



MAGIC MAZE



1-8

15'

8+



Kasper Lapp
Gyom

Depois de serem despojados de todas as suas posses, um mago, um bárbaro, um elfo e um anão são forçados a roubar o Labirinto Mágico do shopping local a fim de que consigam o equipamento necessário para sua próxima aventura. Eles concordam em lutar contra eles simultaneamente, e então atingir as saídas a fim de escapar dos guardas que viram sua chegada com desconfiança.

OBSERVAÇÃO

A fim de fazer este acessível a pessoas com alteração em percepção de cores, cada cor é associada a um símbolo. Neste livro de regras, sempre que uma cor é mencionada, ela pode ser identificada pelo símbolo correspondente.



Herói Bárbaro
Cor amarelo
Símbolo espada



Herói Mago
Cor roxo
Símbolo frasco



Herói Elfo
Cor verde
Símbolo arco



Herói Anão
Cor laranja
Símbolo machado

Kasper Lapp DESIGNER
Gyom ARTISTA
Marie Ooms DESIGNER GRÁFICA
Didier Delhez GERENTE DE PROJETO
Marcelo Oliveira TRADUTOR
Cristiano Cuty REVISOR E DESIGNER GRÁFICO

Kasper Lapp: “Quando jovem eu tinha uma paixão por desenvolver meus próprios board games, mas assim que o futuro pareceu ser digital, eu fui para a indústria dos jogos de computador.

Então, cerca de dois anos atrás eu tropecei em uma comunidade de aspirantes a designers de board games, e foi então que percebi que jogos analógicos estavam longe de morrer. Desde então eu não consegui parar de desenvolver. Magic Maze é meu primeiro board game publicado, mas, espero, não será meu último!”

O autor gostaria de agradecer a todas as pessoas que o ajudaram a testar o jogo. Ele agradece especialmente Mikkel Balslev, Lars Hoffmann, Laetitia Di Sciascio e Didier Delhez por trazerem ideias-chave.



Sit Down! rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgium
info@sitdown-games.com www.sitdown-games.com

A game from Sit Down! published by Megalopole. ©Megalopole (2017). All rights reserved. • This game can only be used for private recreational purposes.

• WARNING: not suitable for children under 3 years of age. This game contains small parts which can be ingested or inhaled. Retain this information. • Visuals are non-binding. Shapes and colours may change. • Any reproduction of this game, in whole or in part, in any medium, physical or electronic, is strictly forbidden without written permission from Megalopole.

CONCEITO DO JOGO

Magic Maze é um jogo em tempo real e cooperativo. Você pode controlar um dos 4 peões sempre que quiser a fim de fazer com que seu herói realize sua ação específica, à qual outros jogadores não têm acesso: mova para o norte, suba uma escada rolante... tudo isto requer uma rigorosa cooperação entre os jogadores para que os heróis possam se mover sabiamente e completar sua missão antes que a areia da ampulheta acabe.

Além disso, a você só será permitido se comunicar por breves períodos durante a partida. No restante da partida, você deve jogar sem dar qualquer pista visual ou sonora aos outros jogadores.

OBJETIVO DO JOGO

Todos os jogadores vencem a partida se todos os peões de Heróis tiverem sucesso em sair do shopping no tempo atribuído ao jogo, cada um tendo roubado um item.

Você tem 3 minutos no início da partida. Espaços de ampulheta que você encontrar ao longo do caminho darão a você mais tempo. Se a areia da ampulheta terminar antes que os Heróis escapem, todos os jogadores perdem a partida: seus movimentos levantaram suspeitas e o segurança do shopping os apanhou!

COMO JOGAR

Uma partida de Magic Maze segue esta sequência de jogo:

1. Vire a ampulheta e explore o shopping parcial ou completamente.
2. Mova cada peão de Herói para o espaço do Item da cor do herói.



