчився, переверніть скид долілиць (не тасуйте його) і знову почніть розкривати плитки одну за одною, шукаючи потрібну дію.

Щоразу, коли ви перевертаєте піщаний годинник (див. «Обмеження часу», стор. 6), ви повинні перетасувати стос плиток дій та скид, щоб утворити новий стос.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Дотримуйтеся інструкцій у сценарії, який ви обрали для цієї партії. В ньому буде описано, скільки плиток ТЦ взяти і як скласти стос плиток 1, зазвичай долілиць. Розпочніть зі сценаріїв 1 – 7 («Кампанія з ініціації»), потім продовжуйте зі сценаріями 8 – 17. Після цього не соромтеся придумувати власні сценарії!

Розмістіть стартову плитку (плитка 1) 2 посередині столу (стороною А догори, якщо ви граєте вперше; в іншому випадку — як вам подобається), і випадковим чином розмістіть 4 фішки героїв на 4-х центральних клітинках 3. Відкладіть в сторону плитку «Крадіжка» 4 (стороною А догори) і жетони «Недоступно» 5.

Візьміть плитки дій, що відповідають кількості гравців (на це вказує число в нижньому правому куті), і дайте по одній кожному гравцеві 6.

Розмістіть свою плитку дії перед собою, щоб усі могли її бачити, а стрілка «На північ» 7 вказувала в тому самому напрямку, що й стрілка на стартовій плитці. Слідкуйте за тим, щоб стрілки на плитках дій вказували в тому самому напрямку, що й стрілка на стартовій плитці, протягом усієї гри!



Під час підготовки до гри ви можете продумувати план пограбування та обговорювати його скільки заманеться. Але щойно всі будуть готові — переверніть піщаний годинник, щоб почати пограбування. Тепер вам потрібні тиша і зосередженість: ви не можете спілкуватися за жодних обставин!

### ПОРАДА

Вас забагато за одним столом? Не всі гравці можуть дотягнутися до фішок героїв? Відставте стільці й грайте стоячи! Коли всі повинні передати свою плитку дії гравцю ліворуч (див. сторінку 7, сценарій 3), замість цього кожен може просто зробити крок ліворуч.

ПЛИТКИ ДІЙ

ПЛИТКИ ДІЙ

ПЛИТКИ ДІЙ

ПЛИТКИ ДІЙ

ПЛИТКИ ДІЙ

ПЛИТКИ

- ▶ Під час гри ви можете виконувати дію/дії, зображену на вашій власній плитці дії, **коли захочете і так часто, як забажаєте**; однак ви не можете виконувати дії, яких немає на вашій плитці дії.
- ▶ У цій грі немає черговості ходів: ви ходите щоразу, коли помічаєте, що одна з ваших дій може бути корисною. Ви не можете зупинити дію іншого гравця: цей гравець повинен сам вирішити, коли настав слушний час, щоб зупинитися.
- ▶ Кожна дія детально описана нижче.

### ПЕРЕМІЩЕННЯ



Дія «Переміщення» дозволяє вам перемістити фішку будь-якого героя на скільки завгодно клітинок у напрямку, зазначеному стрілкою. Рух фішки героя має закінчитися до того, як вона наштотується на перешкоду (стіну, іншого героя тощо). Ви не можете помістити дві або більше фішок героїв на одній клітинці. Герої можуть переміщатися лише по коридорах і не можуть переміщатися на клітинки з художніми ілюстраціями, навіть щоб зійти зі шляху іншої фішки.



Наприклад, для переміщення цієї рудої фішки героя знадобилися три дії:

- ▶ Марічка переміщує героя на 2 клітинки на північ (за допомогою стрілки «На північ» на її плитці дії).
- ▶ Аліса переміщує героя на 2 клітинки на захід (за допомогою стрілки «На захід» на її плитці дії).
- ▶ Нарешті, Марк переміщує героя на 1 клітинку на південь (за допомогою стрілки «На південь» на його плитці дії), на руду клітинку «Дослідження».

### КОРИСНО ЗНАТИ

Деякі дії «Переміщення» наявні одразу на кількох плитках дій для 5 або більше гравців. Під час підготовки до гри ми рекомендуємо роздати однакові дії гравцям, які знаходяться один навпроти одного, щоб цю дію можна було виконувати швидше з обох боків столу.

