

MAGIC MAZE ON MARS

 Kasper Lapp

 Gyom



1-6



15'

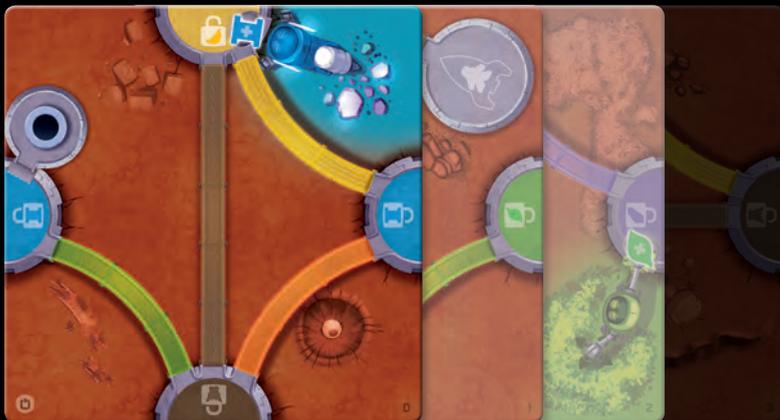


8+



De fiers terriens sont partis à l'assaut de Mars. Chichement installés dans une station en orbite, ces colons attendent que les robots dépêchés sur le sol martien achèvent la construction des dômes habitables. Pour ce faire, ces machines n'ont de cesse d'extraire, fabriquer et déplacer les ressources nécessaires en les expédiant sur des voies express. Travailler vite est primordial car, tout là-haut, les réserves d'oxygène des colons s'épuisent rapidement et leur survie ne dépend plus que du travail accompli sur Mars par les robots.

MATÉRIEL



21 tuiles Mars dont 8 servant uniquement à doser la difficulté



1 plateau Stock



6 tuiles Action



6 tuiles Pont



3 tuiles Joker



4 tuiles Sablier



2 pions Limace de l'espace



10 pions Déchet



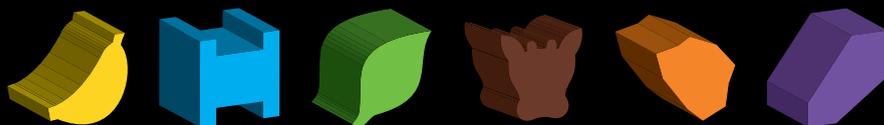
5 pions Colon



5 tuiles Dôme



1 plateau Communication



2 x 6 pions Ressource de formes différentes

(banane jaune, poutre métallique bleue, feuille verte, vache brune, minéral orange & cristal mauve)



1 pion

«Fais quelque chose!»



1 sablier

CONCEPT DU JEU

Magic Maze on Mars est un jeu coopératif en temps réel. Chaque joueur peut, quand il le souhaite, contrôler n'importe quel pion Ressource pour lui faire accomplir une action bien spécifique, à laquelle les autres joueurs n'ont pas accès: se déplacer sur une voie verte, bleue, orange... explorer une nouvelle zone à partir d'une plateforme de la même couleur, déplacer la limace de l'espace le long d'une voie express pour la nourrir... Cela implique une coopération rigoureuse entre tous les joueurs afin de déplacer les pions à bon escient et accomplir l'objectif avant que le sablier soit épuisé.

Cependant, les joueurs ne sont autorisés à communiquer entre eux 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 chaque pion Colon réussit à rejoindre son dôme d'habitation dans la limite de temps imparti, ces dômes devant au préalable être construits.

Les joueurs disposent de la durée d'un sablier en commençant la partie. Des cases Sablier leur permettront en cours de jeu d'augmenter cette durée. Si, à tout moment, le sablier est complètement épuisé avant que les pions Colon aient atteint leurs dômes, la partie est alors perdue pour tous les joueurs: les colons ont péri faute d'oxygène!

INSTALLATION



Placez la tuile Mars de départ  au centre de la table ¹.

Distribuez à chaque joueur une tuile Action portant le chiffre correspondant au nombre de joueurs ².

Par exemple pour trois joueurs:



Posez à portée de tous les joueurs:

- le sablier ³,
- le plateau Stock ⁴,
- les 12 pions Ressource ⁵

(formant ainsi une réserve commune).