3. Quando todos os quatro peões de Herói estiverem simultaneamente no respectivo espaço do Item, o alarme é ativado e os quatro peões de Herói devem rapidamente alcançar a saída sem serem capturados (e, claro, sem que a areia da ampulheta acabe). Neste momento, vire o tile de roubo para o lado B.



4. Quando o peão de Herói atingir o espaço de Saída que ele possa utilizar, remova este peão de Herói do tabuleiro. Uma vez que todos os peões de Herói tiverem saído do tabuleiro você alcançou a vitória! Entretanto, se a areia da ampulheta tiver acabado a qualquer momento durante a partida, você foi derrotado!



COMPONENTES

- 24 Mall tiles
- 4 Hero pawns in different colours
- 12 Out of Order tokens
- 9 Action tiles (5 of which are two-sided) for 2- to 8-player games, and 7 Action tiles for 1-player games
- 1 sand timer
- 1 "Do Something!" pawn
- 1 Scoresheet The Great Book of Challenges (also available on our website, in case you need a new sheet)
- 1 Theft tile
- 1 sheet of stickers to stick on the Hero pawns (if you wish) which allows people with altered colour perception to recognise them. The two  stickers are not used until Cenário 3 (see page 7).



▲ Preparação para 4 jogadores.

PREPARAÇÃO

Siga as instruções para o cenário que escolher jogar, o qual mostrará a você como preparar o deck de tile do Shopping **1**, usualmente com a face para baixo; comece com os cenários 1-7 (campanha inicial), então continue com os cenários 8-17. Depois disto, sinta-se à vontade para jogar com seus próprios cenários!

PColoque o tile Inicial (Tile 1) **2**] no meio da mesa (lado A para cima se você for novato; senão coloque da forma que desejar), e aleatoriamente coloque os 4 peões de Herói nos 4 espaços centrais **3**. Coloque de lado o tile de Roubo **4** (lado A para cima) assim como as fichas de Fora de Serviço **5**.

Pegue os tiles de Ação correspondentes à quantidade de jogadores (número no canto inferior direito) e dê um a cada jogador **6**.

Coloque a carta de Ação em sua frente de forma que todos possam vê-la, com a seta de Norte apontando na mesma direção **7** do tile inicial. Tenha certeza de que os tiles de Ação fiquem na mesma direção do tile inicial durante toda a partida!



Você pode conversar, conspirar e maquirar o quanto quiser durante a preparação, mas assim que a ampulheta é virada, você começou seu roubo, e silêncio e sutileza são necessários: você não pode se comunicar de nenhuma maneira!

DICA

Vocês são muitos para se ajustarem em volta da mesa? Nem todos conseguem alcançar os peões? Não se preocupe! Livre-se das cadeiras e jogue de pé! Quando todos tiverem de passar o tile de Ação para a esquerda (veja pág. 7, Cenário 3), todos podem apenas se mover para a esquerda, ao invés.

PARTIDA SOLO

A preparação dos tiles é idêntica ao modo com mais jogadores. Pegue os 7 tiles de Ação para partidas de 1 jogador (número no canto inferior direito), tenha certeza de que a seta que aponta o Norte esteja apontando na mesma direção da seta do tile inicial, embaralhe-os e coloque-os como um deck com a face para baixo.

Quando você virar a ampulheta a partida começa. Usando apenas uma mão, você deve revelar os tiles de Ação um a um na pilha de descarte até que a ação que você deseja usar esteja visível no topo da pilha de descarte. Você pode usar esta ação única com qualquer número de peões de Herói, e quantas vezes quiser. Você não pode guardar o deck em sua mão!

Para realizar outra ação, você deve continuar revelando e descartando os outros tiles de Ação do deck até que a ação que você deseja apareça. Se o deck acabar, vire a pilha de descarte com a face para baixo (sem embaralhá-la) e comece a revelar os tiles novamente, um a um, procurando pela ação que você deseja.