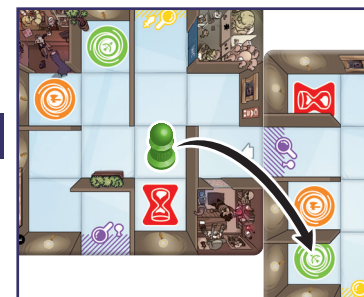
### СТРИБОКУ ВИХОР



Якщо у вас є дія «Сстрибок у вихор», ви (і лише ви) можете перемістити будь-яку фішку героя з будь-якої клітинки на будь-яку клітинку з вихором такого ж кольору, як фішка героя, що переміщується. Це дуже швидкий спосіб пересуватись на великі відстані.



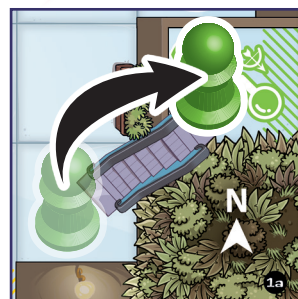
чи



### ВАЖЛИВО!

Після здійснення крадіжки система вихорів перестає працювати! Це означає, що дію «Сстрибок у вихор» не можна використовувати під час втечі.

### РУХ ЕСКАЛАТОРОМ



Якщо у вас є дія «Рух ескалатором», ви (і лише ви) можете перемістити фішку героя з одного боку ескалатора на інший, незалежно від того, у який бік орієнтований ескалатор. Фішка героя не може зупинитися на ескалаторі.



## ДОСЛІДЖЕННЯ

Якщо у вас є дія «Дослідження», ви відповідаєте за додавання нових плиток ТЦ на поле. Ви можете зробити це лише тоді, **коли фішка героя стоїть на клітинці «Дослідження» свого кольору**, що веде до нерозвіданої області.



▲ 4 типи клітинок «Дослідження».

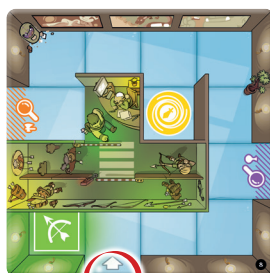


- Спершу Марічка за допомогою стрілки «На північ» переміщує руду фішку героя на північ.
- Потім Христина за допомогою стрілки «На схід» переміщує цю ж фішку на схід, на рудий простір «Дослідження».
- Нарешті Вова за допомогою збільшувального скла (дія «Дослідження») може додати наступну плитку.



Якщо ви маєте дію «Дослідження», то, щойно фішка героя опинилася на клітинці «Дослідження» свого кольору, ви (і лише ви) можете відкрити верхню плитку зі стосу плиток ТЦ та розмістити її так, щоб **біла стрілка** починалася від використаної клітинки «Дослідження».

Якщо одразу кілька фішок героїв знаходяться на клітинках «Дослідження» свого кольору, то гравець з дією «Дослідження» відкриває плитку, дивиться на неї, а потім самостійно обирає, перед яким героєм її викласти. В будь-якому разі він відкриває лише одну плитку за раз і має розмістити її, перш ніж відкрити наступну. Будь-яка фішка героя (незалежно від кольору) може переміщуватися проходом в будь-якому напрямку, після того як його було відкрито.



## ОСОБЛИВІ ВИПАДКИ

Після розміщення нової плитки ТЦ **5** (позначка **A**), одна з клітинок «Дослідження» співпала з клітинкою «Дослідження» на вже розміщеній плитці ТЦ **6**. Це не порушує правил, і будь-яка фішка героя може рухатися цим проходом в обох напрямках.

Після розміщення нової плитки ТЦ також можливо, що одна з її клітинок «Дослідження» стане дотична до стіни раніше викладеної плитки ТЦ **6**. Звичайно, це глухий кут.



**Примітка.** Завдяки продуманому розташуванню клітинок «Дослідження» та білих стрілок плитки не можуть накладатися одна на одну.

