

MAGIC MAZE



1-8



15'



8+



Kasper Lapp



Gyom

Après avoir été dépouillés de tous leurs biens, une magicienne, un barbare, 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 les sorties afin d'échapper aux vigiles, qui les ont à l'œil depuis leur arrivée.

REMARQUE

Afin de rendre ce jeu accessible aux personnes ayant une perception altérée des couleurs, chaque couleur est associée à un symbole. Dans le présent livret de règles, à chaque fois qu'il est fait référence à une couleur, celle-ci peut être repérée par le symbole qui lui correspond.



Héros **barbare**
Couleur **jaune**
Symbole **épée**



Héros **magicienne**
Couleur **violet**
Symbole **fiolle**



Héros **elfe**
Couleur **vert**
Symbole **arc**



Héros **nain**
Couleur **orange**
Symbole **hache**

Kasper LAPP AUTEUR

Gyom ILLUSTRATEUR

Marie OOMS INFOGRAPHISTE

Didier DELHEZ GESTIONNAIRE DE PROJET

Kasper Lapp: «Je nourris une passion pour la création de mes propres jeux de société depuis toujours. Mais comme l'avenir semblait tourné vers le numérique, je me suis plutôt dirigé vers l'industrie

de jeu vidéo. Il y a quelques années, je suis tombé par hasard sur une communauté d'aspirants concepteurs de jeux de plateau, et je me suis rendu compte que ce domaine était loin de s'essouffler. Depuis lors, je n'ai jamais pu m'arrêter d'en développer. Magic Maze est mon premier jeu publié, et j'espère que ce ne sera pas le dernier.»

L'auteur tient à remercier toutes les personnes qui l'ont aidé à tester le jeu. Il remercie tout particulièrement Mikkel Balslev, Lars Hoffmann, Laetitia Di Sciascio & Didier Delhez, qui ont apporté des idées clés.

Sit Down! rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgique

info@sitdown-games.com www.sitdown-games.com

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2017). 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.

CONCEPT DU JEU

Magic Maze est un jeu coopératif en temps réel. Chaque joueur peut, **quand il le souhaite**, contrôler **n'importe lequel des 4 pions Héros** pour lui faire accomplir une action bien spécifique, à laquelle d'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 déplacer les pions Héros à bon escient et accomplir l'objectif avant que le sablier soit écoulé.

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 tous les pions Héros réussissent à quitter le centre commercial dans la limite de temps impartie, en ayant au préalable dérobé chacun un objet.

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 tout moment, le sablier est complètement épuisé avant que les pions Héros se soient enfuis, la partie est alors perdue pour tous les joueurs: ils ont éveillé les soupçons et ont été attrapés par les vigiles du centre commercial!

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de Magic Maze suit le déroulement suivant:

1. Explorer tout ou partie du centre commercial;
2. Placer chaque pion Héros sur la case Objet de sa couleur;



3. Quand les quatre pions 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 face B visible;



4. Quand un pion Héros arrive sur une case Sortie qu'il peut emprunter, il est retiré du plateau. Lorsque les quatre pions 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!



MATÉRIEL

- 24 tuiles Centre commercial;
- 4 pions Héros de couleurs différentes;
- 12 jetons Hors service;
- 9 tuiles Action pour 2 à 8 joueurs et 7 tuiles Action pour 1 joueur;
- 1 sablier de 3 minutes;
- 1 pion «Fais quelque chose!»;
- 1 feuille de scores *Le grand livre des défis* (également disponible sur notre site, si vous avez besoin d'une nouvelle feuille);
- 1 tuile Vol;
- 1 feuille d'autocollants à coller sur les pions Héros (si vous le souhaitez) afin de permettre aux personnes ayant une perception altérée des couleurs de bien les distinguer. Deux autocollants portant le symbole  seront utilisés à partir du scénario 3 (voir page 7).



JOUER SEUL

La mise en place des tuiles est identique à la version multijoueur. Prenez les 7 tuiles Action correspondant à 1 joueur (chiffre en bas à droite), orientez-les de manière que leur flèche indiquant le nord soit dans la même direction que celle de la tuile de départ, mélangez-les et placez-les en une pioche face cachée.

Une fois le sablier retourné, la partie démarre. En utilisant une seule main, révéléz une à une les tuiles Action et empilez-les en une défausse jusqu'à ce que l'action que vous souhaitez effectuer se trouve visible au sommet de la pile de la défausse. Vous pouvez alors appliquer cette action seule à un ou plusieurs pions Héros, autant de fois que vous le souhaitez. Il est interdit de tenir la pioche en main!

