

MAGIC MAZE



1-8



15'



8+



Kasper Lapp



Gyom

Depois de terem todas as suas coisas roubadas, um mago, um bárbaro, um elfo e um anão são forçados roubar o shopping Magic Maze local para encontrar todos os itens necessários para suas próximas aventuras. Eles concordam em retirar seus roubos simultaneamente, então correr para as saídas, para fugir dos guardas que viram sua chegada com suspeita.

OBSERVAÇÃO

Para tornar esse jogo acessível a pessoas com percepção alterada de cores, cada cor está associada com um símbolo. Neste livro de regras, sempre que uma cor é mencionada, ela pode ser identificada pelo símbolo correspondente.



Herói Bárbaro
Cor amarela
Símbolo espada



Herói Mago
Cor roxo
Símbolo frasco



Herói Elfo
Cor verde
Símbolo arco



Herói Anão
Cor laranja
Símbolo machado

Kasper Lapp DESIGNER

Gyom ARTIST

Marie Ooms GRAPHIC DESIGNER

Didier Delhez PROJECT MANAGER

Nathan Morse TRANSLATOR

Kasper Lapp: "Desde de cedo eu tive paixão por desenvolver meus próprios jogos de tabuleiro, mas já que o futuro parecia ser digital, fui para a indústria de jogos de computador. Então, há alguns anos, me deparei com uma comunidade de aspirantes

a designers de jogos de tabuleiro e percebi que os jogos de tabuleiro estavam longe de acabar. Desde então, não consegui mais parar de desenvolver. Magic Maze é o meu primeiro jogo de tabuleiro publicado, es espero que não seja o último!"

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



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.

Traduzido por: dfmcosta@terra.com.br

CONCEITO DO JOGO

Magic Maze é um jogo cooperativo em tempo-real. Cada jogador pode controlar **qualquer um dos 4 peões de Heróis, quando quiser**, para fazer com que o herói execute uma ação específica, que outros jogadores não tenham acesso: mover para o norte, explorar uma nova área, andar em uma escada rolante... tudo isso requer cooperação rigorosa entre os jogadores, para que tenham sucesso em mover os heróis sabiamente e completem suas missões antes que a ampulheta termine.

Além disso, você só poderá se comunicar por um curto período durante o jogo. O resto do tempo você deverá jogar **sem dar qualquer sugestão visual ou sonora para os outros**.

OBJETIVO DO JOGO

Todos os jogadores ganham o jogo se todos os peões de Heróis tiverem sucesso em sair do shopping dentro do limite tempo alocado para o jogo, cada um tendo roubado um item.

Você tem 3 minutos no começo do jogo. Espaços de ampulheta que você encontrar ao longo do caminho, lhe darão mais tempo. Se a ampulheta se esgotar completamente antes que os peões dos Heróis escapem, todos os jogadores perdem o jogo: sua demora despertou suspeita e os seguranças do shopping pegam você no flagrante.

A PARTIDA

Um jogo de Magic Maze segue esta sequência de jogo:

1. Explore o shopping, parcialmente ou completamente.
2. Mova cada peão de Herói para o espaço do Item com a mesma cor do herói.



3. Quando todos os quatro Heróis estiverem simultaneamente nos seus respectivos espaços de Item, eles roubam os itens e o alarme é disparado, os quatro peões de Herói devem chegar rapidamente à saída sem serem pegos.

(ou seja, sem que a ampulheta se esgote).

Neste momento vire a peça de Roubo com o lado B para cima.

4. Quando um peão de Herói chegar ao espaço da Saída ele pode usar, romava o peão de Herói do tabuleiro. Uma vez que todos os quatro peões de Herói tiverem deixado o tabuleiro, vocês terão alcançado a vitória! Contudo, se a ampulheta se esgotar a qualquer momento durante o jogo, vocês terão fracassado!



COMPONENTES

- 24 Peças de shopping
- 4 Peões de Herói em cores diferentes
- 12 Fichas de fora de serviço
- 9 Peças de ação para jogos de 2 a 8 jogadores e 7 Peças de ação para um jogo de 1 jogador
- 1 Ampulheta de 3 minutos
- 1 Peão "Faça Alguma Coisa!"
- 1 Folha de pontuação O Grande Livro dos Desafios (Também disponível no nosso site, caso precise de uma nova folha)
- 1 Peça de Roubo
- 1 Folha de adesivos para colar nos peões de Heróis (se quiser), o que permite que pessoas com percepção alterada de cores reconheçam os peões. Os dois adesivos não são utilizados até o Cenário 3 (veja página 7).