## КРАДІЖКА — ЦЕ НЕ ДІЯ!

Коли всі чотири фішки героїв одночасно стоять на клітинках предметів їхнього кольору (наприклад, жовта на жовтій), будь-який гравець може ініціювати крадіжку, перевернувши плитку «Крадіжка» стороною



**В** догори. Тепер ви повинні добігти до виходу, щоб втекти... без допомоги системи вихорів, яку було деактивовано (переверніть плитку дії «Сtribок у вихор», щоб було видно, що ця дія недоступна!



Якщо плитку «Крадіжка» не було перевернуто, значить, крадіжка ще не відбулась. Якщо ви покинете торговий центр, не перекинувши плитку «Крадіжка» — ви програєте, оскільки герої не вкрали потрібні предмети!

## ОБМЕЖЕННЯ ЧАСУ



Якщо пісок в піщаному годиннику скінчився — ви програли! Щоразу, коли фішка будь-якого героя переміщується на доступну клітинку з піщаним годинником ви повинні негайно перевернути піщаний годинник, незалежно від того, отримаєте ви за це більше чи менше часу.

**Важливо:** не використовуйте звичайний таймер замість піщаного годинника: результат не той!



Фішка героя може переміститись на клітинку з піщаним годинником, щоб перевернути піщаний годинник.

Кожну клітинку з піщаним годинником можна використати лише один раз. Після використання покладіть на цю клітинку жетон «Недоступно» (під фішку героя). У ТЦ є всього 4 клітинки з піщаним годинником.

**Примітка:** після здійснення крадіжки ви все ще можете використовувати доступні клітинки з піщаним годинником, щоб перевернути піщаний годинник під час втечі.



## ОБМЕЖЕННЯ СПІЛКУВАННЯ

Більшу частину гри ви не зможете спілкуватися з іншими гравцями. Вам заборонено говорити, показувати на щось, подавати знаки або сигнали чи видавати звуки. Єдиними дозволеними формами спілкування є такі:

- ▶ Витріщатись на іншого гравця.
- ▶ Взяти фішку «Зроби вже щось!» і поставити її перед гравцем, щоб натякнути йому, що вже час щось зробити! Але цей гравець може не погодитися і одразу поставити фішку перед іншим гравцем.

"Зроби вже щось!" може використати будь-який гравець будь-якої миті. Щоразу, коли піщаний годинник перевертається, поки пісок сиплеться, **гравцям дозволяється говорити скільки завгодно довго.** Під час цього обговорення не можна виконувати жодних дій. Щойно будь-який гравець виконає будь-яку дію, будь-яке спілкування має знову припинитися!

### КОРИСНО ЗНАТИ

Якщо ви щойно виконали непотрібну дію, але при цьому не порушили правила гри (наприклад, пересунули фішку героя занадто далеко на північ), лише гравець з відповідною дією може виправити цю помилку (в цьому випадку: гравець зі стрілкою «На південь»).

Якщо ви помітите, що гравець порушив правила гри, ви можете вказати на це усно. Поверніть ігрові компоненти на клітинки, на яких вони знаходилися до того, як була зроблена помилка. Але робіть це швидко! Піщаний годинник не припинятиме роботу. Ви не зможете повернути час, витрачений на пояснення та виправлення помилки!

## КАМΠΑНІЯ З ІНІЦІАЦІЇ

## КАМΠΑНІЯ З ІНІЦІАЦІЇ

Кампанія з ініціації складається з 7 сценаріїв, які поступово ознайомлять вас з основними правилами гри. Якщо вам не вдається пройти сценарій, ви можете спробувати ще раз або перейти до наступного.

### СЦЕНАРІЙ 1 ♦ Відкриття

Ігноруйте символи гучномовця.

**Перетасуйте плитку ТЦ 2 – 9 і розмістіть плитку 1 стороною А догори.** Дослідіть торговий центр, вкрадіть предмети, а потім втечіть через єдиний вихід (бузковий). Після того як фішка героя опиниться на клітинці виходу, перемістіть її на відповідну клітинку на плитці крадіжки.



### ВИНЯТОК

У цьому вступному сценарії ви, якщо бажаєте, можете спілкуватися скільки і як завгодно протягом усієї партії.