Les éléments suivants sont également posés à portée de tous les joueurs, mais dans les quantités requises, à chaque fois précisées par le module de règles joué:

- des tuiles Mars ⁶ (mélangées et posées en une pile face cachée),
- les tuiles Pont ⁷,
- les 10 pions Déchet ⁸,
- les 2 pions Limace de l'espace ⁹,
- des pions Colon ¹⁰,
- le pion «Fais quelque chose!» ¹¹,
- le plateau Communication ¹²,
- sur le plateau Stock:
 - des tuiles Dôme ¹³ (empilez-les),
 - les tuiles Joker ¹⁴ (une tuile par emplacement),
 - les tuiles Sablier ¹⁵ (une tuile par emplacement).

Voici ce que nous avons à faire. Ça, ce sont les actions, et ça les tiennes et celles-ci les miennes. À nous de construire la base des humains.

Pourquoi les programmeurs ont-ils ainsi divisé nos actions? Ça n'aurait pas été plus efficace qu'un seul d'entre-nous puisse tout faire?

Tu espères de l'efficacité et de la logique de la part des humains?

Exemple d'installation du module de règles n°4 pour 3 joueurs:



Les règles complètes de Magic Maze on Mars vous sont proposées sous forme de 5 modules **s'ajoutant successivement les uns aux autres**. Lire tout le livret de règles d'une traite est inutile: le meilleur moyen d'apprendre les règles est de lire le module 1 puis de jouer, de lire le module 2 puis de jouer...

MODULE 1

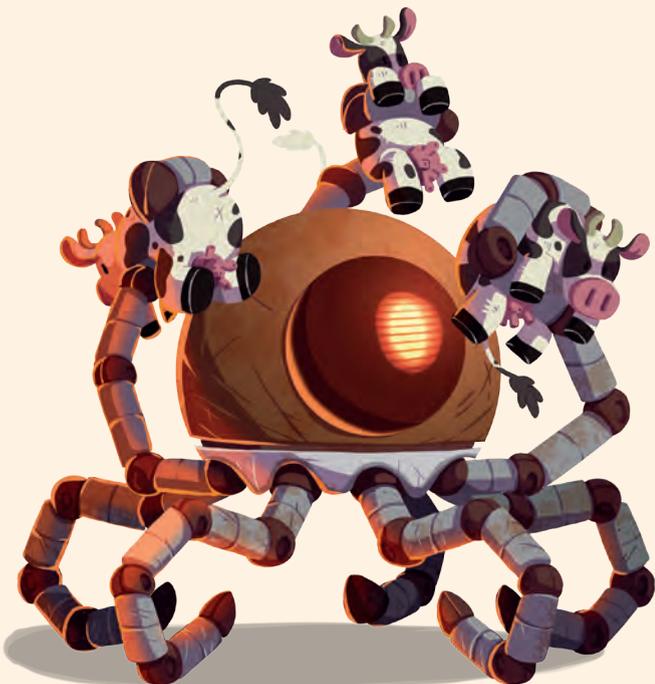
MATÉRIEL REQUIS PAR CE MODULE DE RÈGLES

les 4 tuiles Mars 	0 plateau Communication
1 pion Colon	0 tuile Pont
1 tuile Dôme	0 tuile Joker
1 tuile Sablier	0 pion Déchet
0 pion «Fais quelque chose!»	0 pion Limace de l'espace

DÉMARRAGE DE LA PARTIE

Vous pouvez prendre votre temps et parler autant que vous le voulez lors de la préparation du jeu. Dès que tout le monde est prêt, retournez le sablier et la partie commence. **Vous êtes autorisés à parler autant que vous le souhaitez durant toute la partie**, dans ce module uniquement.

Puisque vous débutez la partie avec une seule tuile Mars en jeu, votre premier objectif est d'explorer les tuiles Mars restantes. Cela fait, vous aurez accès à de nouvelles ressources qui vous permettront de construire un dôme pour le colon qui attend actuellement en orbite.



PRODUCTION DES PIONS RESSOURCE



Un joueur ayant la couleur **bleu** sur sa tuile Action peut créer un pion Ressource **bleu** sur une plateforme Usine (demi-cercle) montrant une icône de ressource **bleu** tant que cette plateforme Usine est libre de tout autre pion et qu'un pion Ressource **bleu** est bien disponible dans la réserve commune.

Le joueur prend un pion Ressource **bleu** à la réserve commune et le place sur la plateforme Usine.

J'extrais du cristal. On en a bien besoin ?

Je pense qu'on a besoin de feuilles pour que les humains puissent les grignoter. Les humains adorent les feuilles !

