



Print & Play



MAGIC MAZE

Designer: Kasper Lapp ♦ Illustrator: Gyom ♦ Publisher: Sit Down!
1 to 8 players ♦ 15 minutes ♦ Ages 8 years and up

ONCE UPON A TIME...

After being stripped of all their possessions, a mage, a warrior, an elf, and a dwarf are forced to go rob the local Magic Maze shopping mall for all the equipment necessary for their next adventure. They agree to commit their larceny simultaneously before scampering out to escape the guards who have been watching them since their arrival.

WHAT YOU NEED TO PLAY

At the end of this PDF file, You will find **9 Mall tiles**, **1 Theft tile** (glue together, back to back, the A and B sides), **4 Used tokens** and **19 cards** to print in color at 100%, on thick paper.

In addition **you need** the following components in order to play:

- ✗ 1 3-minute sand timer (do not use an electronic timer!),
- ✗ 4 Hero pawns
(1 yellow, 1 red, 1 blue, 1 green),
- ✗ 1 "Do something!" token
(1 large wooden pawn).



WHAT'S MORE IN THE BOX?

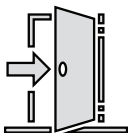
We provide you with this PDF file in order to give you the chance to try out the unique mechanics of Magic Maze. For this purpose, only the first 9 tiles required for the **initiation scenario** are available here.

In this initiation scenario, all heroes must reach the same exit, while in the following scenarios (about twenty), each hero must reach the exit that matches his color.

Additionally, from Scenario 2, you must pass your Action card to your left neighbor as soon as a hero lands on a Sand Timer space (feel free to integrate this rule with the discovery scenario... once you master the game!).

The game box actually contains a total of 24 tiles (versus 9 here) offering many new challenges and a greatly increased lifespan of the game.

Each hero also has a special ability in further scenarios.



MAGIC MAZE

Auteur: Kasper Lapp ♦ Illustrateur: Gyom ♦ Éditeur: Sit Down!
1 à 8 joueurs ♦ 15 minutes ♦ Âge minimum : 8 ans

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Après avoir été dépouillés de tous leurs biens, une magicienne, un guerrier, un elfe et un nain se voient contraints d'aller dérober au Magic Maze – le centre commercial du coin – tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure. Ils se mettent d'accord pour commettre leur larcin simultanément avant de détalier vers la sortie afin d'échapper aux vigiles qui les ont à l'œil depuis leur arrivée.

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR JOUER

À la fin de ce fichier PDF, vous trouverez **9 tuiles Centre commercial**, **1 tuile Vol** (collez dos à dos les faces A et B), **4 pions Utilisé** et **19 cartes** à imprimer en couleur à 100%, sur papier épais.

De plus **vous devez vous procurer** le matériel suivant pour pouvoir jouer:

- ✗ 1 sablier de 3 minutes (n'utilisez pas de minuterie électronique!);
- ✗ 4 pions Héros (1 jaune, 1 rouge, 1 bleu, 1 vert);
- ✗ 1 pion «Fais quelque chose!» (1 grand pion en bois).

QUOI DE PLUS DANS LA BOÎTE DE JEU?

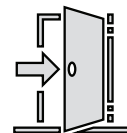
L'objectif du présent fichier PDF est de vous permettre de tester la mécanique originale de Magic Maze. À cette fin, seules les 9 premières tuiles nécessaires pour le **scénario de découverte** sont mises ici à votre disposition.

Dans ce scénario de découverte, tous les héros doivent rejoindre la même sortie, alors que dans les scénarios suivants (une vingtaine), chaque héros doit rejoindre la sortie de sa propre couleur.

De plus, dès le scénario n°2, vous devez passer votre carte Action à votre voisin de gauche dès qu'un héros se pose sur une case Sablier (libre à vous d'intégrer cette règle au scénario de découverte... une fois que vous maîtriserez le jeu!).

La boîte de jeu contient en réalité 24 tuiles en tout (contre 9 ici) offrant de nombreux nouveaux défis et augmentant considérablement la durée de vie du jeu.

Chaque héros possède aussi une aptitude particulière dans les scénarios ultérieurs.



**Magic Maze will be available in February 2017,
at a suggested price of 25 €.**

**Magic Maze sera disponible en février 2017,
au prix conseillé de 25€.**



GAME CONCEPT

Magic Maze is a real-time, cooperative game. **Each player can control any hero** in order to make that hero perform a very specific action, to which the other players do not have access: move north, explore a new area, ride an escalator... All this requires rigorous cooperation between the players in order to succeed at moving the heroes wisely.