### ПАМ'ЯТАЙТЕ ОСНОВНЕ

Ось кілька важливих правил, які слід згадати перед початком гри:

- ▶ Гравці не повинні чекати свого ходу, чи розігрувати або скидати плитку дії, щоб використати її ефект. Ви просто виконуєте дії, які дозволяє виконувати ваша плитка дії, скільки завгодно разів, у моменти, коли вважаєте це доцільним.
- ▶ Для того щоб дослідити прохід до нерозвіданої плитки, фішка героя повинна опинитися на клітинці «Дослідження» свого кольору. Після того як прохід буде досліджено, будь-який герой може пройти ним в будь-якому напрямку.
- ▶ Фішки героїв не можуть проходити через стіни або інших героїв. На одній клітинці не можуть перебувати дві або більше фішок героїв.
- ▶ Дія «Стрибок у вихор» дозволяє перемістити фішку героя з будь-якого місця на будь-яку клітинку з вихором кольору цього героя.
- ▶ Коли всі 4 фішки героїв стоять на клітинках предметів своїх кольорів, переверніть плитку «Крадіжка» та біжіть до виходу!
- ▶ Вам заборонено використовувати систему вихорів під час втечі (після крадіжки предметів)!
- ▶ План простий: досліджуйте, вкрадіть 4 предмети, біжіть до виходу!

### СЦЕНАРІЙ 2 ♦ Кілька виходів

Ігноруйте символи гучномовця.

**Перетасуйте плитку ТЦ 2 – 12 і розмістіть плитку 1 стороною А догори.**

### НОВЕ ПОСТІЙНЕ ПРАВИЛО

Кожна фішка героя має покинути торговий центр через вихід свого кольору.





**СЦЕНАРІЙ 3** ♦ **Передайте свою плитку дії**

Ігноруйте символи гучномовця.

Перетасуйте плитки ТЦ 2 – 12 і покладіть плитку 1 стороною А догори. Дотримуйтесь попереднього постійного правила.

**НОВЕ ПОСТІЙНЕ ПРАВИЛО** для 2-х або більше гравців

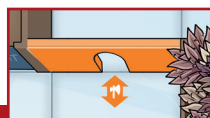
Щоразу, коли піщаний годинник перевертається, гравці мають передати свою плитку дії гравцеві ліворуч. Переконайтеся, що стрілка «На північ» на плитках дій вказує в тому ж напрямку, що й стрілка на стартовій плитці.

**СЦЕНАРІЙ 4** ♦ **Особливі здібності Гнома та Ельфа**

Перетасуйте плитки ТЦ 2 – 14 і розмістіть плитку 1 стороною А догори. Дотримуйтесь всіх попередніх постійних правил.

**НОВЕ ПОСТІЙНЕ ПРАВИЛО**

Гном (руда фішка героя) — єдиний, хто може рухатися крізь маленькі помаранчеві проходи в стінах.

**НОВЕ ПОСТІЙНЕ ПРАВИЛО**

Коли ви використовуєте Ельфа (зелена фішка героя), щоб досліджувати нову плитку, всі гравці можуть спілкуватись, дотримуючись тих самих правил, що й під час перевертання піщаного годинника. Про це нагадає символ гучномовця.

**СЦЕНАРІЙ 5** ♦ **Особлива здібність Мага**

Перетасуйте плитки ТЦ 2 – 14, покладіть плитку 15 зверху цього стосу і розмістіть плитку 1 стороною В догори. Дотримуйтесь всіх попередніх постійних правил.

**НОВЕ ПОСТІЙНЕ ПРАВИЛО**

Коли Маг (бузкова фішка героя) стоїть на клітинці з кришталевою кулею, гравець, який має дію «Дослідження», може додати до ТЦ до двох нових плиток на доступних клітинках (сусідніх із ще не використаними клітинками «Дослідження» будь-якого кольору); ви можете з'єднати другу плитку з першою, розміщеною таким чином. Це дослідження не повинно розігратися негайно, його можна зробити пізніше за умови, що Маг все ще знаходиться на клітинці з кришталевою кулею. Після того як клітинку з кришталевою кулею було використано (якщо одна або дві плитки були додані до ТЦ завдяки їй), покладіть на неї жетон «Недоступно» (під фішку Мага).



