



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 shopping local 'Magic Maze' em busca do equipamento necessário para sua próxima aventura. Eles concordam realizar o assalto simultaneamente, e então alcançar a saída a fim de escapar dos guardas que viram sua chegada com desconfiança.

OBSERVAÇÃO

A fim de fazer este jogo 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
Kleber Bertazzo REVISOR

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 de tabuleiro estavam longe de morrer. Desde então eu não consegui parar de desenvolver. Magic Maze é meu primeiro board game publicado, mas, espero não ser 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 interessantes.



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

Um jogo de Sit Down! Publicado por Megalopole. ©Megalopole (2017).

Todos os direitos reservados. Este jogo só pode ser utilizado propósitos com recreativos

possuais. ATENÇÃO: inadequado para crianças com menos de 3 anos. Este jogo contém partes pequenas que podem ser engolidas ou inaladas. Guarde esta informação. Imagens meramente ilustrativas. Formas e cores podem mudar. Qualquer reprodução deste jogo, no todo ou em parte, em qualquer mídia, física ou eletrônica, é estritamente proibida sem a permissão por escrito de Megalopole.

CONCEITO DO JOGO

Magic Maze é um jogo cooperativo em tempo real. 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, explore uma nova área... 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 o tempo da ampulheta no início da partida. Espaços de ampulheta que você encontrar ao longo do caminho darão 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 o tempo da ampulheta acabe). Neste momento, vire a ficha 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 o tempo da ampulheta acabar a qualquer momento durante a partida, você foi derrotado!



COMPONENTES

- 24 peças de shopping
- 4 peões de Herói em diferentes cores
- 12 fichas de Fora de Serviço
- 9 fichas (5 de cada, cada uma com duas faces) de Ação para partidas com 2 a 8 jogadores e 7 fichas de Ação para partidas com 1 jogador
- 1 ampulheta
- 1 peão de "Faça Alguma Coisa!"
- 1 bloco de pontuação O Grande Livro dos Desafios (também disponível em nosso site para o caso de você precisar de um novo bloco)
- 1 ficha de Roubo
- 1 folha de adesivos para colar nos peões de Herói (caso queira) que permite pessoas com problemas em perceber cores reconhecê-los. Os dois adesivos  não são utilizados até o cenário 3 (veja pág. 7).



▲ Preparação para 4 jogadores.

PARTIDA SOLO

A preparação das peças é idêntica ao modo com mais jogadores. Pegue as 7 fichas de Ação para partidas de 1 jogador (número no canto inferior direito), tendo certeza de que a seta que aponta o Norte esteja apontando na mesma direção da seta da peça inicial, embaralhe-as 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 as fichas de Ação uma a uma na pilha de descarte até que a ação que você deseja usar esteja visível no topo da pilha de descarte. Você pode usar esta única ação com qualquer quantidade de peões de Herói, e quantas vezes quiser. Você não pode segurar o deck em sua mão!

Para realizar outra ação, você deve continuar revelando e descartando as outras fichas 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 as fichas 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.

PREPARAÇÃO

Siga as instruções do cenário que escolher jogar, o qual mostrará a você como preparar o deck de peças 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!

Coloque a peça Inicial (Peça 1) **2** no centro 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 a ficha de Roubo **4** (lado A para cima) assim como as fichas de Fora de Serviço **5**.

Pegue as fichas de Ação correspondentes à quantidade de jogadores (número no canto inferior direito) e dê uma 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** da peça inicial. Tenha certeza de que as fichas de Ação fiquem na mesma direção da peça inicial durante toda a partida!



Você pode conversar, conspirar e maquirar o quanto quiser durante a preparação, mas assim que todos estiverem prontos vire a ampulheta, e comece o assalto. Agora, 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 a ficha de Ação para a esquerda (veja pág. 7, Cenário 3), ao invés disso todos podem apenas dar um passo à esquerda.

- ▶ Durante a partida você pode realizar ação(ões) descrita(s) na sua ficha de Ação **a qualquer momento**, e **sempre que você desejar**; no entanto, você não pode realizar quaisquer ações que não estejam em sua ficha 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 que você mova o peão de Herói quantos espaços quiser na direção indicada pela seta. O movimento do peão deve terminar antes que ele atinja um obstáculo (parede, outro herói etc.). Dois peões nunca podem ocupar o 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

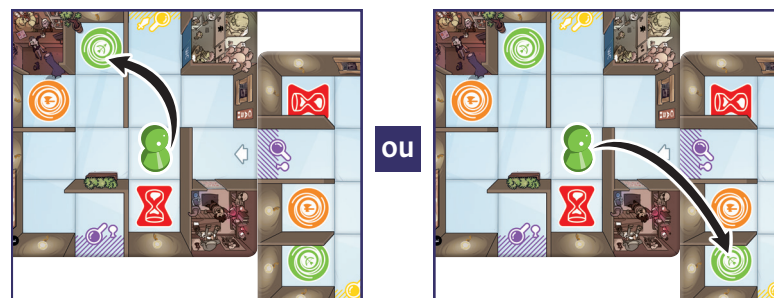
Com 5 jogadores ou mais, muitos jogadores terão acesso à mesma ação de Movimento.