Preparação para 4 jogadores.

PREPARAÇÃO

Siga as instruções para o cenário que escolheu jogar, que lhe dirá como montar o baralho do shopping (1), normalmente, virado para baixo; comece com os cenários 1 - 7 (Campanha de iniciação), então continue com os cenários 8 - 17. Depois disso, fique à vontade para inventar seus próprios cenários!

Coloque a peça inicial (Peça 1) (2) no meio da mesa (Lado A para cima se você for novo no jogo, caso contrário, coloque do jeito que quiser), e coloque aleatoriamente

os 4 peões de Herói no 4 espaços centrais (3). Separe a peça de Roubo (4) (lado A para cima) assim como as fichas de Fora de Serviço (5).

Pegue as peças de Ação correspondente ao número de jogadores (número no canto inferior direito) e dê uma para cada jogador (6).

Coloque sua carta de Ação na sua frente, para que todos possam vê-la, com a sua seta apontando para o Norte na mesma direção (7) que a seta na peça inicial. Certifique-se que as peças de ação fiquem na mesma direção que a peça de início no decorrer do jogo.



JOGO SOLO

A preparação das peças é idêntica à versão para vários jogadores. Pegue 7 peças de Ação para um jogo de 1 jogador (número no canto inferior direito), tenha certeza que sua seta para o Norte esteja apontando para a mesma direção que a seta na peça inicial, embaralhe-os e coloque-os em um baralho com a face virada para baixo.

Uma vez que você vira a ampulheta, o jogo começa. Usando apenas uma mão, você deve revelar uma peça de Ação de cada vez para a pilha de descarte até que a ação que você queira usar esteja visível no top da pilha de descarte. Então você pode usar aquela ação com qualquer número de peões de Herói e quantas vezes quiser. Você não pode segurar o baralho na sua mão!

Para executar outra ação você deve continuar a revelar e descartar as outras peças de Ação do baralho, até que a ação que você quer apareça. Se esvaziar o baralho, vire a pilha de descarte com a face para baixo (sem embaralhá-lo) e comece reveando as peças novamente, uma de cada vez, procurando pela ação que você quer.

Sempre que você virar a ampulheta (veja "Restrição do Tempo" página 6), você deve embaralhar seu baralho e a pilha de descarte juntas para formar um novo baralho.

Você pode conversar, tramar e planejar o quanto quiser durante a preparação, mas assim que a ampulheta for virada, você terá começado seu assalto e silêncio e sutileza são requeridos: você não pode se comunicar de maneira alguma!

DICA:

Vocês são muitos para caber ao redor da mesa? Nem todos podem alcançar os peões? Sem problemas! Se livre das cadeiras e jogue em pé! Quando todos tiverem que passar sua peça de Ação para a esquerda (veja na página 7, Cenário 3), ao invés disso, todos podem simplesmente dar um passo para a esquerda.

AS PEÇAS DE AÇÃO AS PEÇAS DE AÇÃO AS PEÇAS DE AÇÃO AS PEÇAS DE AÇÃO AS PEÇAS DE AÇÃO AS PEÇAS

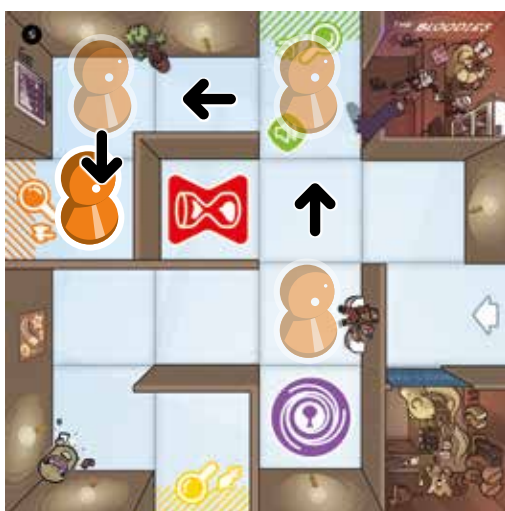
Durante o jogo, você pode realizar as ações descritas na sua própria ficha de Ação **a qualquer momento**, e **com a frequência que quiser**, contudo, você não pode realizar ações que não estejam na sua ficha de Ação.

