



1-8



20'



8+



MAGIC  MAZE

MAXIMUM SECURITY



Kasper Lapp



Gyom


PARTIE D'INTRODUCTION

Nous vous suggérons de commencer par lire les sections concernant le garde et les jetons Anti-stress ci-dessous, puis de jouer la partie d'introduction présentée sur cette page à la fin du module 2.

Toutes les règles du jeu de base restent d'application.

Note: dans ce livret de règles, « tuile 1a » désigne la tuile 1, face A visible, et « tuile 1b » désigne la tuile 1, face B visible.


MATÉRIEL

- 4 pions Garde
- 13 tuiles Centre commercial, identifiées par le symbole 
- 1 Sentinelle sur un socle en plastique
- Divers jetons (6 jetons Anti-stress [1 Sablier, 2 Échanges, 3 Haut-parleurs] + 4 jetons Conduite d'aération [2 gris foncé, 2 gris clair] + 3 jetons Mur cassé + 2 jetons Télékinésie + 10 jetons Sort + 12 jetons Hors service + 1 jeton Détecteur + 1 jeton Occupé [Glace] + 2 anneaux Sort



1 GARDE



Les gardes n'ont de cesse de parcourir le centre commercial pour traquer les scélérats (nos héros). Bien qu'ils soient eux aussi déplacés par les joueurs, ces derniers devront redoubler d'attention pour éviter de se faire attraper. Et avec l'ajout ultérieur de la salle de garde et des gardes de renfort, tout se complique encore. Bon courage!

Lors de la mise en place, remplacez la tuile Centre commercial 9 du jeu de base par celle de cette extension (9 ). Placez un pion Garde sur la tuile Vol.



Au cours de la partie, lorsque la tuile 9  est ajoutée au centre commercial, prenez le pion Garde de la tuile Vol et placez-le sur la case Garde de la tuile 9 .

Le pion Garde surveille toute la tuile sur laquelle il se trouve. Cela signifie que vous ne pouvez jamais déplacer un pion Héros sur une tuile où se trouve un pion Garde. Vous ne pouvez pas non plus déplacer un pion Garde sur une tuile où se trouve un pion Héros - vous ne voudriez pas vous faire attraper! (cette règle est légèrement modifiée lorsque vous utilisez la Salle de garde, module 5).

Les joueurs déplacent le pion Garde exactement de la même façon que les pions Héros; à tout moment, chacun peut utiliser les actions présentes (et seulement ces actions) sur sa tuile Action pour déplacer le pion Garde. Cependant, le pion Garde ne peut pas utiliser les vortex.

Le pion Garde ne peut pas être utilisé pour activer des cases spéciales. Par exemple, il ne peut pas activer une case Sablier ni explorer de nouvelles tuiles.

2 JETONS ANTI-STRESS



Cette extension apportant beaucoup de sources de stress supplémentaires, c'est la moindre des choses que de vous offrir de quoi vous soulager! Que ce soit par l'octroi de temps supplémentaire, par la possibilité de communiquer plus souvent, ou encore par l'échange d'actions au moment opportun, vous serez déjà plus détendu.

Lors de la mise en place, placez les jetons Anti-stress (1 Sablier, 2 Échanges, 3 Haut-parleurs), près du sablier.

Au cours de la partie, à tout moment, n'importe quel joueur peut décider d'utiliser un jeton Anti-stress. Défaussez le jeton et appliquez immédiatement son effet, comme décrit ci-dessous.



Jeton Sablier

Retournez immédiatement le sablier et appliquez toutes les règles habituelles liées au retournement de sablier.



Jeton Échange


Échangez votre tuile Action avec celle d'un autre joueur. Celui-ci ne peut pas s'opposer à cet échange.



Jetons Haut-parleur

Tous les joueurs peuvent communiquer selon les mêmes règles que lors d'un retournement de sablier.

Le garde & les jetons Anti-stress

Mélangez les tuiles Centre commercial 2-8, 9  et 10-12 pour former une pile face cachée. Placez un pion Garde sur la tuile Vol et les jetons Anti-stress près du sablier. La tuile 1a est la tuile de départ.

