wydrukuj, wytnij i zagraj

MAGIC MAZE

Weź i czmychaj

DEMO

LACERTA

autor: Kasper Lapp
ilustracje: Gyom

LACERTA

MAGIC MAZE
Weź i czmychaj
DEMO

Potrzebujecie:
- 2 pionki - lub cokolwiek co tymi pionkami może zostać, najlepiej w kolorach żółtym oraz fioletowym (lub z przewagą tych kolorów), to nasi bohaterowie,
- 1 duży pionek - coś co łatwo będziecie mogli złapać, kolor nie gra roli, jest to pionek „Zrób coś",
- Nożyczki - do wycięcia elementów,
- Minutnik - np. w aplikacji na telefonie,

PRZYGOTOWANIE GRY

Wytnijcie wszystkie elementy:
- 5 kafli mapy centrum handlowego,
- 2 żetonów akcji.

Połóżcie kafelek startowy, oznaczony 1, na środku stołu. Pozostałe cztery kafelki centrum handlowego potasujcie i połóżcie obok w zakrytym stosie.

Rozgrywka demo teoretycznie przygotowana jest dla dwóch graczy... Ale! Nic nie stoi na przeszkodzie byście zagrali np. w cztery osoby. Dlaczego? Jest to gra kooperacyjna, w której WSZYSCY razem, w tym samym czasie sterujecie pionkami, które nie mają konkretnego właściciela! Dlatego:

Każdy z graczy otrzymuje jeden żeton akcji, jeśli chcecie zagrać w większym gronie niż dwie osoby to... przetnijcie w pionie żetony akcji (tak jak to pokazano poniżej) i rozdajcie każdemu po jednym kawałku, w ten sposób będziecie mogli zagrać nawet w cztery osoby.

Połóżcie przed sobą żeton akcji, tak aby strzałka wskazująca północ (N) była zorientowana tak samo jak na kafelku startowym.

Połóżcie dwa pionki, na środku startowego kafelka, każdy na innym polu, a duży pionek obok w zasięgu ręki. Jesteście gotowi do gry!

ROZGRYWKA

- W trakcie gry możesz wykonywać akcje przedstawione na swoim żetonie w dowolnym momencie i tak często, jak masz na to ochotę.
- Nie możesz wykonywać akcji, które nie znajdują się na twoim żetonie akcji.
- Ta gra nie jest podzielona na tury: wykonujesz akcję wtedy, kiedy uważasz ją za przydatną.
- Nie możesz powstrzymywać innych graczy przed wykonaniem ich akcji. Każdy musi samodzielnie decydować, kiedy przestać wykonywać akcję.
- Wszystkie akcje zostały szczegółowo opisane poniżej.

RUCH

Akcja Ruch pozwala na przesunięcie pionka bohatera o dowolną liczbę pól we wskazanym kierunku. Ruch bohatera musi zakończyć się, zanim dotrze do przeszkody (ściana, inny pionek, itp.). Na jednym polu nie może znajdować się więcej niż jeden pionek bohatera. Pionki bohaterów mogą poruszać się tylko po korytarzach.

WIR

Jeśli posiadasz akcję Wir, ty (i tylko ty) możesz przenosić pionki bohaterów z dowolnego pola, na którym się aktualnie znajdują na dowolne pole wiru w odpowiednim kolorze. To szybki sposób na pokonywanie dużych odległości.

JAZDA RUCHOMYMI SCHODAMI

Jeśli posiadasz akcję Ruchome schody, ty (i tylko ty) możesz przenieść pionek bohatera z jednej strony schodów na drugą, niezależnie od tego, w którą stronę schody są skierowane. Pionek bohatera nie może zatrzymać się na schodach.

EKSPLORACJA

Jeśli posiadasz akcję Eksploracja, jesteś odpowiedzialny za dodawanie nowych kafli do budowanej planszy. Możesz to zrobić tylko wtedy, kiedy pionek bohatera stoi na polu eksploracji w swoim kolorze, a pole prowadzi do nieodkrytego obszaru.