Pour jouer une autre action, continuez à révéler et défausser les autres tuiles de la pioche jusqu'à l'action souhaitée. Si la pioche est épuisée, retournez le paquet de tuiles de la défausse face cachée (sans le mélanger) pour former une nouvelle pioche, et vous pouvez recommencer à en révéler les tuiles une à une.

Dès que vous retournez le sablier (voir section «Restriction de temps» page 6), vous devez mélanger la pioche et la défausse ensemble pour former une nouvelle pioche.

MISE EN PLACE

Suivez les indications du scénario que vous avez choisi de jouer, qui vous indiquera comment installer la pile de tuiles Centre commercial (1), face cachée par défaut. Commencez par les scénarios 1 à 7 (campagne d'initiation), puis continuez avec les scénarios 8 à 17; libre à vous ensuite d'imaginer vos propres scénarios!

Placez la tuile de départ n°1 (2) au centre de la table (face A visible si vous êtes débutant, au choix sinon) et déposez au hasard les 4 pions Héros sur les 4 cases centrales (3). Posez à l'écart la tuile Vol (4) (face A visible) ainsi que les jetons Hors service (5).

Prenez les tuiles Action correspondant au nombre de joueurs (chiffre en bas à droite) et donnez-en une à chaque joueur (6).

Chaque joueur place sa tuile Action devant lui, de façon qu'elle soit visible par tous et que sa flèche indiquant le nord soit dans la même direction (7) que celle de la tuile de départ. Veillez à conserver cette orientation des tuiles Action pendant toute la partie!



▲ Mise en place à 4 joueurs.

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, la partie commence et le silence s'impose: on ne peut plus communiquer d'aucune façon que ce soit!

ASTUCE

Vous êtes nombreux et votre table est trop grande pour que tout le monde accède aux pions? Qu'à cela ne tienne: écartez les chaises et jouez debout! Si vous devez donner votre tuile Action (voir page 7, scénario 3), n'y touchez pas et déplacez-vous physiquement d'une place vers la gauche.

- Au cours de la partie, vous pouvez effectuer la/les action(s) présente(s) sur votre tuile 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 tuile Action.
- Dans ce jeu, **il n'y a pas de « tours »**: 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 d'accomplir...

DÉPLACER

L'action Déplacer permet de déplacer un pion Héros d'autant de cases qu'on le souhaite dans la direction indiquée par la flèche. Un pion Héros ne peut pas traverser un obstacle (mur, autre pion Héros...). Il ne peut jamais y avoir deux pions Héros sur la même case.



Dans ce cas, déplacer le pion Héros orange sur la case Exploration orange nécessite trois actions:

- Brian, qui a la flèche NORD, le déplace de deux cases vers le nord;
- Alice, qui a la flèche OUEST, le déplace de deux cases vers l'ouest;
- enfin, Marc, qui a la flèche SUD, le déplace d'une case vers le sud, sur la case Exploration orange.

REMARQUE

À partir de 5 joueurs, plusieurs joueurs disposent de la même action de déplacement.

UTILISER UN VORTEX

Le joueur qui possède l'action Utiliser un vortex est le seul qui peut déplacer n'importe quel pion Héros, **où qu'il se trouve**, vers une case Vortex de sa couleur. C'est une façon très rapide de parcourir de longues distances.



IMPORTANT

 Au moment où les objets sont dérobés, les vortex se désactivent automatiquement et l'action Utiliser un vortex ne peut dès lors plus être utilisée lors de la fuite.

EMPRUNTER LES ESCALATORS



Le joueur qui possède l'action Emprunter les escalators est le seul qui peut déplacer un pion Héros d'un côté à l'autre d'un escalator (quelle que soit l'orientation de l'escalator). Un pion Héros ne peut jamais s'arrêter sur un escalator.

EXPLORER 

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 pion Héros se trouve sur une case Exploration de sa couleur** qui mène vers une zone inexplorée.



▲ Les quatre types de cases Exploration.



- ▶ Brian, qui a la flèche NORD, déplace le pion Héros orange vers le nord;
- ▶ puis Chris, qui a la flèche EST, déplace le pion Héros orange vers l'est, sur la case Exploration orange;
- ▶ enfin, Anne, qui a la loupe, peut révéler une nouvelle tuile.



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 de la case Exploration utilisée.



Une fois qu'un passage a été ouvert, n'importe quel pion Héros peut le traverser, dans les deux sens et indépendamment de sa couleur.

CAS SPÉCIAUX

Après avoir posé une nouvelle tuile (A, tuile n°5, dans l'exemple ci-dessous), il est possible qu'une de ses cases Exploration se retrouve connectée à une autre case Exploration d'une tuile qui était déjà en place (B). Le passage ainsi créé peut immédiatement être emprunté dans les deux sens par tous les pions Héros.