Neste jogo **não existem** **turnos**! Você age sempre que perceber que uma das suas ações podem ser úteis.

Você nunca poderá parar o movimento de outro jogador: o jogador deve decidir quando é o momento apropriado para parar. Cada ação é descrita em detalhes, abaixo...

MOVER

A ação de Mover permite que você mova um peão de Herói quantos espaços quiser na direção indicada pela seta. O movimento do peão de Herói deve terminar antes que atinja um obstáculo (parede, outro herói, etc). Nunca pode haver dois peões de Heróis no mesmo espaço.



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

Brian, que tem a seta para o NORTE, move o herói 2 espaços para o norte.

Alice, que tem a seta para o OESTE, move o herói 2 espaços para o OESTE.

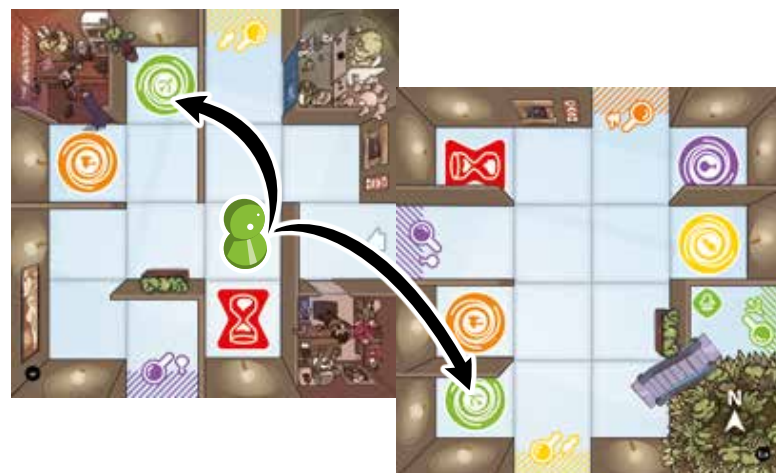
Finalmente, Marc, que tem a seta para o SUL, move o herói 1 espaço para o SUL, para o espaço de Exploração laranja.

OBSERVAÇÃO

Com 5 jogadores ou mais, vários jogadores terão acesso à mesma ação de Mover.

USE UM VORTEX

O jogador com a ação Use um Vortex (e somente este jogador) pode mover qualquer peão de Herói **de qualquer lugar que esteja** para **qualquer** espaço de Vortex da sua cor. Esta é uma forma muito rápida de viajar longas distâncias.



IMPORTANTE



Uma vez que o roubo tenha ocorrido, o sistema de Vortex será automaticamente desativado, isso quer dizer que a ação Use um Vortex não pode ser usada durante sua fuga!

ANDAR DE ESCADA ROLANTE



O jogador com a ação NADAR DE ESCADA ROLANTE (e somente este jogador) pode mover um peão de Herói de uma lado da escada rolante para o outro, não importa qual direção a escada rolante está direcionada. Um peão de Herói nunca pode parar em uma escada rolante.

EXPLORAR

O jogador com a ação de Exploração tem a responsabilidade de adicionar novas peças ao tabuleiro. Ele/Ela só pode fazer isso quando **o peão do Herói estiver em um espaço de Exploração da sua própria cor** que leve a uma área não explorada.



▲ Os quatro tipos de espaços de Exploração.



- Primeiro Brian, que tem a seta para o NORTE, move o peão de herói laranja para o norte,
- Então Chris, que tem a seta para o LESTE, move o peão de herói laranja para o leste, para o espaço de Exploração laranja,
- Finalmente, Anne, que tem a lente de aumento, pode revelar a próxima peça.



Uma vez que um peão de Herói esteja no espaço de Exploração da sua cor, o jogador com a ação de Explorar revela a peça do topo da pilha e coloca de forma que **a seta branca** continue a partir da peça de exploração utilizada.