Durante a preparação, sugerimos que você entregue ações idênticas aos jogadores que estão sentados em lados opostos, desta forma esta ação pode ser realizada mais rapidamente em ambos os lados da mesa.

USAR UM VÓRTICE



Se você está com uma ação Usar um Vórtice, você (e apenas você) 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.

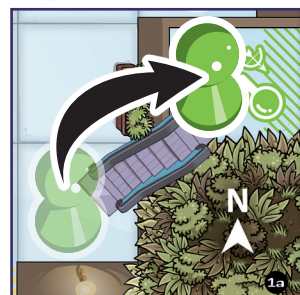


IMPORTANTE



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!

USAR A ESCADA ROLANTE



Se você está com a ação Usar a Escada Rolante, você (e apenas você) pode mover um peão de Herói de um lado da escada rolante para o outro, não importando para qual direção a escada rolante está orientada. Um peão de Herói nunca pode parar em cima de uma escada rolante.

EXPLORAR

Se você está com a ação de Explorar tem a responsabilidade de adicionar novas peças ao tabuleiro. Você só pode fazer isso quando **um peão de herói estiver sobre um espaço de Exploração de sua própria cor** levando-o a uma área inexplorada.



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 a Lupa, pode revelar a próxima peça.

Uma vez que o peão de Herói estiver sobre o espaço de Exploração de sua cor, o jogador com a ação de Explorar revela a peça do topo do deck, e coloca-o de forma que a **seta branca** continue do espaço de Exploração utilizado.

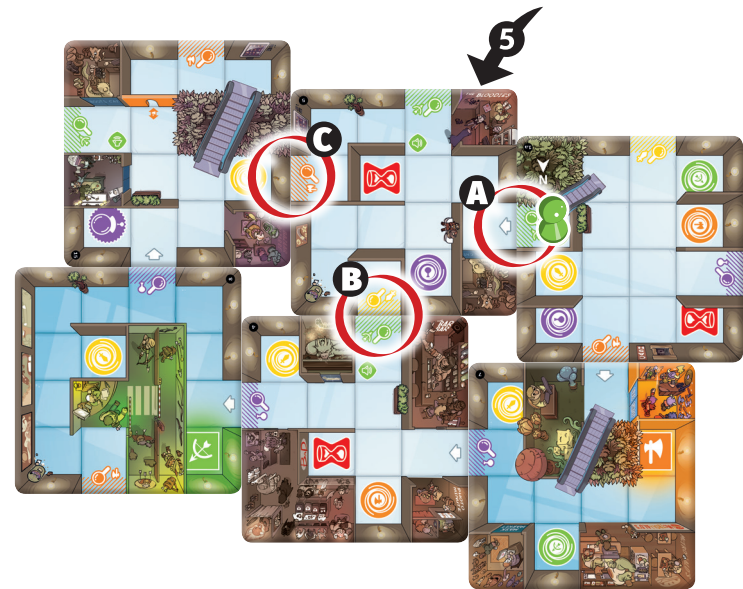
Se vários peões de Herói estiverem sobre o espaço de Exploração correspondente, o jogador com a ação Explorar saca uma peça, observa-a, e então escolhe na frente de qual Herói irá colocá-la; no entanto, você só revela uma peça por vez, e tem de colocá-la antes de revelar a próxima.

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 uma nova peça **5** em **A**, um de seus espaços de Exploração pode ser conectado ao espaço de Exploração de uma peça 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 uma nova peça, é também possível que um dos espaços de Exploração conecte a uma parede de uma peça pré-existente **C**. Claro, isto é o fim da linha.



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

ROUBAR NÃO É UMA AÇÃO!

Quando todos os quatro peões de Herói estiverem simultaneamente sobre o espaço de objeto que corresponde à sua respectiva cor (i. e. amarelo sobre amarelo etc.) qualquer jogador pode ativar o assalto virando a ficha de Roubo com o lado B para cima. Agora, você tem de traçar seu caminho para a saída a fim de escapar... sem a ajuda do sistema de Vórtice, o qual foi desativado (vire a ficha de Ação que indica a ação Usar um Vórtice; agora ela indica ação indisponível)!

Se a ficha de Roubo não for virada, então o assalto ainda não ocorreu. Se vocês saíram do shopping sem virar a ficha de Roubo, vocês perdem a partida, porque os personagens não roubaram seus equipamentos!



RESTRIÇÃO DE TEMPO



Se o tempo 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. **Nota:** depois que o assalto ocorreu, você ainda poderá usar os espaços de Ampulheta disponíveis para virá-la durante a fuga.



RESTRIÇÃO DE COMUNICAÇÃO

Durante a maior parte da partida, vocês não podem 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:

- Encarar agressivamente outro jogador..
 - 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. O peão "Faça Alguma Coisa!" pode ser utilizado a qualquer momento por qualquer 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 de ter sido cometido, 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!

NHA INICIAL

CAMPANHA INICIAL

CAMPANHA

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-falante.