Sempre que você virar a ampulheta (veja Restrição de Tempo na pág. 6), você deve embaralhar o deck e a pilha de descarte para formar um novo deck.

- ▶ Durante a partida você pode realizar ação(ões) descrita(s) no seu tile de Ação a qualquer momento, e sempre que você desejar; no entanto, você não pode realizar quaisquer ações que não estejam em seu tile de Ação.
- ▶ Neste jogo não existem "turnos": você age sempre que perceber que uma de suas ações pode ser útil. A você nunca é permitido interromper o movimento de outro jogador: este jogador decide quando é o momento apropriado de parar.
- ▶ Cada ação está descrita em detalhes abaixo...

MOVER

A Ação de Mover permite você mover o peão de Herói quantos espaços quiser na direção indicada pela seta. O movimento do peão do Herói deve terminar antes que ele atinja um obstáculo (parede, outro herói etc.). Nunca pode haver dois peões de Herói no mesmo espaço. Os peões dos heróis podem se mover apenas nos espaços de corredor, e nunca podem mover-se nas áreas ilustradas, nem mesmo para sair do caminho de outro peão.



Neste exemplo, mover o peão de Herói laranja para o espaço de Exploração laranja requer três ações:

- ▶ Brian, que tem a seta NORTE, move o herói 2 espaços para o norte.
- ▶ Alice, que tem a seta OESTE, move o herói 2 espaços para o oeste.
- ▶ Finalmente, Marc, que tem a seta SUL, move o herói 1 espaço para o sul, para o espaço de Exploração laranja.

OBSERVAÇÃO

Com 5 jogadores ou mais, muitos jogadores terão acesso à mesma ação de Movimento.

When setting up, we suggest that you assign the identical actions to players sitting opposite one another, so this action can be taken more quickly from both sides of the table.

USAR UM VÓRTICE

O jogador com a ação Usar um Vórtice (e apenas este jogador) pode mover qualquer peão de Herói de onde ele estiver para qualquer espaço de Vórtice de sua cor. Esta é uma maneira rápida de viajar longas distâncias.



IMPORTANTE

 Assim que o roubo tiver ocorrido, os sistemas de Vórtice serão automaticamente desligados, isto significa que a ação Use um Vórtice não pode ser utilizada durante sua fuga!

PEGAR A ESCADA ROLANTE



O jogador com a ação Pegue a Escada Rolante (e apenas este jogador) pode mover um peão de Herói de um lado da escada rolante para o outro, não importando a orientação do caminho da escada rolante. Um peão de Herói nunca pode parar em cima de uma escada rolante.

EXPLORAR



O jogador com a ação de Explorar tem a responsabilidade de adicionar novos tiles ao tabuleiro. Ele/ela só pode fazer isso quando um peão de Herói está em um espaço de Exploração de sua cor e que leva a uma área não explorada.



▲ Os 4 tipos de espaços de Exploração.



- ▶ Primeiro, Brian, que tem a seta NORTE, move o peão de Herói laranja para o norte;
- ▶ Então, Chris, que tem a seta LESTE, move o peão de Herói laranja para o leste, para o espaço de Exploração laranja;
- ▶ Finalmente, Anne, que tem os Óculos de Aumento, pode revelar o próximo tile.



Quando o peão de Herói estiver no espaço de ploração de sua cor, o jogador com a ação de Explora revela o tile do topo do deck, e coloca-o de fc que a seta branca continue do espaço de Explor utilizado.

If several Hero pawns are on matching Exploration spaces, the player with the Explore action draws a tile, looks at it, and then chooses in front of which Hero it goes; however, you reveal only one tile at a time, and must place it be-revealing the next one.



Quando uma passagem é explorada, qualquer peão de Herói pode se mover por ela, em qualquer direção, independentemente de sua cor.

CASOS ESPECIAIS

Depois de colocar um novo tile **5** em **A**, um de seus espaços de Exploração deve ser conectado ao espaço de Exploração de um tile que já estava no local **B**. A passagem criada desta forma é válida, e pode ser utilizada por todos os peões de Heróis, em ambas as direções.