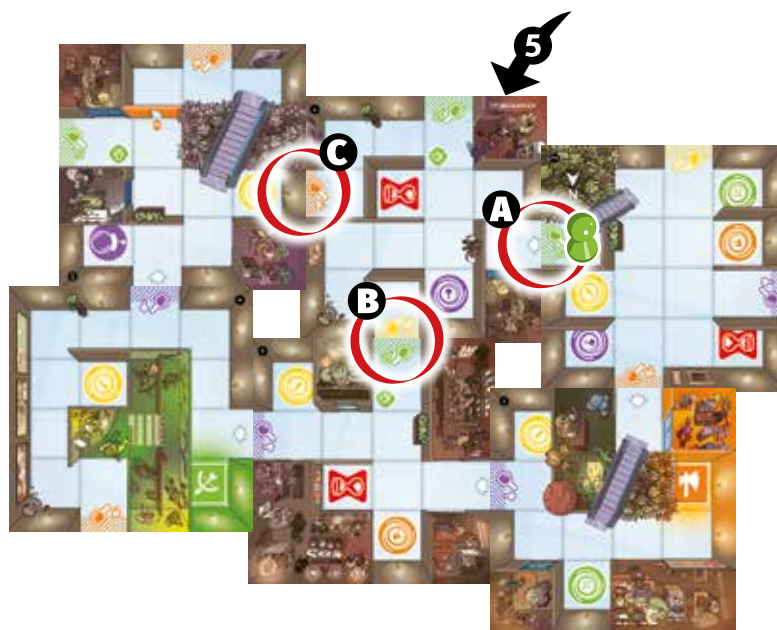


Uma vez que uma passagem tenha sido explorada, qualquer peão de Herói pode se mover por ela, em qualquer direção, independente da cor.

CASOS ESPECIAIS

Depois de colocar uma nova peça 5 no A, um de seus espaços de Exploração podem ser conectados a um espaço de Exploração de uma peça que já esteja em jogo B. A passagem criada desta forma é válida e pode ser usada por todos os peões de heróis, em ambas direções.

Após a colocação de uma nova peça, também é possível que um dos seus espaços de Exploração se conecte a uma parede de uma peça já existente C. Claro que é um beco sem saída.



Nota: a disposição das peças de Exploração e setas brancas fazem com que seja impossível que duas peças do shopping se sobreponham.

ROUBAR NÃO É UMA AÇÃO!!

O roubo ocorre automaticamente quando todos os quatro peões de Herói estiverem sobre os espaços dos Objetos com a sua respectiva cor correspondente (ou seja, amarelo no amarelo, etc.).



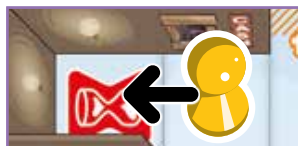
Para sinalizar visualmente que o roubo ocorreu, vire a pela de Roubo para o lado B. Agora você tem que fugir para a saída... **sem a ajuda do sistema de Vortex, que foi desativado** (vire a peça de Ação com Use um Vortex)!



RESTRIÇÃO DE TEMPO



Se a ampulheta se esgotar, você terá perdido o jogo! Mas cada vez que um peão de Herói for movido para um espaço de ampulheta disponível, você deve imediatamente virar a ampulheta, independentemente se isso irá lhe dar mais ou menos tempo. **Importante:** não use um cronômetro comum ao invés da ampulheta, o resultado não é o mesmo.



O peão de herói pode ser movido para um espaço de Ampulheta para virar a ampulheta.

Cada espaço de Ampulheta só pode ser usado uma vez, depois disso você deve colocar um marcador de Fora de Serviço nele, embaixo do peão de Herói que estiver nele. Para sua informação, existem quatro espaços de Ampulheta no shopping.



RESTRIÇÃO DE COMUNICAÇÃO

Durante a maior parte do jogo, você não poderá se comunicar. Você não pode falar, apontar alguma coisa, fazer sinais ou sons. As únicas formas de comunicação permitidas são:

- Encarando intensamente outro jogador.
- Pegando o peão "Faça alguma coisa!" e colocando-o na frente de um jogador para dizer-lhe que é hora de... bom, fazer alguma coisa! Mas esse jogador pode não concordar e colocar esse peão na frente de outro jogador.

Cada vez que a ampulheta é virada, os jogadores podem falar o quanto quiserem **enquanto a areia continuar caindo**. Nenhuma ação pode ser realizada durante o tempo de discussão.

Assim que qualquer jogador realizar uma ação, toda comunicação deve cessar novamente!