W przypadku rozgrywki demo, eksplorować będziecie mogli tylko pola dla żółtego i fioletowego bohatera:

Kiedy bohater wejdzie na pole eksploracji w swoim kolorze, a ty posiadasz akcję Eksploracja, odkryj górny kafel ze stosu i dołóż go do układanej planszy tak, aby biała strzałka:

wskazywała kierunek z użytego właśnie pola eksploracji do wewnątrz nowego kafelka sklepu. W ten sposób powstaje przejście pomiędzy kafelkami centrum handlowego. Gdy skończą wam się kafelki w stosie, nie dokładacie już więcej kafelków - macie już pełną mapę waszego centrum handlowego.

CEL GRY

Waszym celem jest odnalezienie w centrum handlowym niezbędnego dla bohaterów ekwipunku, a następnie jak najszybsze opuszczenie budynku!
Musicie więc wspólnie, wykorzystując dostępne akcje, doprowadzić bohaterów na odpowiednie pola:

a następnie skierować się do odpowiednich dla naszych bohaterów wyjść:

Dopiero gdy dwójka naszych bohaterów znajdzie się w miejscu swojego ekwipunku, możecie zacząć kierować się do wyjść.
Gra kończy się w momencie, gdy oba pionki bohaterów znajdą się na odpowiednich polach wyjścia.

Proste? Nie powiedzieliśmy wam najważniejszego! wszystko co robicie podczas gry musicie wykonywać bez jakiejkolwiek komunikacji między sobą!
Jedyne na co wam pozwalamy to:

- wymowne spojrzenia w kierunku innych graczy,
- postawienie pionka "Zrób coś!" przed graczem, który powinien... no cóż, COŚ ZROBIĆ! Ten gracz może nie zgodzić się z waszą sugestią i postawić pionek "Zrób coś!" przed kimś innym.

Gdy oswoicie się z grą, możecie wprowadzić limit czasowy, np. pół minuty.

PRZYKŁADY

RUCH

By poruszyć w ten sposób bohaterem gracze musieliby współpracować ze sobą następująco:

- najpierw gracz z akcją ↑ poruszyłby pionek na północ,
- następnie gracz z akcją ← poruszyłby pionek na zachód,
- na koniec gracz z akcją ↓ poruszy pionek na południe.

WIR

By skorzystać z Wiru, gracz posiadający tę akcję, może przenieść bohatera z dowolnego miejsca na pole wiru odpowiedniego koloru w następujący sposób:

albo

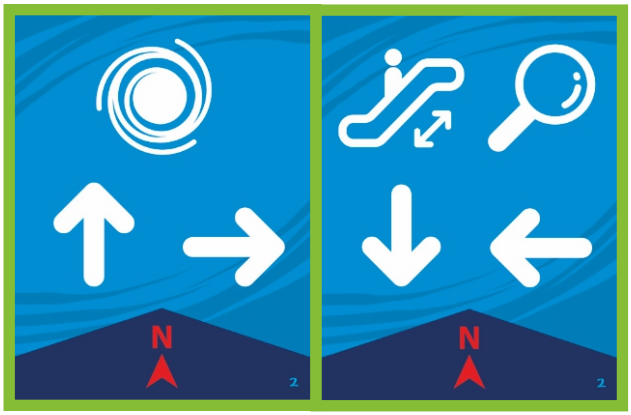
JAZDA RUCHOMYMI SCHODAMI

Chcąc skorzystać z akcji poruszania się ruchomymi schodami należy przenieść bohatera z pola po jednej stronie ruchomych schodów na drugie pole, pod warunkiem, że jest ono niezajęte.

EKSPLORACJA

Gdy bohater stanie na polu eksploracji w odpowiednim kolorze, następny kafelek należy dołożyć tak, jak pokazano obok.

kafle mapy centrum handlowego



żetony akcji

MAGIC MAZE
Weź i czmychaj
DEMO