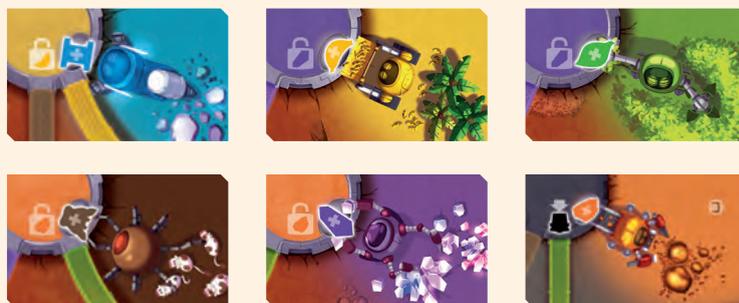
Et ils aiment encore plus les vaches. Il faut plus de vaches !

IMPORTANT

Ne confondez pas une plateforme standard et une plateforme Usine ! Une plateforme standard porte juste le pictogramme d'un pion Ressource dans un cadenas.



Une plateforme Usine montre en plus le pictogramme de la ressource qu'elle peut produire dotée d'un «+» et se trouve toujours à côté d'un robot au travail, graphiquement représenté dans une zone à sa couleur.



Les pions Ressource des autres couleurs sont construits sur les plateformes Usine montrant des icônes de leur couleur (elles apparaîtront au fur et à mesure que vous construirez de nouvelles tuiles Mars).

On dirait que les robots font pousser des bananes ! À quoi vont-elles servir ?

Ne t'inquiète pas. Je suis sûr qu'ils ont tout sous contrôle !

DÉPLACEMENT DES PIONS RESSOURCE



Les joueurs peuvent déplacer des pions Ressource le long des voies express ayant une couleur représentée sur leur carte Action.

Par exemple, le joueur avec la tuile Action ci-contre peut déplacer les pions Ressource le long des voies express brunes et oranges.

Les pions Ressource sont déplacés d'une plateforme à une autre; ils ne sont jamais posés sur les voies express. Mais dans tous les cas, il ne peut jamais y avoir qu'**un seul pion à la fois sur une plateforme**. De plus, **un pion ne peut pas passer par une plateforme sans s'y arrêter** (il est donc interdit de «sauter» par dessus un pion).



J'ai transporté un truc jusqu'ici; je peux te le recharger?

C'est quoi?

Je n'en ai aucune idée.

Ha! Les humains et leur étrange besoin de confort!



1 Un joueur ayant la couleur **bleue** sur sa tuile Action produit une ressource **bleue**.



2+3 Un joueur ayant **brun** et **orange** sur sa tuile Action déplace la ressource le long de deux voies express (notez qu'un joueur ayant la couleur **jaune** sur sa tuile action aurait pu emprunter un chemin plus court).

EXPLORATION DE NOUVELLES TUILES MARS



Afin d'explorer une nouvelle tuile Mars, un pion Ressource doit avoir la même couleur que celle de la plateforme où il stationne (par exemple, un pion Ressource **bleu** sur une plateforme **bleue**).

Nous avons besoin de cristal pour construire de nouvelles routes et plus de plateformes.

On peut construire des routes avec du cristal?

Ici, oui. Mais là, nous aurons besoin d'une vache.



Un joueur ayant cette couleur sur sa carte Action (**bleu** dans cet exemple) peut remettre dans la réserve commune ce pion Ressource **bleu** afin de pouvoir révéler la première tuile de la pile des tuiles Mars et **immédiatement** la connecter (face visible) à la plateforme d'où le pion Ressource vient d'être retiré. La connexion s'effectue **toujours** par le côté de la tuile où se trouve la plateforme montrant une flèche.

IMPORTANT

- Il faut physiquement déplacer un pion Ressource vers une plateforme, l'y poser puis seulement le rendre à la réserve commune, cela afin de faciliter la compréhension des autres joueurs quant à ce qu'il se passe (même dans le cas où vous pourriez à vous seul déplacer un pion Ressource le long de plusieurs voies express consécutives pour directement aboutir à la plateforme).
- Une plateforme a la forme d'un demi-cercle lorsqu'il n'y a pas de tuile Mars adjacente à cet endroit. Dès lors qu'une nouvelle tuile Mars a été explorée et est posée adjacente à cet endroit, la plateforme prend désormais la forme d'un cercle complet (deux demi-cercles accolés). Deux demi-cercles accolés constituent toujours une seule plateforme qui ne peut jamais contenir plus d'un pion!