OBSERVAÇÃO

Se um jogador tiver acabado de completar uma ação da qual se arrependeu, mas não violou as regras do jogo (por exemplo, ele moveu um peão de Herói muito longe para o Norte), apenas o jogador com a ação apropriada pode consertar este erro (o jogador com a seta para o Sul, neste exemplo).

Se notas que um jogador está violando as regras do jogo, você pode apontar isso verbalmente. Retorne os componentes para a situação antes do equívoco, mas a ampulheta está funcionando a todo o tempo, você não recupera o tempo perdido com o equívoco, o esclarecimento, ou o conserto, portanto, conserte-o rapidamente!

CAMPANHA DE INICIAÇÃO CAMPANHA DE INICIAÇÃO

Esta campanha de iniciação consiste em sete cenários que irão introduzir gradativamente as regras básicas do jogo. Quando você falha em um cenário, pode tentar de novo ou pular para o próximo.

SCENÁRIO 1 **Descobrimento** Ignore os símbolos de auto-falante.

Embaralhe as peças de shopping 2 - 9 e coloque a peça 1 com o lado Apara cima.

Explore o shopping, roube os itens e fuja para a única saída (roxa). Uma vez que o peão de Herói tenha fugido pela saída, coloque-o no espaço adequado na peça de Roubo.



EXCEÇÃO ESPECIAL

Se quiser, para este cenário introdutório, você pode falar o quanto quiser **durante todo o jogo**. Isto deve ajudar você a entender os conceitos do jogo.

LEMBRE-SE DO ESSENCIAL

Aqui estão algumas regras importantes para se lembrar antes de iniciar o jogo:

- Os jogadores não "jogam em turnos" e você não "joga" ou descarta as peças de Ação quando você usa seus efeitos. Você apenas realiza as ações que a sua peça de Ação permitir, quantas vezes quiser, nos momentos que achar apropriado.
- Para explorar uma passagem para uma peça inexplorada, o peão de Herói deve estar no espaço de Exploração da sua própria cor. Depois que a passagem for explorada, qualquer herói pode passar em qualquer direção.
- Peões de Heróis não podem atravessar paredes ou outros heróis. Nunca pode haver dois Heróis no mesmo espaço.
- A ação Use um Vortex permite que você mova o peão de Herói de qualquer lugar para qualquer espaço de Vortex da cor do Herói.
- Quando todos os quatro peões de Heróis estiverem sobre os espaços de Item da sua respectiva cor, vire a peça de Roubo e corra para a saída!
- Você não pode usar o sistema de Vortex durante sua fuga (depois que tiverem roubado os itens)!
- O plano é simples: explorem, roubem os quatro itens, corram para a saída!

CENÁRIO 2 **Várias saídas** Ignore os símbolos de auto-falante.

Embaralhe as peças de shopping 2 - 12 e coloque a peça 1 com o lado A para cima.

NOVA REGRA PERMANENTE

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





CAMPANHA DE INICIAÇÃO CAMPANHA DE INICIAÇÃO CAMPANHA DE INICIAÇÃO CAMPANHA DE INICIAÇÃO

CENÁRIO 1 **Passe sua peça de Ação** Ignore os símbolos de Alto-Falante.

Embaralhe as peças de shopping 2 - 12 e coloque a peça 1 com o lado **Apara cima**, siga as regras permanentes anteriores.

NOVA REGRA PERMANENTE 2 jogadores ou mais

Toda vez que a ampulheta for virada, os jogadores passam sua peça Ação para o jogar a sua esquerda. Certifique-se que a seta para o Norte na peça de Ação fique direcionada na mesma direção que consta na peça de início.

Coloque os ativos nas duas extremidades da ampulheta como um lembrete.

CENÁRIO 4 **Habilidades especiais do Anão & do Elfo**

Embaralhe as peças de shopping 2 - 14 e coloque a peça 1 com o lado **Apara cima**, siga todas as regras permanentes anteriores.

NOVA REGRA PERMANENTE

O Anão (peão de Herói laranja) é o único que pode se mover através das passagens pequenas nas paredes laranjas do shopping.

NOVA REGRA PERMANENTE

Quando usar o Elfo (peão de Herói verde) para explorar uma peça, **todos os jogadores podem se comunicar**, seguindo as mesmas regras de quando a ampulheta é virada. O símbolo do Auto-Falante está lá para lembrá-lo.