Seguindo a colocação de um novo tile, é também possível que um dos espaços de Exploração conecte a uma parede de um tile pré-existente **C**. Claro, isto é o fim da linha.



Nota: o layout dos espaços de Exploração e setas brancas tornam impossível que dois tiles de Shopping se sobreponham.

ROUBAR NÃO É UMA AÇÃO!

O roubo ocorre automaticamente quando todos os quatro peões de Herói estão simultaneamente parados no espaço de objeto correspondente às suas respectivas cores (i.e. amarelo no amarelo etc.), any player can trigger the theft by flipping the Theft tile B-side-up. Now you must make your way to the exit to escape... without the help of the vortex system, which has been deactivated (flip the Action tile depicting the Use a Vortex action; now it shows that action unavailable)!



If the Theft tile has not been flipped, then the theft has not yet occurred. If you leave the mall without having flipped the Theft tile, you lose the game, because the characters didn't steal their equipment!



RESTRIÇÃO DE TEMPO



Se a areia da ampulheta acabar, você perdeu a partida! Mas toda vez que um peão de Herói se mover para um espaço de Ampulheta disponível, você deve imediatamente virar a ampulheta, independentemente se isso o dará mais ou menos tempo. Importante: não use um relógio comum em vez da ampulheta; o resultado não será o mesmo!



O peão de Herói pode ser movido para o espaço de Ampulheta para virá-la.

Cada espaço de Ampulheta só pode ser utilizado uma vez, após usá-lo, você deve colocar uma ficha de Fora de Serviço sobre ele, embaixo do peão de Herói que esteja sobre o espaço. Para sua informação, existem quatro espaços de Ampulheta dentro do shopping.



RESTRIÇÃO DE COMUNICAÇÃO

Durante a maior parte da partida, você não pode se comunicar. Não lhe é permitido falar, apontar algo, fazer gestos ou sinais ou emitir sons. As únicas formas de comunicação permitidas são as seguintes:

- Staring intensely at another player.
- Pegar o peão "Faça Alguma Coisa" e colocá-lo em frente a um jogador a fim de dizer que ele deve fazer algo, ora, faça algo! Mas este jogador pode não concordar, e imediatamente colocar o peão em frente a outro jogador.



Toda vez que a ampulheta for virada, aos jogadores é permitido conversar pelo tempo que acharem necessário enquanto a areia continua a correr. Nenhuma ação pode ser realizada durante o momento de discussão. Assim que qualquer jogador realizar uma ação, todas as comunicações devem cessar novamente!

OBSERVAÇÃO

Se um jogador fez uma ação lamentável, mas não quebrou as regras do jogo (por exemplo, ele moveu o peão de Herói muito para o norte), apenas o jogador com a ação apropriada pode corrigir este erro (o jogador com a seta Sul neste exemplo).

Se você notar que um jogador infringiu as regras do jogo, é permitido a você apontar isso a ele verbalmente. Retorne os componentes à posição em que estavam antes do erro, mas a ampulheta continua correndo normalmente; você não volta o tempo para antes do erro ser cometido, da explicação ou da correção, então corrija o erro rápido!

INITIATION CAMPAIGN

INITIATION CAMPAIGN

INITIATION

Esta campanha inicial consiste de sete cenários que irão introduzir gradualmente você às regras básicas do jogo. Quando você falhar em um cenário você pode tentar novamente ou pular para o próximo.

CENÁRIO 1 ♦ Descoberta

Ignore os símbolos de Alto-falantes.

Embaralhe os tiles de Shopping 2-9 e coloque o tile 1A com a face para cima.

Explore o shopping, roube os itens, e então fuja para a única saída (roxa). Quando um peão de Herói tiver fugido pela saída, coloque este peão de Herói no local certo no tile de Roubo.