Moreover, you will only be allowed to communicate for short periods during the game. The rest of the time, **you must play without giving any visual or audio cues to each other.**

GOAL OF THE GAME

All the players win the game if all of the heroes succeed in leaving the shopping mall in the limited time allotted for the game, each having stolen a very specific item.

The Time Limit

You have 3 minutes at the start of the game. Sand Timer spaces you encounter along the way will give you more time. If the sand timer ever completely runs out, all the players lose the game: Your loitering has aroused suspicion, and the mall security guards nab you!

SETUP

Place the starting tile (#1) in the middle of the table, and randomly place the 4 heroes on the central spaces. Put aside the Theft tile with the A side visible.

Shuffle the tiles numbered 2–9 to form a face-down deck.

Take the Action cards corresponding to the number of players (number at the bottom right) and give one to each player.

Place your Action card in front of you so everyone can see it, with its North arrow pointing in the same direction as the one on the starting tile.

You can chat, plot, and scheme as much as you want during the setup, but as soon as the sand timer is turned over, you have begun your heist, and silence and subtlety are required: **You cannot communicate in any way whatsoever!**

THE ACTION CARDS

During the game, you can perform the action(s) on your own Action card **at any time, and as often as you wish**; however, you cannot perform the actions that are not on your Action card.

In this game, **there are no “turns”**: You act whenever you notice that one of your actions may be useful.

You are never allowed to stop another player’s movement: That player must decide when it is the appropriate time to stop.

Here is what the different actions allow you to do...

CONCEPT DU JEU

Magic Maze est un jeu coopératif en temps réel. **Chaque joueur peut contrôler n’importe quel héros** afin de lui faire accomplir une action bien spécifique, à laquelle les autres joueurs n’ont pas accès: se déplacer vers le Nord, explorer une nouvelle zone, emprunter un escalator... Cela implique une coopération rigoureuse entre tous les joueurs afin de réussir à déplacer les héros à bon escient.

De plus, les joueurs ne sont autorisés à communiquer ensemble que lors de courtes périodes durant la partie. Le reste du temps, **on joue sans donner la moindre indication sonore ou visuelle aux autres joueurs.**

BUT DU JEU

Tous les joueurs remportent la partie si tous les héros réussissent à quitter le centre commercial dans la limite de temps impartie, en ayant au préalable dérobé chacun un objet bien précis.

La limite de temps

Les joueurs disposent de 3 minutes en commençant la partie. Des cases Sablier leur permettront en cours de jeu d’augmenter cette durée. Si, à un moment donné, le sablier est complètement épuisé, la partie est alors perdue pour tous les joueurs: ils ont éveillé les soupçons et ont été attrapés par les vigiles du centre commercial!

MISE EN PLACE

Placez la tuile de départ (n°1) au centre de la table et déposez au hasard les quatre héros sur les 4 cases centrales. Posez à l’écart la tuile Vol avec la face A visible.

Mélangez les tuiles portant les numéros 2 à 9, puis posez-les en une pile face cachée.

Prenez les cartes Action correspondant au nombre de joueurs (chiffre en bas à droite) et donnez-en une à chaque joueur.

Chaque joueur place sa carte Action devant lui, de façon qu’elle soit visible de tous et que sa flèche indiquant le Nord soit dans la même direction que celle de la tuile de départ.

Vous pouvez prendre votre temps et parler autant que vous le voulez lors de la préparation du jeu, mais dès que le sablier est retourné, le jeu commence et le silence s’impose: **on ne peut plus communiquer d’aucune façon que ce soit!**

LES CARTES ACTION

Au cours de la partie, vous pouvez effectuer la /les action(s) présente(s) sur votre carte Action **à n’importe quel moment et autant de fois que vous le souhaitez**. Par contre, vous ne pouvez pas effectuer une action qui n’est pas sur votre carte Action.

Dans ce jeu, **il n’y a pas de «turns»**: chaque joueur agit lorsqu’il remarque qu’une action qu’il peut accomplir est utile.

Il est interdit d’arrêter un autre joueur dans son mouvement: c’est à lui de s’arrêter quand il estime que c’est pertinent.

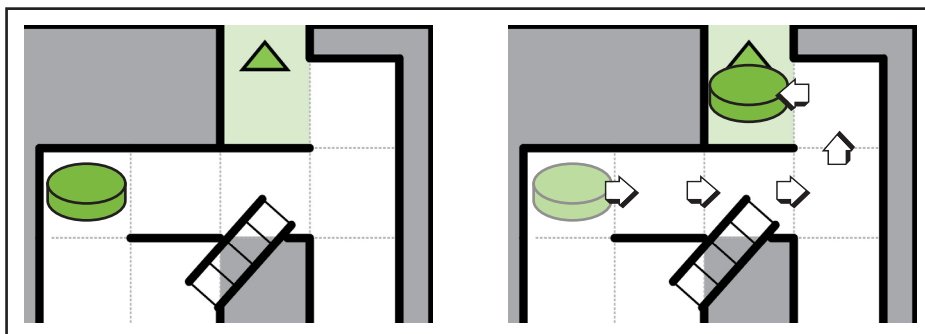
Voici ce que les différentes actions permettent de faire...