Embaralhe as peças de Shopping 2-9 e coloque a peça 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 na ficha 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 você ter em mente antes de começar a partida:

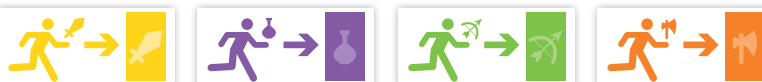
- Os jogadores não "realizam turnos" e você não "joga" ou descarta as fichas de Ação quando usa seus efeitos. Você apenas realiza as ações que a sua ficha de Ação permite realizar, quantas vezes desejar, nos momentos em que julgar apropriado.
- A fim de explorar uma passagem em uma peça inexplorada, 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 Usar 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 a ficha 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-falante.

Embaralhe as peças de Shopping 2-12 e coloque a peça 1A com a face para cima.

NOVA REGRA PERMANENTE

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



CENÁRIO 3 ◆ *Passe sua ficha de Ação* Ignora os símbolos do alto-falante

Embaralhe as peças de Shopping 2-12, coloque a peça 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 sua ficha de Ação ao jogador à sua esquerda. Tenha certeza de que a seta Norte nas fichas de Ação continuem orientadas na mesma direção que a primeira do início da partida.



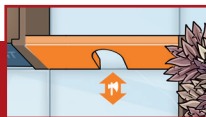
Cole os adesivos em ambas as extremidades da ampulheta como lembrete.

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

Embaralhe as peças de Shopping 2-14, coloque a peça 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 uma nova peça, 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 as peças de Shopping 2-14, coloque a peça 15 em cima deles, coloque a peça 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 duas novas peças ao shopping, em posições válidas (conectados a espaços de Exploração não utilizados, mas de qualquer cor); a você é permitido conectar a segunda peça à primeira colocada 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 uma ou duas peças tiverem sido adicionadas ao shopping desta forma), coloque uma ficha de Fora de Serviço sobre ela, embaixo do peão do 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, entende que ela pode adicionar duas peças ao shopping "sem custo": ela saca e coloca a peça 5 (B), saca novamente e conecta a peça 9 diretamente à peça 5 (C) (ela poderia ter colocado a peça 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 as peças de Shopping 2-17, coloque a peça 1B com a face para cima e siga as regras permanentes anteriormente mencionadas.

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

Todos os espaços em uma peça 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 ser movido para ela. Então, coloque 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 as câmeras menos uma!

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 as peças de Shopping 2-19, coloque a peça 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 peças de Shopping. Você tem que ter cuidado extra quando uma Câmera de Segurança aparecer!

VOCÊ AGORA SABE TODAS AS REGRAS DE MAGIC MAZE.
 PARA AUMENTAR A DIFICULDADE, ADICIONE MAIS PEÇAS.
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 dignos de suas habilidades! Aqui estão vários cenários com diferentes níveis de dificuldade. Cada um deles aparece no bloco de pontuação (O Grande Livro dos Desafios) em sua própria linha com uma série de níveis que incrementam a dificuldade (envolvendo cada vez mais peças de Shopping). Preencha este bloco 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 da peça inicial (peça 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 peças de Shopping é colocado com a **face para cima**, assim você sempre pode ver a peça que será adicionado em seguida ao shopping.

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

Durante a preparação, use fichas de Ação correspondentes a uma partida com um jogador a menos; distribua-as aos jogadores, exceto um, o qual não ganha nenhuma. 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, cada herói deve roubar um item que não lhe pertence e escapar por uma saída de outra cor. Cada saída só pode ser utilizada por um herói, desta forma, deixe os peões de Herói sobre elas.

CENÁRIO 11 ♦ *Modo de rearranjo*

As paredes nunca param de se mover. Antes dos itens serem roubados, a cada vez que a ampulheta for virada, descarte duas peças que já estavam no shopping. Para que seja possível descartar uma peça, ela deve preencher os seguintes requerimentos:

- ▶ Não deve haver nem peões de Heróis nem fichas de Fora de Serviço sobre ele.
- ▶ A peça que é descartada 1 nunca deve ser removida do shopping.
- ▶ Depois da peça ser descartada, 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 duas peças sem infringir estas condições, você perde a partida.

Coloque as duas peças descartadas embaixo do deck com a face para baixo. Se o deck já tiver terminado, estas duas peças 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 na peça 1 como de costume. Coloque a peça 3 na mesa um pouco distante e coloque os peões amarelo e roxo em qualquer posição sobre ela. Estas duas peças representam as duas dimensões que nunca podem ser conectadas depois de explorar uma nova peça (mova-as para longe se necessário). O deck de peças de shopping é colocado com a face para cima de forma que você sempre possa ver a peça que será colocada 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 Usar 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 as peças 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 assalto ocorrer!

CENÁRIO 14 ♦ *Sem comunicação*

Nenhuma comunicação é permitida, em absoluto, em nenhum momento. Você ainda pode encarar de modo agressivo 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 agressiva.

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 Us 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 na mesma peça de Shopping, exceto na peça 1, onde qualquer número de peões podem estar simultaneamente. Não remova os peões de Heróis assim que eles alcançarem sua saída; desta forma, eles continuam prevenindo que outros Heróis entrem nesta peça.