EXCEÇÃO ESPECIAL

Se quiser, para este cenário introdutório, é permitido conversar o quanto quiser durante toda a partida. Isto pode ajudar a compreender os conceitos do jogo.

LEMBRE-SE DOS FUNDAMENTOS

Aqui vão algumas regras importantes para que você tenha em mente antes de começar a partida:

- Os jogadores não "assumem turnos" e você não "joga" ou descarta os tiles de Ação quando usa seus efeitos. Você apenas realiza as ações que o seu tile de Ação o permite fazer, quantas vezes desejar, nos momentos que achar apropriado.
- A fim de explorar uma passagem em um tile inexplorado, um peão de Herói precisa estar sobre um espaço de Exploração de sua própria cor. Depois que a passagem tiver sido explorada, qualquer Herói pode passar por ela em ambas as direções.
- Peões de Heróis não podem passar por paredes ou outros heróis. Nunca pode haver dois peões de Heróis no mesmo espaço.
- A ação Use um Vórtice permite a você mover os peões de Herói de qualquer local para qualquer espaço de Vórtice da cor do herói.
- Quando todos os quatro peões de Herói estiverem sobre o espaço de Item de suas cores respectivas, vire o tile de Roubo e corra para a saída!
- Não lhe é permitido utilizar o sistema de Vórtice durante sua fuga (depois de ter roubado os itens)!
- O plano é simples: explore, roube os quatro itens, corra para saída!

CENÁRIO 2 ♦ Diversas Saídas

Ignore os símbolos de alto-falantes.

Embaralhe os tiles de Shopping 2-12 e coloque o tile 1A com a face para cima.

NOVA REGRA PERMANENTE

Cada peão de Herói deve fugir pela saída de sua própria cor.



CENÁRIO 3 ◆ **Passa seu tile de Ação** Ignore os símbolos de alto-falante.

Embaralhe os tiles de Shopping 2-12, coloque o tile 1A com a face para cima e siga a regra permanente anterior.

NOVA REGRA PERMANENTE 2 ou mais jogadores

Toda vez que a ampulheta for virada, o jogador passa seu tile de Ação aos jogadores à sua esquerda. Tenha certeza de que a seta Norte nos tiles de Ação continuem orientadas na mesma direção que a primeira no início da partida.

Cole os  adesivos em ambas as extremidades da ampulheta como lembrete.

CENÁRIO 4 ◆ **Habilidades especiais de Anão e Elfo**

Embaralhe os tiles de Shopping 2-14, coloque o tile 1A com a face para cima e siga as regras permanentes anteriormente mencionadas.

NOVA REGRA PERMANENTE

O Anão (peão de Herói laranja) é o único capaz de se mover através de pequenas passagens nas paredes laranja.

**NOVA REGRA PERMANENTE**

Quando você usar o Elfo (peão de Herói verde) para explorar um novo tile, é permitido a todos os jogadores se comunicarem, seguindo as mesmas regras de quando a ampulheta é virada. O símbolo de Alto-falante está lá para lembrá-lo.

**CENÁRIO 5** ◆ **Habilidade especial do Mago**

Embaralhe os tiles de Shopping 2-14, coloque o tile 15 em cima deles, coloque o tile 1B com a face para cima, e siga as regras permanentes anteriormente mencionadas.

NOVA REGRA PERMANENTE

Quando o Mago (peão de Herói roxo) está sobre um espaço de Bola de Cristal, o jogador que tiver a ação de Explorar pode adicionar até dois novos tiles ao shopping, em posições válidas (conectados a espaços de Exploração não utilizados, mas de qualquer cor); a você é permitido conectar o segundo tile ao primeiro colocado desta forma. Esta exploração não precisa ser resolvida imediatamente, ela pode ser feita mais tarde, desde que o Mago ainda esteja sobre o espaço de Bola de Cristal. Quando o espaço de Bola de Cristal tiver sido usado (se um ou dois tiles tiverem sido adicionados ao shopping desta forma), coloque uma ficha de Fora de Serviço em cima disto, embaixo do peão de Mago.