Suite à la pose d'une nouvelle tuile, il est aussi possible qu'une de ses cases Exploration aboutisse à un mur (C). Il s'agit dès lors d'un cul-de-sac.



Remarque: la disposition des cases Exploration et des flèches blanches fait qu'il est impossible que deux tuiles Centre commercial se chevauchent.

VOLER N'EST PAS UNE ACTION!

Le vol survient **automatiquement** quand les quatre pions Héros se trouvent **simultanément** sur la case Objet correspondant à leurs couleurs respectives (par exemple jaune sur jaune, etc.).



Pour signaler visuellement que le vol a eu lieu, retournez la tuile Vol, face B visible. Il faut maintenant s'enfuir vers la sortie... **sans l'aide des vortex, qui ont été désactivés** (retournez la tuile portant l'action Utiliser un vortex)!



RESTRICTION DE TEMPS



Si le sablier finit de s'écouler, vous avez perdu la partie ! Mais à chaque fois qu'un pion Héros est déplacé sur une case Sablier non encore utilisée, vous devez retourner immédiatement le sablier, peu importe si cela vous donne plus ou moins de temps. **Attention** : ne remplacez pas le sablier par une minuterie ; cela ne revient pas au même !



Le pion Héros 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 Hors service, sous le pion Héros présent. Pour votre information, il y a quatre cases Sablier dans le centre commercial.



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 sons. 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, 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 !

REMARQUES

Si un joueur a accompli une action qu'il n'aurait pas dû, sans enfreindre les règles du jeu (il a par exemple déplacé un pion 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).

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 !

AGNE D'INITIATION

CAMPAGNE D'INITIATION

Cette campagne d'initiation consiste en sept scénarios qui vous guideront à travers les règles de base du jeu. Si vous ne réussissez pas un scénario, vous pouvez le recommencer ou passer au suivant.

SCÉNARIO 1 ♦ Découverte Ignorez les symboles Haut-parleur.

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 9 et utilisez la face A de la tuile n°1.

Explorez le centre commercial, dérobez les objets, puis enfuyez-vous en empruntant l'unique sortie (violette). Une fois qu'un pion Héros a quitté le centre commercial, placez-le sur la tuile Vol à l'emplacement prévu.



RÈGLE EXCEPTIONNELLE

Si vous le souhaitez, vous êtes exceptionnellement autorisés à parler autant que vous le voulez, **pendant toute la durée de la partie**, afin de vous aider à appréhender les concepts du jeu.

RAPPEL DE L'ESSENTIEL

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 tuiles Action pour appliquer leurs effets. Vous accomplissez juste la/les action(s) que votre tuile vous autorise, autant de fois que vous le souhaitez et aux moments que vous jugez opportuns ;
- Pour ouvrir un passage vers une tuile inexplorée, il faut qu'un pion Héros se trouve sur une case Exploration qui lui correspond. Une fois le passage exploré, n'importe quel pion Héros peut l'emprunter dans les deux sens ;
- Les pions Héros ne peuvent pas traverser les obstacles. Il ne peut jamais y avoir deux pions Héros sur la même case ;
- L'action Utiliser un vortex permet de déplacer les pions Héros de n'importe où vers une case Vortex de leur couleur ;
- Quand les quatre pions Héros se trouvent simultanément sur la case Objet correspondant à leur couleur, retournez la tuile Vol et courez vers la sortie.
- Il est interdit d'utiliser les vortex lors de la fuite (après avoir volé les objets) !
- Voici le plan : explorez, volez et ruez-vous vers la sortie !

SCÉNARIO 2 ♦ Plusieurs sorties Ignorez les symboles Haut-parleur.

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 12 et utilisez la face A de la tuile n°1.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE

Chaque pion Héros doit emprunter la sortie de sa couleur.



CAMPAGNE D'INITIATION

CAMPAGNE D'INITIATION

CAMPAGNE D'INITIATION

SCÉNARIO 3 ♦ **Donnez votre tuile Action** Ignorez les symboles Haut-parleur.

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 12 et la face A de la tuile n°1, et respectez la règle permanente précédente.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE 2 joueurs et plus.

À chaque fois que le sablier est retourné, chaque joueur donne sa tuile Action à son voisin de gauche, en maintenant son orientation par rapport à la tuile n°1.

Collez les autocollants  aux deux extrémités du sablier.