**Move (arrows)**

The Move action allows to move a hero as many spaces as that player wants in the direction indicated by the arrow. The hero's movement must end before it hits an obstacle (wall, another hero, etc.).

**Déplacer (flèches)**

L'action Déplacer permet de déplacer un héros d'autant de cases qu'on le souhaite dans la direction indiquée par la flèche. Le mouvement doit toutefois s'arrêter avant un obstacle (mur, autre héros...).



In this case, moving the green hero to the green Exploration space requires three actions:

- ✗ Alice, who has the EAST arrow, moves the hero 3 spaces east.
- ✗ Brian, who has the NORTH arrow, moves the hero 1 space north.
- ✗ Finally, Chris, who has the WEST arrow, moves the hero 1 space west, onto the green Exploration space.

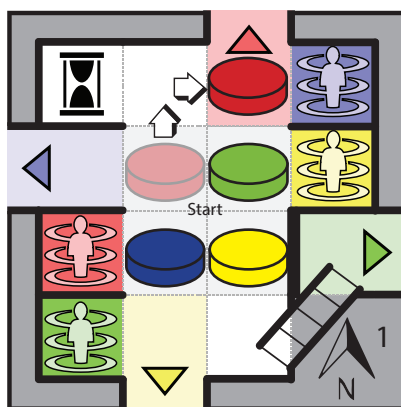
Dans ce cas, déplacer le héros vert sur la case Exploration verte nécessite trois actions :

- ✗ Alice, qui a la flèche EST, le déplace de 3 cases vers l'est;
- ✗ Brian, qui a la flèche NORD, le déplace d'une case vers le nord;
- ✗ enfin, Chris, qui a la flèche OUEST, le déplace d'une case vers l'ouest, sur la case Exploration verte.

Explore (magnifying glass)

The player who has the Explore action has the responsibility of adding new tiles to the board. A hero can only explore when it is standing on an Exploration space **of its color** that leads to an unexplored area.

First Brian, who has the NORTH arrow, moves the red hero north; then without anyone communicating at all, Chris, who has the EAST arrow, moves the red hero east to the red Exploration space in order to discover the next tile. Then, Anne, who has the magnifying glass, can reveal a new tile.

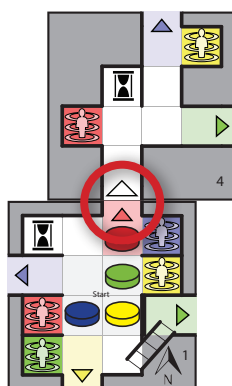
**Explorer (loupe)**

Le joueur qui possède l'action Explorer a la responsabilité d'ajouter de nouvelles tuiles au plateau. Il ne peut le faire que lorsqu'un héros se trouve sur une case Exploration **de sa couleur** qui mène vers une zone inexplorée.

Brian qui a la flèche NORD, déplace le héros rouge vers le nord; ensuite, sans que qui que ce soit ait pu communiquer, Chris, qui a la flèche EST, déplace le héros rouge vers l'est, sur la case Exploration rouge. Ensuite, Anne, qui a la loupe, peut révéler une nouvelle tuile.

Once a hero is on an Exploration space of its color, the player with the Explore action reveals the top tile from the deck, and places it so **the white arrow** continues from the exploring hero's space.

Once the passage has been explored, any hero can move through it, in either direction, regardless of the hero's color.



Le joueur qui a l'action Explorer révèle alors la tuile du dessus de la pile et la place de sorte que **la flèche blanche** soit dans la continuité du passage coloré.

Une fois que le passage a été exploré, n'importe quel héros peut le traverser, dans les deux sens et indépendamment de sa couleur.