- ▶ Alice, que tem a seta Oeste, move o Mago (roxo) para o espaço A de Bola de Cristal **A**.
- ▶ Anne, que tem a ação de Explorar, então pode adicionar dois tiles ao shopping sem custo. Ela saca e coloca o tile **5 (B)**, saca novamente e conecta o tile **9** diretamente ao tile **5 (C)** (ela poderia ter colocado o tile **9** em qualquer outro lugar se assim desejasse).



Se um peão de Herói que não seja o roxo se mover para o espaço de Bola de Cristal nada acontece.

CENÁRIO 6 ◆ **Habilidade especial do Bárbaro**

Embaralhe os tiles de Shopping 2-17, coloque o tile 1B com a face para cima e siga as regras permanentes anteriormente mencionadas.

Neste cenário existem 2 Câmeras de Segurança no deck de tiles de Shopping.

Todos os espaços em um tile que contenha uma Câmera de Segurança são amarelos a fim de facilitar sua identificação.

NOVA REGRA PERMANENTE

Se duas ou mais Câmeras de Segurança estão funcionais (reveladas e não cobertas por uma ficha de Fora de Serviço), não é permitido mover qualquer peão de Herói para um espaço de Ampulheta. Para desabilitar uma Câmera de Segurança, o Bárbaro (peão de Herói amarelo) deve se mover para ela. Então, colocar uma ficha de Fora de Serviço sobre ela e embaixo do Bárbaro.



Isto significa que uma vez que a primeira câmera for revelada, você deve ter cuidado: se outras câmeras forem reveladas antes de você desabilitar a primeira, você não poderá virar a ampulheta até que você desabilite todas menos uma das câmeras!

Se um peão de Herói que não seja o amarelo se mover para o espaço de Câmera de Segurança nada acontece.

CENÁRIO 7 ◆ **Vigilância Máxima**

Embaralhe os tiles de Shopping 2-19, coloque o tile 1B com a face para cima e siga as regras permanentes anteriormente mencionadas.

Este cenário não adiciona nenhuma nova regra, mas agora existem 4 espaços de Câmeras de Segurança no deck de tiles de Shopping. Você ter cuidado extra quando uma Câmera de Segurança aparecer!

VOCÊ AGORA SABE TODAS AS REGRAS DE MAGIC MAZE.

PARA AUMENTAR A DIFICULDADE, ADICIONE MAIS TILES.

ENTÃO, SERÁ O MOMENTO DE ENFRENTAR OS DESAFIOS DA PRÓXIMA PÁGINA!

CENÁRIOS

Agora que você sabe todas as regras de Magic Maze, você está pronto para encarar desafios dignas de suas habilidades! Aqui estão vários cenários com diferentes níveis de dificuldade. Cada um deles aparece na folha de pontuação (O Grande Livro dos Desafios) em sua própria linha com uma série de níveis que incrementam a dificuldade (envolvendo cada vez mais tiles de Shopping). Preencha esta folha enquanto joga, escrevendo os nomes das pessoas que tiveram sucesso no desafio na caixa do cenário correspondente. Uma pequena caixa na direita de cada também permite a você gravar o número de espaços de Ampulheta que você utilizou (quanto menos melhor!). Você está livre para escolher se usa o lado A ou B em cada cenário do tile inicial (tile 1). O verso da folha de pontuação contém caixas-título vazias para que você possa criar seus próprios cenários (compartilhe-os conosco!) ou adicione os que encontrar em nosso site.

CENÁRIO 8 ♦ Adivinhação

O deck de tiles de Shopping é colocado com a face para cima, assim você sempre pode ver o tile que será adicionado em seguida ao shopping.

CENÁRIO 9 ♦ Siga o Líder! 3 jogadores ou mais.