SCÉNARIO 4 ♦ **Capacités du nain & de l'elfe**

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 14 et utilisez la face A de la tuile n°1, et respectez les règles permanentes précédentes.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE

Le nain (pion Héros orange) est le seul capable de traverser les petits passages dans les murs orange.



NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE

Lorsqu'on utilise l'elfe (pions Héros vert) pour explorer une nouvelle tuile, **tous les joueurs sont autorisés à communiquer** selon les mêmes règles que lorsque le sablier est retourné. Le symbole Haut-parleur est présent pour vous le rappeler.



SCÉNARIO 5 ♦ **Capacité de la magicienne**

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 14, ajoutez la tuile n°15 au-dessus, utilisez la face B de la tuile n°1, et respectez les règles permanentes précédentes.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE

Lorsque la magicienne (pion Héros violet) se trouve sur une case Boule de cristal, le joueur ayant l'action Explorer peut poser une ou deux nouvelles tuiles à des endroits valides (connectées à des cases Exploration non encore utilisées, mais de **n'importe quelle** couleur) du centre commercial; il est autorisé de connecter la deuxième tuile posée à la première. Cette exploration ne doit pas nécessairement avoir lieu immédiatement; elle peut être exécutée plus tard, pourvu que la magicienne soit toujours sur la case Boule de cristal. Une fois la case Boule de cristal utilisée (si une ou deux tuiles ont bel et bien été posées), un marqueur Hors service est posé dessus, sous le pion Magicienne.



- ▶ Alice, qui a la flèche OUEST, déplace la magicienne (pion Héros violet) sur la case Boule de cristal (A).
- ▶ Anne, qui a l'action Explorer, comprend alors qu'elle peut connecter « gratuitement » deux tuiles: elle pioche et pose d'abord la tuile n°5 (B), puis repioche et y connecte directement la tuile n°9 (C) (Anne aurait pu poser cette tuile n°9 ailleurs si elle l'avait voulu).



Si un pion Héros autre que le pion Héros violet se déplace sur une case Boule de cristal, il ne peut pas en utiliser l'effet.

SCÉNARIO 6 ♦ **Capacité du barbare**

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 17 et utilisez la face B de la tuile n°1, et respectez les règles permanentes précédentes.

Dans ce scénario, il y a 2 cases Caméra de sécurité en jeu.

Toutes les cases d'une tuile contenant une case Caméra de sécurité sont jaunes, afin de faciliter le repérage de la case Caméra de sécurité.

NOUVELLE RÈGLE PERMANENTE

Si **deux caméras de sécurité ou plus** fonctionnent (révélées et non couvertes par un jeton Hors service), **il est interdit d'entrer sur une case Sablier**. Pour désactiver une caméra de sécurité, le barbare (pion Héros jaune) doit se déplacer dessus. Un jeton Hors service est alors posé sur la case, sous le barbare.



Cela signifie qu'une fois que la première caméra est révélée vous devez être attentifs: si d'autres caméras sont révélées avant que vous désactivez la première caméra, vous serez incapable de retourner le sablier tant que vous n'avez pas désactivé toutes les caméras sauf une.

Si un pion Héros autre que le pion Héros jaune se déplace sur une case Caméra de sécurité, il ne peut pas la désactiver.

SCÉNARIO 7 ♦ **Surveillance maximale**

Mélangez les tuiles numérotées de 2 à 19 et utilisez la face B de la tuile n°1, et respectez les règles permanentes précédentes.

Ce scénario n'ajoute pas de nouvelle règle, mais il y a désormais 4 cases Caméra de sécurité en jeu. Vous devez faire très, très attention une fois que les caméras de sécurité sont révélées.

**VOUS CONNAISSEZ DÉSORMAIS TOUTES LES RÈGLES.
IL EST TEMPS DE VOUS LANCER
DANS LES DÉFIS DE LA PAGE SUIVANTE!**

SCÉNARIOS

Vous connaissez désormais toutes les règles de Magic Maze et souhaitez affronter des défis dignes de vos capacités? Voici une série de scénarios à différents niveaux de difficulté. Chacun est repris sur la feuille de scores (*Le grand livre des défis*) et se décline sur une ligne en une série de niveaux à difficulté croissante (de plus en plus de tuiles Centre Commercial). Remplissez cette feuille au fur et à mesure de vos parties en indiquant dans la case de chaque scénario réussi le nom des personnes ayant relevé le défi. Une petite case vous permet aussi de spécifier pour chaque scénario le nombre de cases Sablier utilisées (le moins = le mieux!). Libre à vous de choisir pour chaque scénario d'utiliser la face A ou B de la tuile de départ (n°1). Le dos de cette feuille de scores propose des cases d'intitulés vierges afin que vous puissiez y créer vos propres scénarios (partagez-les avec nous!) ou y ajouter ceux issus de notre site.