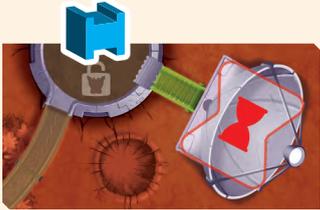


LIMITE DE TEMPS



Si le sablier finit de s'écouler, vous avez perdu la partie! Mais à chaque fois qu'un pion Ressource (peu importe sa couleur) est déplacé sur une case Sablier non encore utilisée, il est immédiatement rendu à la réserve commune par le joueur l'y ayant déplacé, **afin que le sablier soit immédiatement retourné** (ne le couchez pas pour arrêter l'écoulement du sable!), peu importe si cela vous donne plus ou moins de temps.

Amis colons, nous recevons un message en provenance de Mars... et... qu'entendez-vous par: «les dômes ne sont pas encore prêts?» Argh! Je pense que nous allons rester coincés en orbite plus longtemps que prévu les amis... Bon, où ai-je encore rangé ces satanées réserves d'oxygène?



Exemple: un joueur ayant la couleur verte sur sa tuile Action peut déplacer le pion Ressource sur la case Sablier. Le joueur retourne ensuite le sablier et rend le pion Ressource à la réserve commune.

Remarque

Ne remplacez pas le sablier par une minuterie; cela ne revient pas au même!

Chaque case Sablier ne peut être utilisée qu'une fois, après quoi on doit y placer une tuile Sablier prise sur le plateau Stock.



IMPORTANT

Il faut physiquement déplacer un pion Ressource vers une case Sablier puis seulement le rendre à la réserve commune (même si vous pourriez à vous seul déplacer le pion Ressource le long de plusieurs voies express consécutives pour directement aboutir à la case Sablier), **cela afin de faciliter la compréhension des autres joueurs quant à ce qu'il se passe.**

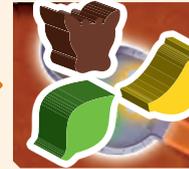
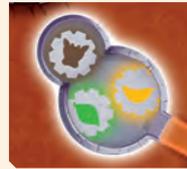
CONSTRUCTION DES DÔMES



Certaines tuiles disposent d'une case Chantier réservée à la construction d'un dôme, case où vous devez amener les pions Ressource qui y sont montrés (*brun, vert et jaune dans l'exemple ci-contre*).



Quand tous les pions Ressource nécessaires ont été amenés sur cette case Chantier, **n'importe quel joueur** peut les rendre à la réserve commune, prendre une tuile Dôme sur le plateau Stock et la poser sur la case Chantier. Le dôme est alors considéré comme étant construit.



FIN DE PARTIE



Quand toutes les tuiles Dôme ont été construites (*1 dans le présent cas*) les colons arrivent. Chaque colon représente une famille qui s'apprête à commencer une nouvelle vie sur Mars. Placez tous les pions Colon (*1 dans le présent cas*) sur la case Fusée de la tuile Mars n°1.

Regarde, c'est notre nouvelle maison!

Ça ne ressemble en rien aux photos de la brochure.

Où est la piscine?

Ensuite, déplacez les pions Colon comme vous déplacez les pions Ressource (1 pion maximum – quel que soit son type – par plateforme; obligation de s'arrêter sur chaque plateforme rencontrée en chemin).

Vous remportez la partie dès que chaque tuile Dôme est occupée par un pion Colon (n'importe lequel).

IMPORTANT

Une fois que les colons sont arrivés sur Mars, il est interdit de retourner le sablier!

Vous connaissez désormais les règles de base et êtes prêt à jouer le premier module.

MODULE 2

MATÉRIEL REQUIS PAR CE MODULE DE RÈGLES

les 4 tuiles Mars A et les 2 B	le plateau Communication
2 pions Colon	les 6 tuiles Pont
2 tuiles Dôme	les 3 tuiles Joker
2 tuiles Sablier	0 pion Déchet
le pion «Fais quelque chose!»	0 pion Limace de l'espace

DÉMARRAGE DE LA PARTIE

Les règles du Module n°1 sont applicables à l'exception du fait qu'il est désormais **interdit de communiquer**.

Il est ainsi interdit de parler, de pointer quoi que ce soit, de faire des signes ou d'émettre des sons. Les seuls moyens de communication toutefois 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. Le pion «Fais quelque chose!» peut être utilisé à n'importe quel moment par n'importe quel joueur;
- utiliser le plateau de Communication: poser le pion «Fais quelque chose!» sur un bouton rouge au-dessus de l'icône relative à l'action que vous pensez qu'un autre joueur doit effectuer sans délai (par exemple, vous pouvez placer le pion «Fais quelque chose!» au-dessus de l'icône du sablier pour indiquer qu'il faut le retourner, ou au-dessus de l'icône des ressources pour indiquer qu'il faut en produire une nouvelle). Le pion «Fais quelque chose!» peut ensuite immédiatement être déplacé ailleurs par n'importe quel joueur;



Description des icônes, de gauche à droite: production de ressources, sablier, pont, déchet, pipeline, limace de l'espace (les quatre derniers sont expliqués plus loin dans ces règles).