Respectez toutes les règles du jeu de base ainsi que celles du Garde (module 1) et des jetons Anti-stress (module 2).

COMMENT UTILISER CETTE EXTENSION?

Cette extension ne se contente pas de donner vie aux gardes du centre commercial Magic Maze, mais contient de nombreux autres modules qui vous permettront de personnaliser votre expérience. Il y a deux sortes de modules : les aides (♣), qui diminueront la difficulté, et les défis (⚠), qui augmenteront la difficulté. Vous pouvez ajouter ces modules dans l'ordre de votre choix, mais nous suggérons l'ordre du tableau ci-dessous, qui correspond à celui de ce livret de règles. La meilleure façon d'apprendre les nouvelles règles est de jouer les tutoriels proposés. Lorsque vous avez compris le fonctionnement d'un module, vous pouvez l'inclure dans vos prochaines parties complètes. Cependant, pour une expérience optimale, nous vous suggérons de ne pas utiliser les tuiles spéciales du jeu de base (13-24) lorsque vous jouez avec cette extension. Par ailleurs, les tuiles de cette extension ont un dos différent de celles du jeu de base; à vous de profiter de cette information.

TABLEAU DE RÉFÉRENCE

	NOM	EFFET	TUILES NÉCESSAIRES	JETONS/PIONS NÉCESSAIRES	PAGE
	1. Garde	Empêche de déplacer les pions Héros sur la tuile qu'il occupe, et inversement.	9	1 pion Garde	2
	2. Jetons Anti-stress	Retourner le sablier, échanger des tuiles Action, parler selon les règles habituelles.	-	6 jetons Anti-stress	2
	3. Conduites d'aération Nain	N'importe qui peut utiliser le pion Héros orange (nain) pour ouvrir une conduite d'aération, que tous les pions peuvent emprunter.	-	4 jetons Conduite d'aération	4
	4. Murs cassés Barbare	N'importe qui peut utiliser le pion Héros jaune (barbare) pour casser un mur, que tous les pions peuvent traverser.	-	3 jetons Mur cassé	5
	5. Salle de garde	Quand des pions Garde et Héros sont sur la même tuile, ils sont déplacés vers la Salle de garde. Ce pion Héros doit être délivré.	25 + au moins un code (7 , 8 , 9 , 26 et/ou 29) et/ou Conduites d'aération	Module(s) : Garde, Gardes de renfort, Sentinelle, et/ou Détecteur	6
	6. Sortie blindée	Une porte blindée (nécessitant un code) bloque la case Sortie du pion Héros orange.	12	-	7
	7a. Cases Carte	Le joueur qui a l'action Explorer peut explorer toutes les cases Exploration du pion Héros qui est sur la case Carte.	26 et/ou 29	-	8
	7b. Cases Auto-explorantes	Le joueur qui a l'action Explorer peut à tout moment explorer une case Auto-explorante sans qu'un pion Héros s'y trouve.	Au moins une de celles-ci : 2 , 10 , 11 , 12 , 26 , 28 , 29	-	8
	8. Sentinelle	Empêche de déplacer des pions sur la tuile qu'il occupe. Un pion Héros sur une case Commande permet au joueur qui a l'action Déplacer correspondante de le déplacer vers la tuile adjacente dans cette direction.	7 + 27	1 Sentinelle	9
	9. Télékinésie Elfe	N'importe quel joueur peut déplacer une tuile explorée si le pion Héros vert est sur une case Exploration non utilisée.	-	2 jetons Télékinésie	9
	10. Sorts Magicienne	N'importe quel joueur peut lancer un sort en appliquant l'effet du jeton Sort utilisé.	-	2 jetons Sort au hasard	10
	11. Gardes de renfort	Plus de pions Gardes apparaissent lorsque le vol est commis.	Au moins une de celles-ci : 2 , 10 ou 11	1-3 pions Garde	12
	12. Salle de contrôle	Le joueur qui a l'action Utiliser un vortex peut téléporter les pions Garde vers des cases Vortex du pion Héros qui est sur la case Salle de contrôle.	28 + au moins un code (7 , 8 , 9 , 26 et/ou 29)	-	13
	13. Détecteur	Empêche de déplacer des pions sur les six cases qu'il couvre. N'importe quel joueur peut le faire pivoter si un pion Héros est sur la case Contrôle du détecteur.	6 + 29	1 jeton Détecteur	14