5



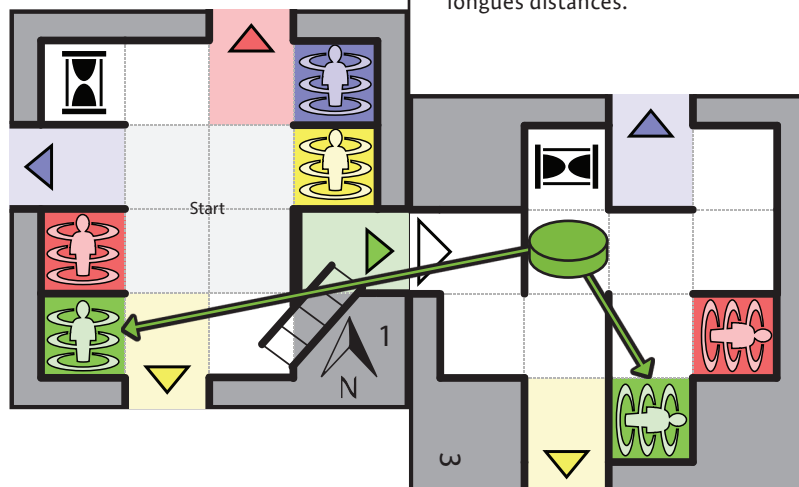
Teleport (teleporter)

The player who has the Teleport action can move any hero, **from wherever it is**, to a Teleportation space of its color. This is a very quick way to travel long distances.



Téléporter (téléporteur)

Le joueur qui a l'action Téléporter peut déplacer n'importe quel héros, **où qu'il se trouve**, vers une case Téléportation de sa couleur. C'est une façon très rapide de parcourir de longues distances.



WARNING

When the objects are stolen, the teleporters automatically shut down and the Teleport action can no longer be used during the escape.

ATTENTION

Au moment où les objets sont dérobés, les téléporteurs se désactivent automatiquement et la téléportation ne peut dès lors plus être utilisée lors de la fuite.

Take the escalators (escalator)

The player who has the Take the escalators action is the only one who can move the heroes from one side of an escalator to the other. A hero can never stop on an escalator.



Emprunter les escalators (escalator)

Le joueur qui a l'action Emprunter les escalators est le seul qui peut déplacer les héros d'un côté à l'autre d'un escalator. Un héros ne peut jamais s'arrêter sur un escalator.



COMMUNICATION RESTRICTION

During most of the game, **you cannot communicate**. You are **not allowed to speak, point at something, make signs or signals, or make sounds**. The only permitted forms of communication are as follows:

- ✗ Staring intensely at another player.
- ✗ Taking the "Do something!" token and placing it **in front of a player** to tell this player that it is time to, well, do something! But this player might not agree, and may immediately place the token in front of another player...

Each time the sand timer is flipped over (see "Time Restriction" below), the players are allowed to speak for as long as they wish while the sand continues to flow. **No actions can be performed during this discussion time**. As soon as any player performs any action, all communication must cease again!

Note: If you notice that another player has infringed upon the rules of the game, you are allowed to point this out verbally. Return the game components to the situation before the mistake was made, but you do not get back the lost time of the mistake, the explanation, or the fix, so fix it quickly!

If a player has just completed an action he should not have, without breaking the rules of the game (for example, he has moved a hero too far towards the North), only the player with the right action can fix this error (the player with the South arrow in this example).

RESTRICTION DE COMMUNICATION

Pendant la majeure partie du jeu, **vous ne pouvez pas communiquer**. Il est **interdit de parler, de pointer quelque chose, de faire des signes ou d'émettre des grognements**. Les seuls moyens de communication autorisés sont:

- ✗ regarder fixement un autre joueur avec insistance;
- ✗ prendre le pion « Fais quelque chose ! » et le placer **devant un joueur** pour lui signifier que c'est à lui d'agir. Mais il peut ne pas être d'accord et replacer de suite ce pion devant un autre joueur.

À chaque fois que le sablier est retourné (voir ci-dessous « Restriction de temps »), les joueurs sont autorisés à parler aussi longtemps qu'ils le souhaitent, pendant que le sablier continue de s'écouler. **Aucune action ne peut être effectuée pendant ce temps**. Dès qu'un joueur effectue n'importe quelle action, toute communication est alors à nouveau interdite!

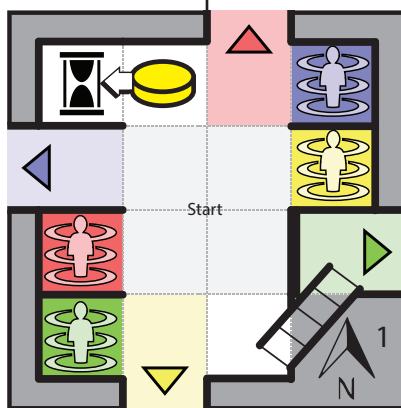
Remarque: lorsqu'on remarque qu'un autre joueur a enfreint les règles du jeu, il est alors permis de le lui signaler verbalement. Les éléments sont remis en place pour reprendre la partie telle qu'elle était avant que survienne l'erreur, mais le temps perdu par l'erreur et sa réparation n'est pas récupéré!