- utiliser un jeton Joker (voir page 8).

À chaque fois que le sablier est retourné, les joueurs sont autorisés à communiquer 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!

S'il te plaît, déplace ce truc bleu ici, j'en ai besoin.

Désolé, je ne peux pas.

Et pourquoi pas?

Parce que nous sommes en train de communiquer. Je ne peux pas transporter de ressources pendant une communication.

Alors raccroche et déplace-moi ce truc bleu.

Maintenant?

Oui, maintenant!

OK, je vais raccrocher puis je bougerai le truc bleu. Et puis quoi?

T'occupe pas: **BOUGE-LE!**



Remarques

- Contrairement à Magic Maze, il est possible dans Magic Maze on Mars de corriger ses erreurs de déplacement (par exemple, effectuer un déplacement qui n'aide en rien à progresser dans la partie, mais qui n'enfreint toutefois pas les règles du jeu) puisqu'un seul joueur peut déplacer un pion dans les deux sens sur une voie express dont il possède la couleur sur sa tuile Action (exception: les tuiles Mars à sens unique, voir page 11).
- Lorsqu'on remarque qu'un joueur a enfreint les règles du jeu, il est alors permis de le signaler verbalement. Les éléments sont remis en place pour reprendre la partie telle qu'elle était avant que survienne l'erreur, **pendant que le temps s'écoule**; le temps perdu lors de l'erreur et de sa réparation n'est pas récupéré!

CONSTRUCTION DES PONTS

Pour construire un pont, un pion Ressource doit être posé sur une plateforme d'où part un pont en chantier (imprimé sur la tuile et bordé de pointillés). Un pont en chantier n'est pas [encore] praticable; vous ne pouvez rien déplacer dessus.

Un joueur ayant la couleur de ce pion Ressource sur sa tuile Action peut rendre ce pion Ressource à la réserve commune et placer une tuile Pont de la **même couleur** sur le pont en chantier.



Pourquoi les robots sont-ils en train de construire un pont par dessus cette crevasse? Ne peuvent-ils pas juste la contourner?

Remarque

Il n'existe qu'une tuile Pont de chaque couleur. Ainsi, une fois que – par exemple – la tuile Pont jaune a été construite, un pion Ressource d'une autre couleur sera forcément nécessaire pour le prochain pont.

Dès qu'une tuile Pont a été posée en jeu, elle peut être utilisée par les pions comme une voie express. **Vous ne pouvez rien déplacer à travers un pont en chantier tant qu'il n'a pas été effectivement construit.**



TUILES JOKER



La face des tuiles Joker est divisée en deux:

- Au-dessus: action Communiquer
- Au-dessous: action Transmuter

À tout moment, **n'importe quel joueur** peut défausser une tuile Joker du plateau Stock et jouer **une seule** de ces deux actions.

ACTION COMMUNIQUER

Le joueur qui a défaussé la tuile Joker commence à parler pour signaler que tout le monde est désormais autorisé à communiquer, comme quand le sablier est retourné. Dès qu'un joueur effectue n'importe quelle action, toute communication est alors à nouveau interdite.

ACTION TRANSMUTER

Quand vous défaussez la tuile Joker, échangez n'importe quel jeton Ressource présent sur une tuile Mars avec un jeton Ressource de la réserve commune **dont la couleur est présente sur votre tuile Action**.

Exemple: un joueur possédant la couleur *brune* sur sa tuile Action échange un pion Ressource *orange* se trouvant sur une tuile Mars avec un pion Ressource *brune* de la réserve commune.

IMPORTANT

Il faut **physiquement échanger** les deux pions Ressource afin de faciliter la compréhension des autres joueurs quant à ce qu'il se passe (même si vous pourriez plus rapidement ne pas amener le pion Ressource de la réserve commune si votre but est de le rendre à la réserve commune la seconde d'après pour, par exemple, explorer une nouvelle tuile Mars).

*J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle.
La bonne est que j'ai boosté la puissance de la communication.
Nous allons pouvoir communiquer plus souvent.*

Et la mauvaise nouvelle?

Le signal boosté brouille les molécules.