► Аліса за допомогою стрілки «На захід» переміщує Мага (бузкова фішка) на клітинку з кришталевою кулею А.

► Вова за допомогою дії «Дослідження» може додати дві плитки в ТЦ «безкоштовно»: він бере та розміщує плитку 5 (Б), потім бере плитку 9 та з'єднує її з попередньою плиткою 5 (В) (він міг би розмістити плитку 9 інакше, якби захотів).



Якщо інша фішка героя (не бузкова) опиниться на клітинці з кришталевою кулею — нічого не відбудеться.

**СЦЕНАРІЙ 6** ♦ **Особлива здібність Варвара**

Перетасуйте плитки ТЦ 2 – 17 і розмістіть плитку 1 стороною В догори. Дотримуйтесь всіх попередніх постійних правил.

У цьому сценарії з'являються 2 камери відеонагляду на плитках ТЦ. Для зручності усі клітинки на плитці з камерою відеонагляду — жовті.

**НОВЕ ПОСТІЙНЕ ПРАВИЛО**

Якщо дві або більше камери відеонагляду функціонують (відкриті та не накріті жетоном «Недоступно»), ви не можете переміщувати жодну фішку героя на будь-яку клітинку з піщаним годинником. Щоб вимкнути камеру відеонагляду, Варвар (жовта фішка героя) повинен стати на неї. Після цього покладіть на клітинку з камерою жетон «Недоступно» (під фішку Варвара).



Тобто, після того як буде відкрита перша камера, ви повинні бути обережні: якщо інші камери будуть відкриті до того, як ви вимкнете першу камеру, ви не зможете перевернути піщаний годинник, доки не вимкнете всі камери, крім однієї!

Якщо інша фішка героя (не жовта) опиняється на клітинці з камерою відеонагляду, нічого не відбувається.

**СЦЕНАРІЙ 7** ♦ **Максимальний нагляд**

Перетасуйте плитки ТЦ 2 – 19 і розмістіть плитку 1 стороною В догори. Дотримуйтесь всіх попередніх постійних правил.

Цей сценарій не додає нових правил, але тепер в стосі плиток ТЦ є 4 камери відеонагляду. Ви повинні бути особливо обережними, щойно з'явиться клітинка з камерою!

**ТЕПЕР ВИ ЗНАЄТЕ ВСІ ПРАВИЛА ГРИ.  
ЩОБ ПІДВИЩИТИ СКЛАДНІСТЬ, ДОДАВАЙТЕ БІЛЬШЕ ПЛИТОК ТЦ.  
КОЛИ І ЦЬОГО БУДЕ ЗАМАЛО, НАСТАНЕ ЧАС ЗІШТОВХНУТИСЯ  
З ВИКЛИКАМИ НА НАСТУПНІЙ СТОРІНЦІ!**

## СЦЕНАРІЇ

Тепер, коли ви знаєте всі правила гри, ви готові зіштовхнутись із випробуваннями, гідними ваших здібностей! Проходьте цікаві сценарії різного рівня складності. Кожен з них є в таблиці «The Great Book of Challenges» («Велика книга випробувань») на окремому рядку з серією дедалі складніших рівнів (за участю все більшої кількості плиток ТЦ). Заповнюйте її під час гри, вписуючи імена людей, які успішно подолали виклик, у відповідне поле сценарію. Невелике поле праворуч також дозволить вам записати кількість використаних клітинок з піщаним годинником (що менше, то краще!). Для кожного сценарію ви можете використовувати стартову плитку (плитка 1) стороною А або В. На зворотньому боці листка є порожні поля для заголовків, щоб ви могли створювати власні сценарії (поділіться ними з нами!) або додати ті, які знайдете на сайті.

### СЦЕНАРІЙ 8 ♦ *Передбачення*

Плитки ТЦ мають бути розміщені в стосі горілиць, тому ви завжди зможете побачити наступну плитку, яка буде додана до ТЦ.