RÈGLES GÉNÉRALES

- Lorsqu'un élément doit être **défaussé**, rangez-le toujours dans la boîte; il ne pourra plus être utilisé lors de cette partie.
- Une case ou une tuile est considérée comme **vide** s'il n'y a aucun élément matériel dessus (pions, jetons, etc.)
- Lorsqu'on remarque qu'un joueur a enfreint les règles du jeu, vous pouvez le signaler verbalement. Les éléments sont remis en place pour reprendre la partie telle qu'elle était avant l'erreur (pendant que le temps s'écoule!).
- Lors de votre apprentissage des différents modules, il est possible que vous rencontriez sur des cases un symbole que vous ne connaissez pas encore. Ignorez-le simplement et considérez que c'est une case normale jusqu'à ce que vous appreniez sa fonction.
- **Rappel:** dès qu'un pion Héros arrive sur sa case Sortie, retirez-le du plateau et placez-le sur la tuile Vol. Cela devient particulièrement important lorsque d'autres pions Gardes ou la Sentinelle seront en jeu.
- **Rappel:** il n'est pas nécessaire qu'un pion Héros se trouve sur une case Vortex pour arriver sur un autre. Il peut être déplacé depuis n'importe où vers n'importe quelle case Vortex de sa couleur.

3 CONDUITES D'AÉRATION DU NAIN



Il est de notoriété publique que les nains sont des spéléologues hors pair. Mais peu savent qu'une entreprise naine s'est vu confier le marché public du système d'aération du Magic Maze. Pas étonnant dès lors que seul notre héros nain soit capable d'ouvrir de précieux raccourcis à ses comparses à travers les méandres secrets du centre commercial.

Lors de la mise en place, placez les 4 jetons Conduite d'aération près du sablier.

Au cours de la partie, **à tout moment, n'importe quel joueur** peut utiliser la capacité spéciale Conduites d'aération. Prenez une paire de jetons Conduite d'aération de même couleur, placez l'un d'eux sur la case sous le pion Héros orange (le nain) et l'autre sur une case vide du centre commercial.

Aussi longtemps qu'une paire de jetons Conduite d'aération est sur le plateau, **n'importe quel joueur** peut déplacer **n'importe quel pion Héros** qui se trouve sur l'un de ces jetons Conduite d'aération vers l'autre jeton Conduite d'aération de la même couleur, même après que le vol ait eu lieu.

Un pion Garde peut passer à travers une conduite d'aération de la même façon. Cependant, lorsqu'un pion Garde utilise une conduite d'aération, défaussez cette paire de jetons Conduite d'aération.

NOTE

Chaque paire de jetons Conduite d'aération ne peut être posée qu'une fois et ne peut pas être déplacée. La paire de jetons restera sur le plateau jusqu'à la fin du jeu, sauf si un pion Garde passe à travers, les retirant de la partie dans la foulée. Placer un jeton Conduite d'aération sur une case spéciale (par exemple Vortex, Sablier, Objet, etc.) convertit la case recouverte en une case normale (avec une ouverture vers une conduite d'aération) tant qu'il est en jeu. Placez-les donc judicieusement!