Une mauvaise nouvelle tu dis? C'est une EXCELLENTE nouvelle, au contraire! Restructurons les molécules de ces cristaux et transformons-les en vaches et en bananes. Les humains adorent nos créations culinaires. Et voici: le bœuf-banane bourguignon!

Vous êtes prêt à jouer le deuxième module.

MODULE 3

MATÉRIEL REQUIS PAR CE MODULE DE RÈGLES

les 4 tuiles Mars A, les 2 B et les 2 C	le plateau Communication
3 pions Colon	les 6 tuiles Pont
3 tuiles Dôme	les 3 tuiles Joker
3 tuiles Sablier	les 10 pions Déchet
le pion «Fais quelque chose!»	0 pion Limace de l'espace

PIONS DÉCHETS



Les pions Déchet sont ajoutés à la réserve commune.



Lorsque vous explorez une nouvelle tuile Mars et que sa plateforme portant la flèche de connexion est associée à une icône de poubelle, vous

devez immédiatement poser un pion Déchet (noir) **sur toutes les plateformes de ce type** présentes en jeu.

Ainsi, la première tuile révélée portant une plateforme de ce type générera un seul pion Déchet lors de son exploration, la deuxième en générera deux, etc.

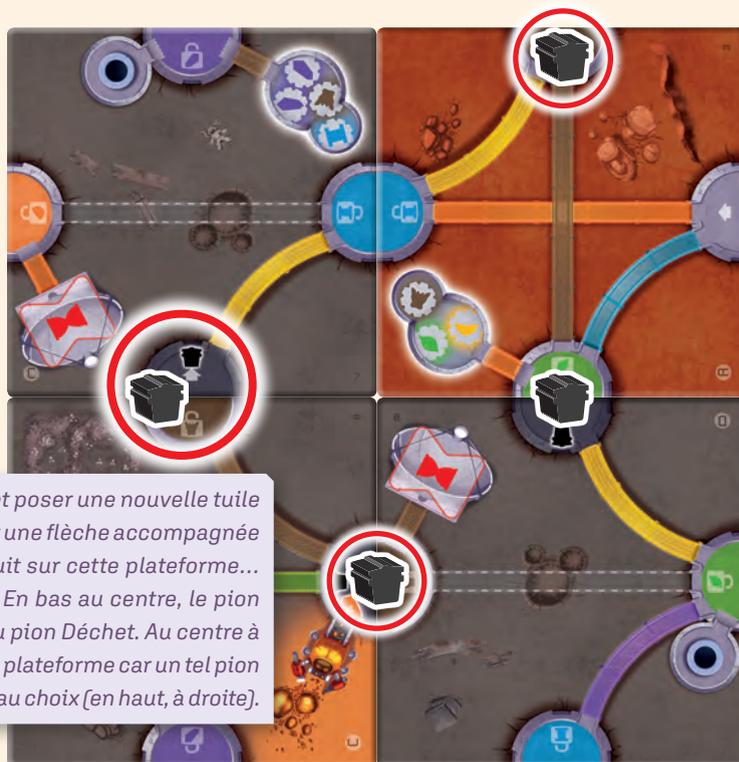
S'il y a un pion Ressource sur la plateforme où un pion Déchet doit apparaître suite à l'exploration d'une nouvelle tuile Mars, le pion Ressource est rendu à la réserve commune et le pion Déchet est posé à sa place.

S'il y a déjà un pion Déchet là où un nouveau doit être généré, placez le nouveau sur n'importe quelle plateforme adjacente et, au besoin, rendez à la réserve commune le pion Ressource qui s'y trouverait. Si toutes les plateformes immédiatement adjacentes sont déjà occupées par des pions Déchet, le nouveau pion est posé sur n'importe quelle plateforme adjacente un cran plus loin en suivant la même règle, et ainsi de suite. »

- Le pion Ressource brun est donc défaussé pour pouvoir piocher et poser une nouvelle tuile en haut à gauche, correctement connectée par la plateforme montrant une flèche accompagnée d'un pictogramme de Déchet. Un pion Déchet est directement produit sur cette plateforme... mais aussi sur les deux autres qui affichent le même pictogramme. En bas au centre, le pion Ressource orange est rendu à la réserve commune pour faire place au pion Déchet. Au centre à droite, le pion Déchet nouvellement produit ne peut pas être posé sur la plateforme car un tel pion s'y trouve déjà; le nouveau est donc posé sur une plateforme adjacente, au choix (en haut, à droite).