CENÁRIO 5 **Habilidade especial do Mago**

Embaralhe as peças de shopping 2 - 14 e coloque a peça 15 no topo, coloque a peça 1 com o lado **B para cima**, siga todas as regras permanentes anteriores.

NOVA REGRA PERMANENTE

Quando o Mago (peão de Herói roxo) estiver 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 (conectada a espaços de Exploração não utilizados, mas de **qualquer** cor); você pode conectar a segunda peça à primeira peça que foi posta desta forma. Esta exploração não precisa ocorrer imediatamente, ela pode ser feita mais tarde, considerando que o Mago ainda esteja no espaço de Bola de Cristal. Uma vez que o espaço da bola de cristal tenha sido usado (se uma ou duas peças tiverem sido adicionadas ao shopping desta forma), coloque um marcador de Fora de Serviço sobre o espaço, sob o peão do Mago.

- Alice, que tem a seta para o OESTE, move O Mago (roxo) para o espaço da Bola de Cristal **A**.
- Anne, que tem a ação de Explorar, entende que ela pode adicionar duas peças ao shopping "de graça": ela compra e coloca a peça **5 B**, então compra novamente e conecta a peça 9 diretamente com a peça 5 **C** (ela poderia ter posto a peça 9 em qualquer outro lugar caso quisesse).

Se um peão de Herói sem ser roco se mover para o espaço da Bola de Cristal, nada acontece.

CENÁRIO 6 **Habilidade especial do Bárbaro**

Embaralhe as peças de shopping 2 - 17 e coloque a peça 1 com o lado **B para cima**, siga todas as regras permanentes anteriores.

Neste cenário, existem 2 Câmeras de segurança no baralho das peças de shopping. Todos os espaços em uma peça que contenha uma Câmera de Segurança são amarelos, para facilitar a sua identificação.

NOVA REGRA PERMANENTE

Se **duas ou mais** Câmeras de Segurança estiverem funcionais (reveladas e sem uma peça de Fora de Serviço cobrindo-as), **você não pode mover nenhum peão de Herói para nenhum espaço de Ampulheta**. Para desabilitar a Câmera de Segurança, o Bárbaro (peão de Herói amarelo) deve se mover para a o espaço com a Câmera. Então, coloque uma peça de Fora de Serviço sobre ela, sob o Bárbaro.

Isto quer dizer que uma vez que a primeira câmera for revelada, você deve tomar cuidado se outras câmeras forem reveladas antes que você desative a primeira câmera você ficará impossibilitado de virar a ampulheta até ter desativado todas as câmeras, com exceção de uma.

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

CENÁRIO 7 **Vigilância Máxima**

Embaralhe as peças de shopping 2 - 19 e coloque a peça 1 com o lado **B para cima**, siga todas as regras permanentes anteriores.

Este cenário não adiciona nenhuma regra nova, mas agora existem 4 espaços de Câmeras de Segurança no baralho de peças do Shopping. Você deve ter muito, mas muito, mais cuidado, uma vez que apareça uma Câmera de Segurança!

AGORA VOCÊ SABE TODAS AS REGRAS DE MAGIC MAZE. É HORA DE ENCARAR OS DESAFIOS DA PRÓXIMA PÁGINA!

CENÁRIOS

Agora que você sabe todas as regras de Magic Maze, você está pronto para enfrentar os desafios dignos das suas habilidades! Aqui está uma série de cenários com diferentes níveis de dificuldade. Cada um deles aparece na folha de pontuação (*O Grande Livro de Desafios*) na sua própria linha com vários níveis em que a dificuldade vai aumentando (utilizando mais e mais peças de Shopping). Preencha esta folha conforme for jogando, escrevendo o nome das pessoas que completaram o desafio na caixa correspondente ao cenário. Uma pequena caixa à direita também permite que você anote o número de espaços de Ampulheta que utilizou (Quanto menos melhor!). Para cada cenário você pode escolher usar o lado A ou o lado B da peça de início (peça 1). O verso da folha de pontuação possui caixas de texto em branco para que você crie seus próprios cenários (compartilhe-os conosco!) ou adicione os que encontrar em nosso site.