Si un joueur a juste accompli une action qu'il n'aurait pas dû, sans enfreindre les règles du jeu (il a par exemple déplacé un héros trop loin vers le nord), seul le joueur ayant l'action *ad hoc* peut corriger cette erreur (le joueur ayant la flèche Sud dans cet exemple).

TIME RESTRICTION

If the sand timer runs out, you have lost the game! But each time a hero is moved onto or over an Sand Timer symbol, you must immediately flip the sand timer, regardless of whether that gets you more or less time!

The yellow hero can be moved west onto the Sand Timer space to flip the sand timer.



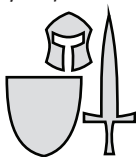
Each Sand Timer space can only be used once, after which you must place a Used token on it, beneath any hero standing on it. There are four Sand Timer spaces in the shopping mall.

Remember: As soon as you flip the Sand Timer, you are allowed to communicate (see “Communication Restriction” above).

GAMEPLAY

A game of Magic Maze always follows the same gameplay sequence:

1. Explore the mall until you have revealed the tiles you need.
 2. Move each Hero pawn onto the Item space of that hero's color.
 3. When all four heroes are **simultaneously** on their respective Item spaces, they steal the items, the alarm is triggered, and the four Hero pawns must quickly reach the exit without being caught (i.e. without the sand timer running out). Flip at this moment the Theft tile on its B side.
- 



- Important:** You are not allowed to use the teleporters during your escape!
4. When a hero reaches the Exit space, remove the hero from the board. Once all four heroes have left the board, you have achieved **victory**! However, if the sand timer runs out at any moment during the game, you have met **defeat**!

Note: The tiles with an Item space are the color of the hero whose Item it is, in order to make them easier to identify.

QUICK SUMMARY

Here are some important rules to keep in mind before starting the game:

- ✖ There are no “turns” and you do not play the cards. You just perform the actions that your card allow you to do, and as many times as you wish, at the moments you deem appropriate.
- ✖ In order to explore a passage, a hero must be on an Exploration space **of the same color** as the hero.
- ✖ Heroes can neither pass through walls nor other heroes.
- ✖ The Teleport action allows you to move a hero **from anywhere** to a Teleport space of that hero’s color, except during your escape (after having stolen the items).
- ✖ Here’s the plan: Steal the four items and then run to the exit!

RESTRICTION DE TEMPS

Si le sablier finit de s'écouler, vous avez perdu la partie! Mais à chaque fois qu'un héros est déplacé sur un symbole Sablier, vous devez retourner immédiatement le sablier, peu importe si cela vous donne plus ou moins de temps!

Ici, le héros jaune peut être déplacé sur la case Sablier pour retourner le sablier.

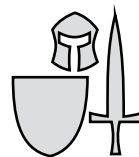
Chaque case Sablier ne peut être utilisée qu'une fois, après quoi on y place un jeton Utilisé, sous le héros présent. Il y a quatre cases Sablier dans le centre commercial.

Rappel : dès qu'on a retourné le sablier, on peut communiquer (voir ci-dessus « Restriction de communication »).

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de Magic Maze suit toujours le même déroulement:

1. Explorer le centre commercial jusqu'à ce que les tuiles nécessaires soient en jeu;
2. Placer chaque pion Héros sur la case Objet de sa couleur;
3. Quand tous les héros sont simultanément sur leur case Objet respective, ils volent lesdits objets, l'alarme est déclenchée et les quatre pions Héros doivent rapidement gagner la sortie sans se faire prendre (= sablier épuisé). Retourner à ce moment la tuile Vol sur la face B.



- Important:** il est interdit d'utiliser les téléporteurs lors de la fuite!
4. Quand un héros arrive sur la case Sortie, il est retiré du plateau. Lorsque les quatre héros ont ainsi quitté le plateau, c'est la **victoire**! Par contre, si le sablier finit de s'écouler à n'importe quel moment de la partie, c'est la **défaite**!

Remarque: les tuiles contenant une case Objet sont de la couleur du héros concerné, afin de faciliter leur repérage.

RÉSUMÉ RAPIDE

Voici quelques règles importantes à garder en tête avant de commencer la partie :

- ✗ Il n'y a pas de «tours de jeu» et vous ne jouez pas de cartes. Vous accomplissez juste la/les actions que votre carte vous autorise, autant de fois que vous le souhaitez aux moments que vous jugez opportuns.
- ✗ Pour explorer un passage, il faut que le héros **de la couleur correspondante** se trouve sur la case Exploration.
- ✗ Les héros ne peuvent pas traverser les murs ni passer par-dessus les autres héros.
- ✗ L'action Téléporter permet de déplacer les héros **de n'importe où** vers une case Téléport de leur couleur, sauf lors de la phase de fuite (après avoir volé les objets).
- ✗ Voici le plan : volez les quatre objets, puis courez jusqu'à la sortie !