Durante a preparação, use os tiles de Ação correspondentes a uma partida com um jogador a menos; distribua-os aos jogadores, exceto um, o qual não ganha nenhum. Este jogador é o único que pode usar o peão de "Faça Alguma Coisa!".

OBSERVAÇÃO

Este cenário pode ser jogado com 9 jogadores!

CENÁRIO 10 ♦ Engane os Guardas

A fim de enganar os guardas, os heróis devem roubar um item que não o pertence e escapar por uma saída que também não o pertença. Cada saída só pode ser utilizada por um herói, desta forma, deixe os peões de Herói nelas.

CENÁRIO 11 ♦ Modo de rearranjo

As paredes nunca param de se mover. Antes dos itens serem roubados, cada vez que a ampulheta for virada, descarte dois tiles que já estavam no shopping. A fim de ser possível descartar um tile, ele deve preencher os seguintes requerimentos:

- ▶ Não deve haver nem peões de Heróis nem fichas de Fora de Serviço nele.
- ▶ O tile 1 nunca deve ser removido do shopping.
- ▶ Depois do tile ser descartado, deve ser possível se mover para qualquer local do shopping sem utilizar um espaço de Vórtice (isto é, você ainda consegue escapar).

Se você não conseguir remover dois tiles sem infringir estas condições, você perde a partida.

Coloque os dois tiles descartados embaixo do deck com a face para baixo. Se o deck já tiver terminado, estes dois tiles se tornam o novo deck.

CENÁRIO 12 ♦ Apenas gestos

Quanto for permitido a vocês se comunicarem, vocês devem fazê-lo apenas por gestos: vocês nunca devem falar!

CENÁRIO 13 ♦ Shopping multidimensional

O centro do shopping ocupa dois planos de existência.

Preparação: coloque os peões laranja e verde no tile 1 como de costume. Coloque o tile 3 na mesa um pouco distante e coloque os peões amarelo e roxo em qualquer posição nele. Estes dois tiles representam as duas dimensões que nunca podem ser conectadas depois de explorar um novo tile (mova-os para longe se necessário). O deck de tiles do shopping é colocado com a face para cima de forma que você sempre pode ver o tile que será colocado no shopping.

A fim de distrair os guardas, os quatro peões nunca devem estar ao mesmo tempo na mesma dimensão. Um peão de Herói só pode viajar entre as dimensões utilizando uma ação de Use um Vórtice, movendo de um espaço de Vórtice de sua cor para outro da mesma cor na outra dimensão. Esta é a única maneira de usar um vórtice neste cenário.

Cuidado: se você colocar os tiles de forma errada durante a partida, você pode não ser capaz de escapar do shopping. Não se esqueça que o sistema de Vórtice será desabilitado após o roubo ocorrer!

CENÁRIO 14 ♦ Sem comunicação

Nenhuma forma de comunicação é permitida, em absoluto, em nenhum momento. Você ainda pode encarar de forma intensa outro jogador e utilizar o peão de "Faça Alguma Coisa".

CENÁRIO 15 ♦ Você tem lindos olhos

Nenhuma comunicação é permitida, em absoluto, em nenhum momento, além disso não é permitido usar o peão de "Faça Alguma Coisa". Você ainda pode encarar outro jogador, e neste caso, de forma ainda mais intensa.

CENÁRIO 16 ♦ Vórtice fora de serviço

Todo o sistema de Vórtice está fora de serviço durante toda a partida. Desta forma, você nunca pode usar a ação Use um Vórtice.

CENÁRIO 17 ♦ Grupos proibidos

Os guardas estão suspeitando de grupos de pessoas: durante a partida, dois ou mais peões de Heróis não podem estar no mesmo tile de Shopping, exceto no tile 1, onde qualquer número de peões podem estar simultaneamente. Não remova os peões de Heróis assim que eles alcançarem sua saída; desta forma eles previnem que outros peões entrem no mesmo tile que estão.