SCÉNARIO 8 ♦ *Divination*

La pioche de tuiles Centre commercial est posée **face visible** de sorte que l'on voit toujours quelle est la prochaine tuile qui sera ajoutée au centre commercial.

SCÉNARIO 9 ♦ *Suivez le chef!* 3 joueurs et plus.

Les tuiles Action sont distribuées comme s'il y avait un joueur de moins à table, et l'un des joueurs n'en reçoit pas. Ce joueur est le seul à pouvoir déplacer le pion «Fais quelque chose!».

REMARQUE

Ce scénario permet de jouer à 9!

SCÉNARIO 10 ♦ *Tromper les vigiles*

Afin de tromper les vigiles, chaque héros doit **dérober un objet qui n'est pas le sien** et s'enfuir par une sortie qui n'est pas la sienne. Une même sortie ne peut pas être empruntée deux fois (laissez-y le pion Héros l'ayant empruntée).

SCÉNARIO 11 ♦ *Mode réarrangement*

Les murs ne cessent de se déplacer. À chaque fois que le sablier est retourné, défaussez deux tuiles déjà posées dans le centre commercial. Pour pouvoir être défaussée, une tuile doit répondre aux règles suivantes:

- être vide de tout pion Héros ou jeton Hors service;
- la tuile n°1 ne peut jamais être retirée du centre commercial;
- une fois la tuile défaussée, il doit toujours être possible de se rendre partout dans le centre commercial sans utiliser les cases Vortex.

Si vous ne pouvez pas retirer deux tuiles sans enfreindre ces conditions, la partie est alors perdue.

Les deux tuiles défaussées retournent face cachée sous la pioche. Si la pioche était épuisée, une nouvelle pioche est créée avec ces deux tuiles.

SCÉNARIO 12 ♦ *Des gestes uniquement*

Lorsque vous êtes autorisés à communiquer, vous ne pouvez le faire qu'avec des gestes: **vous ne pouvez en aucun cas** utiliser un langage!

SCÉNARIO 13 ♦ *Centre commercial multidimensionnel*

Le centre commercial s'étend sur deux dimensions.

Mise en place: placez les pions Héros orange et vert sur la tuile n°1 comme d'habitude. Posez sur la table la tuile n°3 un peu plus loin et placez-y n'importe où les pions Héros jaune et violet. Ces deux tuiles représentent les deux dimensions qui ne peuvent jamais être connectées suite à l'exploration d'une nouvelle tuile (écartez-les au besoin). La pioche de tuiles Centre commercial est placée **face visible** de sorte que l'on voit toujours quelle est la prochaine tuile qui sera ajoutée au centre commercial.

Afin de faire diversion, **les quatre pions Héros ne peuvent jamais se trouver tous en même temps dans la même dimension**. Un pion Héros ne peut changer de dimension qu'avec l'action Utiliser un vortex, en le déplaçant d'une case Vortex de sa couleur dans la dimension où il se trouve vers une autre case Vortex de sa couleur dans l'autre dimension. **Cette façon d'utiliser les vortex est la seule valide durant ce scénario.**

Attention: si vous placez mal les tuiles en cours de partie, vous risquez de rendre impossible la fuite du centre commercial, et n'oubliez pas que les vortex sont désactivés après le vol!

SCÉNARIO 14 ♦ *Pas de communication*

Aucune communication n'est autorisée, à aucun moment. Vous pouvez toutefois toujours fixer un joueur et utiliser le pion «Fais quelque chose!».

SCÉNARIO 15 ♦ *T'as de beaux yeux*

Aucune communication n'est autorisée, à aucun moment, et vous ne pouvez pas utiliser le pion «Fais quelque chose!» non plus. Vous pouvez toutefois toujours fixer un joueur... avec encore plus d'insistance.

SCÉNARIO 16 ♦ *Vortex hors d'usage*

Les vortex sont hors d'usage pendant toute la partie. Vous ne pouvez donc pas utiliser l'action Utiliser un vortex.

SCÉNARIO 17 ♦ *Interdiction de rester groupés*

Les gardes se montrent suspicieux à l'égard des groupes: à aucun moment de la partie deux pions Héros ou plus ne peuvent se trouver sur la même tuile, à l'exception de la tuile n°1, où le nombre de pions Héros présents simultanément n'est pas limité. Ne retirez pas les pions Héros une fois qu'ils ont atteint leur sortie; ils continuent ainsi d'empêcher tout autre pion d'entrer sur cette tuile.