CENÁRIO 8 **Adivinhação**

A pilha de peças de shopping é colocada **virada para cima**, para que você possa sempre ver qual peça será colocada no shopping.

SCIN CENÁRIO 9 **Siga o Líder!** 3 jogadores ou mais **1 turno**

Durante a preparação, use as peças de Ação correspondentes a um jogo com um jogador a menos; dê um de cada para cada jogador, exceto para um jogador, que ficará sem nenhum. Mas ao invés disso, ele é o único que pode usar o peão "Faça Alguma Coisa!".

OBSERVAÇÃO

Este cenário permite que joguem 9 jogadores!

CENÁRIO 10 **Engane os Guardas**

Para enganar os guardas, os heróis devem **roubar um item que não seja deles**, e então fugir para uma saída que não seja deles. Cada saída só pode ser usada por um herói, portanto, deixe as peças de Herói nelas.

CENÁRIO 11 **Modo de reorganização**

As parades nunca param de se mover. Antes que os itens sejam roubados, cada vez que a ampulheta for virada descarte duas peças reveladas no shopping. Para poder descartar uma peça, ela deve seguir os seguintes requisitos:

- Não deve haver peões de Herói e marcadores de Fora de Serviço nela.
 - Peça 1 nunca pode ser removida do shopping.
 - Depois que a peça for descartada, ainda deverá ser possível chegar em qualquer lugar do shopping sem usar os espaços de Vortex (ou seja, para que possa escapar).
- Se você não puder remover duas peças sem infringir essas condições, você perde o jogo. Coloque as duas peças descartadas embaixo da pilha, com a face para baixo. Se a pilha já tiver acabado, essas duas peças se tornam a nova pilha.

CENÁRIO 12 **Apenas gestos** **1 turno**

Quando for permitido se comunicar, você só poderá se comunicar com gestos: você **nunca** poderá usar linguagem!

CENÁRIO 13 **Shopping multidimensional** **1 turno**

O shopping center ocupa dois planos de existência.

Preparação: coloque os peões de Herói laranja e verde na peça 1 como de costume. Coloque a peça 3 na mesa, um pouco mais distante e coloque os peões de Herói amarelo e roxo em qualquer espaço. Estas duas peças representam as duas dimensões que nunca podem se conectar depois de explorar uma nova peça (afaste-as um pouco mais se necessário). A pilha de peças de shopping é colocada **virada para cima**, para que você possa sempre ver qual peça será colocada no shopping.

Para distrair os guardas, **os quatro peões de Heróis nunca podem estar na mesma dimensão ao mesmo tempo**. Um peão de Herói só pode viajar entre as dimensões usando a ação Use um Vortex, partindo de um espaço de Vortex da sua cor na dimensão em que está para um espaço de Vortex da mesma cor na outra dimensão. **Esta é a única forma de usar o vortex durante este cenário.**

Cuidado: se você colocar suas peças mal colocadas durante o jogo, você pode não conseguir escapar do shopping. Não se esqueça que o sistema de Vortex está desabilitado depois que o roubo ocorrer!

SCIN CENÁRIO 14 **Sem comunicação** **1 turno**

Comunicação nenhuma é permitida em nenhum momento. Você ainda pode encarar intesamente um outro jogador e usar o peão "Faça Alguma Coisa!".

SCIN CENÁRIO 15 **Você tem belos olhos** **1 turno**

Comunicação nenhuma é permitida em nenhum momento. Você ainda pode encarar intesamente um outro jogador e usar o peão "Faça Alguma Coisa!". Você ainda pode encarar outro jogador ainda mais intesamente.

SCIN CENÁRIO 16 **Vortex fora de serviço** **1 turno**

O sistema de Vortex inteiro está fora de serviço durante todo o jogo. Portanto, você nunca pode usar uma ação Use um Vortex.

SCIN CENÁRIO 17 **Proibido grupos** **1 turno**

Os guardas suspeitam de grupos de pessoas: durante o jogo, dois ou mais peões de Herói nunca poderão estar na mesma peça de Shopping, exceto pela peça 1, onde qualquer número de peões de Herói pode ficar ao mesmo tempo. Não remova os peões de Herói do tabuleiro uma vez que tenham alcançado a sua saída, desta forma, desta forma eles evitam que outros Heróis entrem naquela peça.