Exemple

- Un joueur ayant la couleur brune sur sa tuile Action décide d'explorer une nouvelle tuile en haut à gauche, à partir de la plateforme où se trouve un pion Ressource brun. Remarquez la présence d'un pion Ressource orange et d'un pion Déchet sur d'autres plateformes.



MODULE 4

MATÉRIEL REQUIS PAR CE MODULE DE RÈGLES

les 4 tuiles Mars A, les 2 B, les 2 C et les 2 D	le plateau Communication
4 pions Colon	les 6 tuiles Pont
4 tuiles Dôme	les 3 tuiles Joker
les 4 tuiles Sablier	les 10 pions Déchet
le pion «Fais quelque chose!»	1 pion Limace de l'espace

PIONS LIMACE DE L'ESPACE

Lorsque vous explorez une nouvelle tuile Mars et que sa plateforme portant la flèche de connexion est associée à une icône Limace de l'espace, vous **devez** immédiatement poser un pion Limace de l'espace (rose) **sur la plateforme que la flèche rose de la limace de l'espace indique.**

Les pions Limace de l'espace sont déplacés de la même manière que les pions Ressource, en utilisant la couleur des voies express le long desquelles vous souhaitez les déplacer, sauf qu'**ils ne se déplacent que pour manger un pion Déchet ou Ressource sur une plateforme adjacente.** Ce pion Déchet ou Ressource est alors rendu à la réserve commune.

Les pions Limace de l'espace ne peuvent pas emprunter les pipelines qui sont trop étroits.

Remarque

Le mouvement des pions Limace de l'espace n'est pas obligatoire. Il appartient toujours au(x) joueur(s) ayant sur sa/leur tuile Action une couleur de voie express que le pion Limace de l'espace pourrait emprunter, de choisir de le déplacer ou non.

Si un pion Déchet doit être généré sur une plateforme occupée par un pion Limace de l'espace, le pion Déchet est immédiatement rendu à la réserve commune.

Remarque

Une plateforme est adjacente à une autre plateforme si elles sont reliées entre elles par une voie express.

Les pions Déchet sont déplacés de la même manière que les pions Ressource, en utilisant la couleur des voies express le long desquelles vous souhaitez les déplacer (rappel: deux pions, quel que soit leur type, ne peuvent **jamais** cohabiter sur une même plateforme). Mais ils ne servent absolument à rien. On ne peut à aucun moment les utiliser, si ce n'est les déplacer. Ils sont juste gênants car ils limitent les déplacements des autres pions.

Les pions Déchet sont fournis en quantité limitée. Si vous venez à en manquer, posez les derniers de la réserve commune sur les positions valides de votre choix et ignorez ceux qui ne peuvent pas être posés, faute de pions disponibles.

ICÔNES PIPELINE



Certaines plateformes ont une icône Pipeline qui leur est associée. Si un pion Ressource ou un pion Déchet se trouve sur une telle plateforme, n'importe quel joueur peut déplacer ce pion vers n'importe quelle autre plateforme libre à laquelle est également associée une icône Pipeline. Ce faisant, le joueur est autorisé à simuler le bruit que fait un élément circulant dans un tube à air comprimé (soyez créatifs!), cela afin d'aider les autres joueurs à comprendre quelle action est actuellement jouée.



Vous êtes prêt à jouer le troisième module.



MODULE 5

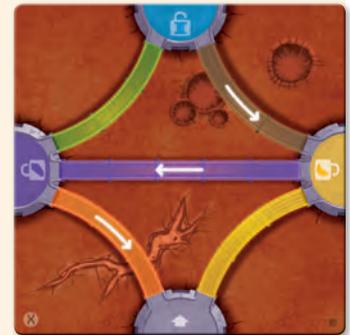
MATÉRIEL REQUIS PAR CE MODULE DE RÈGLES

les 4 tuiles Mars A, les 2 B, les 2 C, les 2 D et les 2 E	le plateau Communication
les 5 pions Colon	les 6 tuiles Pont
les 5 tuiles Dôme	les 3 tuiles Joker
les 4 tuiles Sablier	les 10 pions Déchet
le pion «Fais quelque chose!»	les 2 pions Limace de l'espace

TUILES MARS À SENS UNIQUE

Sur les tuiles Mars portant des flèches de direction  (à ne pas confondre avec les flèches de connexion ) , les pions Ressource, Colon et Déchet ne peuvent être déplacés que dans le sens des flèches de direction.

Les Limaces de l'espace se moquent bien du code de la route et ignorent tout bonnement les flèches de direction.