SOLITAIRE

Create a face-down deck with the 7 cards thoroughly shuffled.

Once you flip the sand timer, the game begins. Using **only one hand** (you cannot hold the deck in one hand) you must reveal the cards **one by one** onto a discard pile until the card you wish to use is on top of the discard pile. Then you can use that one action with any number of the heroes, as many times as you wish.

To perform another action, you must continue to reveal and discard the other cards of the deck until the action you want comes up, or until you empty the deck, at which point you flip the discard pile face-down (without shuffling it) and start revealing cards again, one by one, looking for the action you want.

Whenever you flip the sand timer, you must **shuffle the deck and discard pile together** to form a new deck.

PLAY STANDING UP

If the number of players or the size of the table does not allow all participants to play in comfortable conditions, move the chairs away and play standing up for an even funnier gaming experience!

When the sand timer is flipped, instead of passing your Action card to your left neighbor, the card remains in place and **you are shifting one place to the left**, facing a new card you can now play the action(s).

And of course, the basic rules remain strictly applied (see above "Restriction of communication").

JOUER SEUL

Créez une pioche face cachée avec les 7 cartes préalablement mélangées.

Une fois le sablier retourné, la partie démarre. En utilisant **une seule main** (il ne peut pas tenir la pioche en main) le joueur doit alors révéler **une à une** les cartes et les empiler sur la défausse jusqu'à ce que l'action qu'il souhaite jouer se trouve au sommet de la pile de la défausse. Il peut alors appliquer cette action seule à un ou plusieurs héros, autant de fois qu'il le souhaite.

Pour jouer une autre action, il faut continuer à révéler et défausser les autres cartes de la pioche jusqu'à l'action souhaitée ou jusqu'à épuisement de la pioche. Le paquet de cartes de la défausse est alors retourné face cachée (sans être mélangé) et le joueur peut recommencer à en révéler les cartes une à une.

Dès que le joueur retourne le sablier, il doit **mélanger ensemble la pioche et la défausse** pour former une nouvelle pioche.

JOUER DEBOUT

Si le nombre de joueurs ou la taille de la table ne permet pas à tous les participants de jouer dans de bonnes conditions, écarter les chaises et jouez debout pour une expérience de jeu encore plus fun !

Lorsque le sablier est retourné, au lieu de passer votre carte Action à votre voisin de gauche, la carte reste en place et **c'est vous qui vous décalez d'une place vers la gauche**, face à une nouvelle carte dont vous pouvez désormais jouer la ou les actions.