### СЦЕНАРІЙ 9 ♦ *Прямуйте за лідером!*

Для 3-х гравців або більше

Під час підготовки до гри використовуйте плитки дії, що відповідають гри з кількістю гравців на одного менше (2 гравці при гри в трьох тощо). Дайте по одній плитці дії кожному гравцеві, крім одного. Гравець, що не отримав плитку дії, буде єдиним, хто може використовувати фішку «Зроби вже щось!».

#### КОРИСНО ЗНАТИ

Завдяки цьому сценарію можна грати навіть вдев'ятьох.

### СЦЕНАРІЙ 10 ♦ *Обдурити охоронців*

Щоб обдурити охоронців, герої повинні вкрасти чужий предмет (іншого кольору), а потім втекти через чужий вихід. Кожен вихід може бути використаним тільки одним героєм, тому залишайте на них фішки героїв.

### СЦЕНАРІЙ 11 ♦ *Перегрупування*

Стіни рухаються! До того як предмети будуть вкрадені, щоразу, коли піщаний годинник перевертається, прибирайте 2 вже розміщені плитки ТЦ.

Можна прибрати плитку, що відповідає наступним вимогам:

- ▶ На ній не повинно бути фішок героїв чи жетонів «Недоступно».
- ▶ Плитку 1 прибрати не можна.
- ▶ Після того як плитку буде прибрано, у вас все ще має бути можливість дістатися будь-якої іншої точки ТЦ, не використовуючи клітинки з вихором (щоб ви могли втекти).

Якщо ви не можете прибрати 2 плитки, не порушивши цих умов — ви програли. Покладіть дві прибрані плитки долілиць під стос плиток ТЦ. Якщо стос скінчиться, ці плитки стають новим стосом ТЦ.

### СЦЕНАРІЙ 12 ♦ *Лише жести*

Коли вам дозволено спілкуватися, ви можете спілкуватися лише жестами: ви не можете спілкуватися вголос!

### СЦЕНАРІЙ 13 ♦ *Багатовимірний ТЦ*

ТЦ існує одразу у двох вимірах.

Підготовка до гри: помістіть помаранчеву і зелену фішки героїв на плитку 1, як зазвичай. Покладіть плитку 3 на стіл трохи далі, а жовту та бузкову фішки героїв розташуйте будь-де на ній.

Ці дві плитки представляють два виміри, які не можна з'єднувати, розміщуючи нові плитки (відсуньте їх далі, якщо необхідно).

Плитки ТЦ мають бути розміщені горілиць, щоб ви завжди могли побачити наступну плитку, яка буде додана в ТЦ.

Щоб відвернути увагу охоронців, чотири фішки героїв не можуть одночасно перебувати в одному вимірі. Фішка героя може переміщатися між вимірами лише за допомогою дії «Стрибок у вихор», перестрибуючи з клітинки з вихором свого кольору у вимірі, де вона знаходиться, до клітинки з вихором свого кольору в іншому вимірі.

Це єдиний доступний спосіб використовувати вихори під час цього сценарію.

Увага: якщо ви неправильно розмістите плитки під час гри, ви, можливо, не зможете втекти з ТЦ. Не забувайте, що система вихорів відключається після того, як сталася крадіжка!

### СЦЕНАРІЙ 14 ♦ *Без спілкування*

Спілкування заборонено взагалі протягом усієї гри. Вам все одно дозволяється витріщатись на іншого гравця та використовувати фішку «Зроби вже щось!».

### СЦЕНАРІЙ 15 ♦ *Такі гарні очі*

Спілкування заборонено протягом усієї гри. Окрім того, ви не можете використовувати фішку «Зроби вже щось!». Проте ви все ще можете витріщатись на інших гравців... ще красномовніше.

### СЦЕНАРІЙ 16 ♦ *Вихори не працюють*

Вся система вихорів не працюватиме протягом цього сценарію. Ви не можете використовувати дію «Стрибок у вихор».

### СЦЕНАРІЙ 17 ♦ *Ніяких скупчень*

Охоронці з підозрою ставляться до груп людей: під час гри дві або більше фішки героїв не можуть перебувати на одній плитці ТЦ, за винятком плитку 1, де одночасно може стояти будь-яка кількість фішок героїв. Не прибирайте фішки героїв з дошки, коли вони досягають виходу; таким чином вони все одно заважають іншим фішкам героїв зайти на цю плитку.