1. Le pion Limace de l'espace ne peut pas être déplacé si aucun pion Déchet ou Ressource ne lui est directement adjacent.



2. Dès lors qu'un pion Déchet ou Ressource a été déplacé sur une plateforme adjacente, le pion Limace de l'espace va pouvoir être déplacé pour le manger.



3. Le pion Limace de l'espace peut être déplacé sur la ressource désormais à sa portée, qui est dès lors rendue à la réserve commune.

Vous êtes prêt à jouer le quatrième module.



C'est quoi ces flèches blanches géantes?

Je pense que ce sont des voies à sens unique.

Sont-elles vraiment nécessaires? Je n'ai pas l'impression qu'il y a beaucoup de trafic là-dessous.

Avec les robots, va savoir...

**Vous êtes prêt à jouer au jeu COMPLET.
Ce n'est qu'à partir de maintenant que vous allez vraiment découvrir tout le potentiel de Magic Maze on Mars!**

AJUSTEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

AJOUT DE TUILES MARS

Les 8 tuiles marquée X que vous n'avez pas dû intégrer à vos parties au cours des 5 modules de règles vont vous permettre de doser la difficulté de vos parties futures. Commencez par en ajouter une, puis deux... et trouvez le juste équilibre qui convient à votre groupe de joueurs.

RÈGLE OPTIONNELLE POUR LES EXPERTS

À chaque fois que le sablier est retourné, chaque joueur passe sa tuile Action au joueur placé à sa gauche. Désormais, vous devez jouer en considérant la nouvelle tuile que vous avez devant vous et oublier celle que vous aviez.



rue Sanson 4
5310 Longchamps
Belgique

Tél. +32 468 37 51 31

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

Remerciements: Kasper Lapp remercie toutes les personnes ayant aidé au développement du jeu, et tout particulièrement son playtesteuse principale (et compagne) Rebecca Mari Krogsgaard.

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2019).

Tous droits réservés. • Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. •

ATTENTION: ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

AUTEUR
Kasper LAPP

ILLUSTRATEUR
Gyom

INFOGRAPHISTE
Marie OOMS

GESTIONNAIRE DE PROJET
Didier DELHEZ

JOUER SEUL

INSTALLATION

Posez sur la table les tuiles Action pour 2 joueurs et posez le pion «Fais quelque chose!» sur une d'elles au choix.



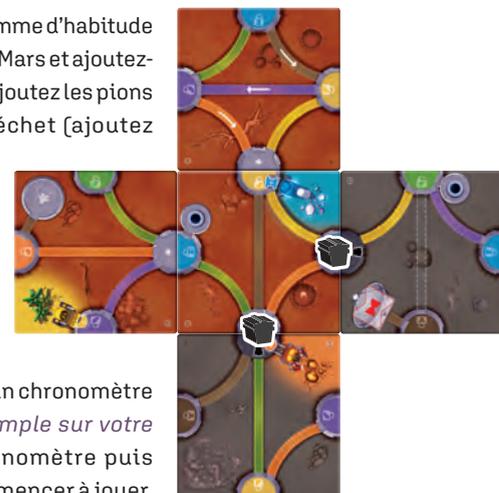
Pour jouer en mode avancé, utilisez plutôt les tuiles Action pour 6 joueurs.



Réalisez le reste de l'installation comme d'habitude puis piochez les 4 premières tuiles Mars et ajoutez-les autour de la tuile Départ. Ajoutez les pions

Limace de l'espace et Déchet (ajoutez un seul pion Déchet par plateforme portant l'icône Déchet) qui sont produits par certaines plateformes particulières.

Exemple:



En plus du sablier, procurez-vous un chronomètre indiquant les secondes (par exemple sur votre smartphone). Démarrez le chronomètre puis retournez le sablier avant de commencer à jouer.

JOUEZ!

Vous ne pouvez accomplir que les actions de la tuile Action sur laquelle est actuellement posé le pion «Fais quelque chose!».

Le pion «Fais quelque chose!» peut être déplacé sur une autre tuile Action, mais **uniquement lorsque le chronomètre affiche XX:X0** (XX = minutes, X0 = secondes), c'est à dire à chaque dizaine de secondes se terminant par un zéro. Lorsque vous aurez besoin de le déplacer, vous devrez donc peut-être attendre quelques secondes avant de pouvoir le faire.

Remarque

Le chronomètre ne sert qu'à gérer le déplacement du pion «Fais quelque chose!». Le sablier reste la seule référence pour gérer la durée de la partie.