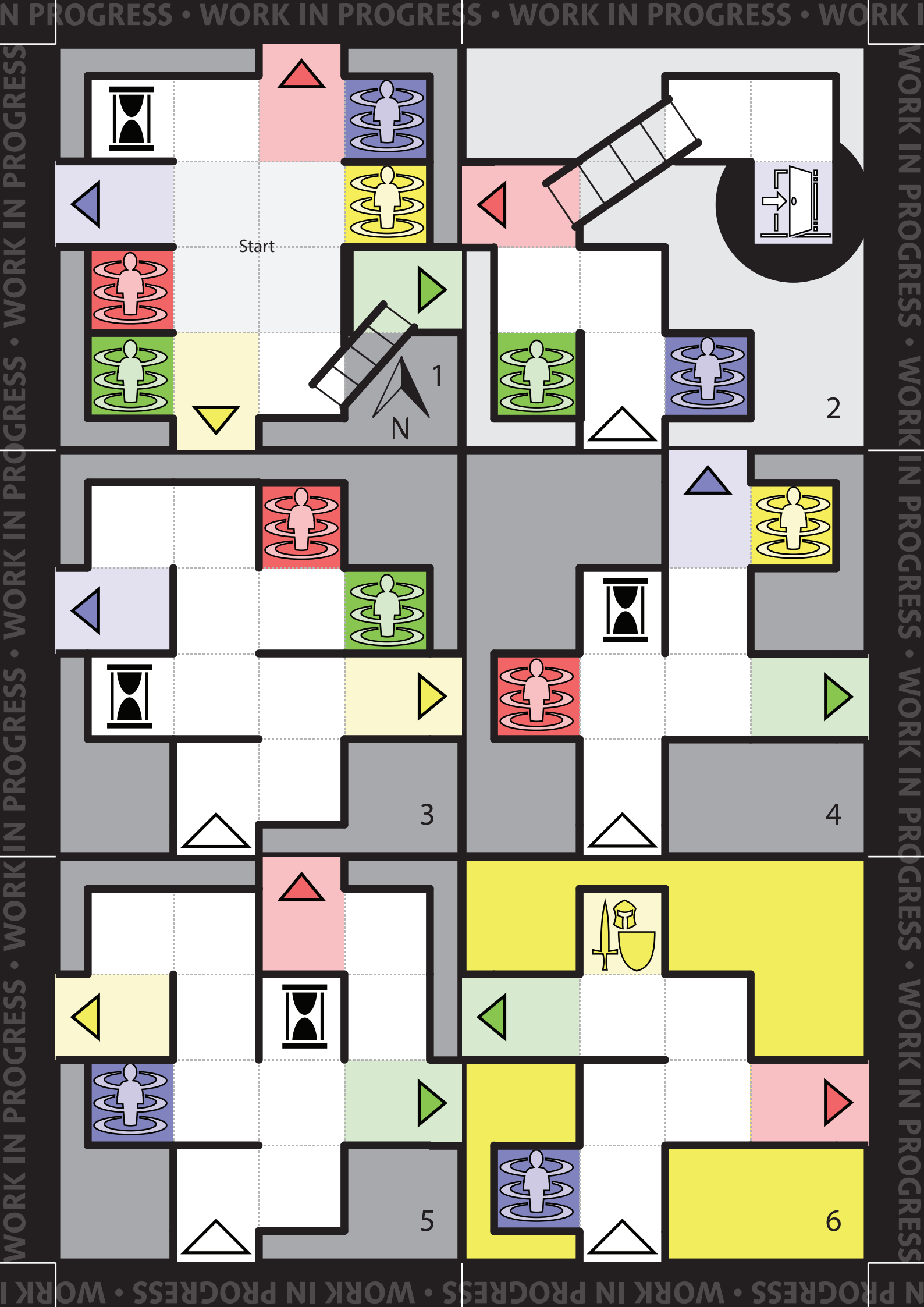
Et bien sûr, les règles de base, fondamentales, restent toujours d'application (voir plus haut «Restriction de communication»).

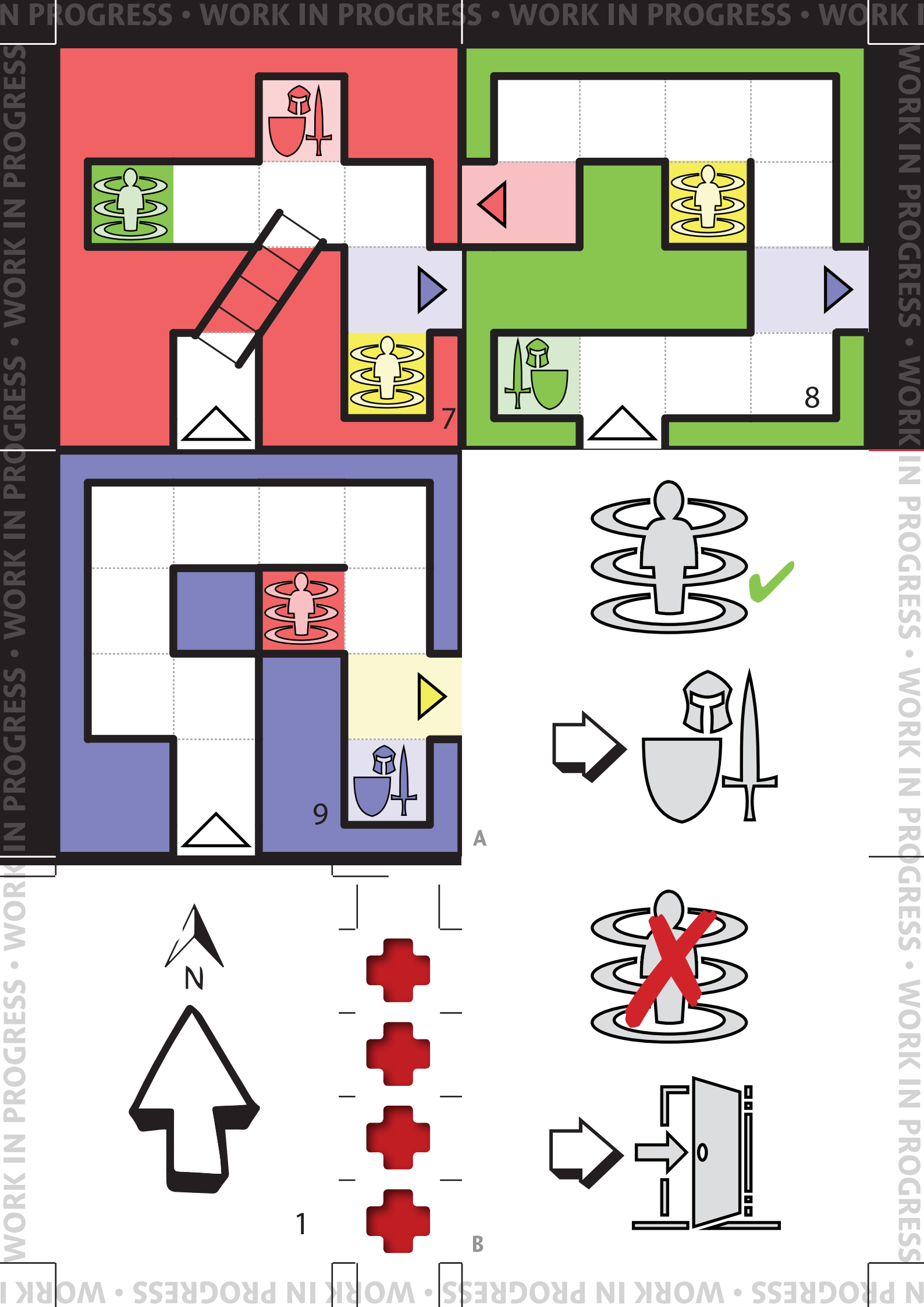


info@sitdown-games.com
www.facebook.com/sitdown.jeux/

We thank you for your enthusiasm towards Magic Maze and we hope you will enjoy it. Please send us your comments, about the game itself, the rules or the moments you shared.

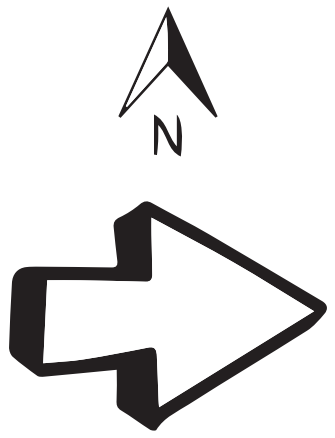
Nous vous remercions pour votre enthousiasme pour Magic Maze et espérons que cette version d'essai vous plaira. N'hésitez pas à nous faire parvenir vos commentaires, sur le jeu lui-même, les règles ou vos anecdotes en cours de partie.



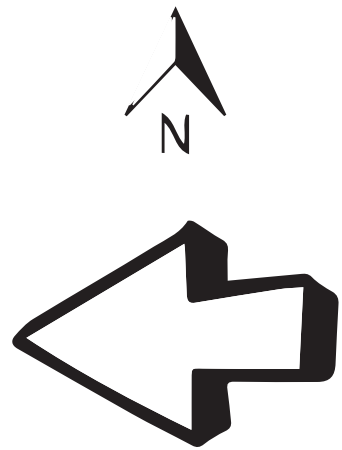




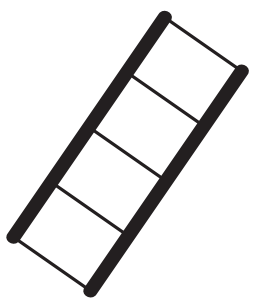
1



1



1



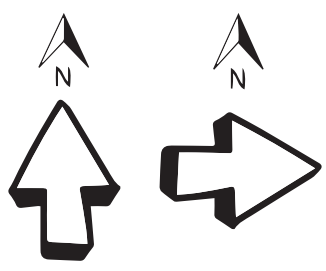
1



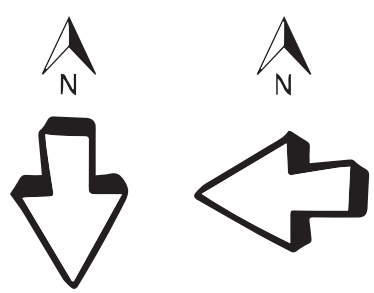
1



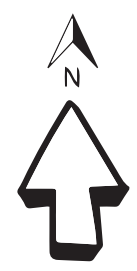
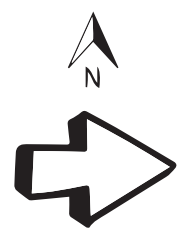
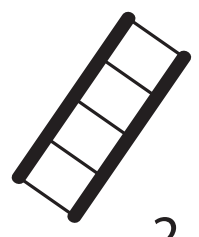
1



2



2



3