TUTORIELS

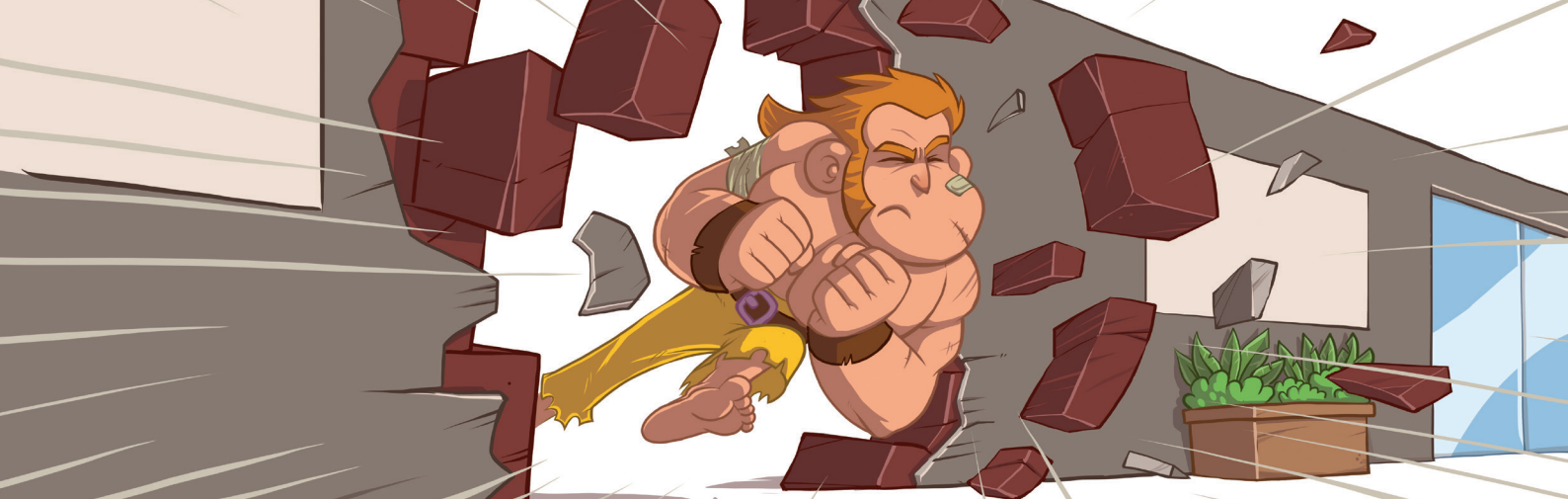
Les tutoriels vous permettront de vous familiariser avec les nouveaux éléments. **Ce ne sont pas des parties complètes** et leur but peut être différent de celui d'une partie normale. Chaque section Tutoriel indique les éléments de jeu à utiliser et contient des instructions particulières. Respectez toujours scrupuleusement les instructions de mise en place et les règles spécifiques: **n'ajoutez aucun module qui n'est pas mentionné dans la description** (excepté les jetons Anti-stress, que vous pourrez toujours utiliser).

I Les conduites d'aération du nain

Mélangez les tuiles Centre commercial 3, 4, 5, 8 et 10 pour former une pile face cachée. Placez les jetons Conduite d'aération près du sablier. La tuile 1a est la tuile de départ.

BUT Le pion Héros vert (elfe) doit se rendre sur la case Objet verte, puis s'enfuir en passant directement de la tuile 8 à la tuile 10 sans traverser d'autres tuiles.

MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et essayez de réussir sans retourner le sablier.



4 MURS CASSÉS DU BARBARE

Faisant fi de toute finesse, le barbare est une grosse brute et il l'assume pleinement. Rien ne l'arrête plus désormais, et le voilà pourfendant tôles et briques pour couper au plus court, entraînant ses amis d'infortune dans son sillage.

Lors de la mise en place, placez les 3 jetons Mur cassé près du sablier.

Au cours de la partie, à **tout moment**, n'importe quel joueur peut utiliser la capacité spéciale Mur cassé. Prenez un jeton Mur cassé et placez-le sur une paire de cases adjacentes séparées par un mur, de sorte qu'une moitié du jeton Mur cassé se trouve sur la case sous le pion Héros jaune (le barbare), et l'autre moitié sur une case vide (où les pions Héros peuvent habituellement être déplacés, sans jetons ou pions sur la case).



Aussi longtemps qu'un jeton Mur cassé est sur le plateau, **n'importe quel pion Héros** peut être déplacé à travers le mur qu'il recouvre.

Les jetons Mur cassé peuvent être utilisés sur un mur qui sépare deux cases d'une même tuile Centre commercial, ou qui sépare deux cases de deux tuiles adjacentes.


Un pion Garde peut passer à travers un mur cassé de la même façon. Cependant, lorsqu'un pion Garde utilise un mur cassé, défaussez ce jeton Mur cassé.



NOTE

Chaque jeton Mur cassé ne peut être utilisé qu'une fois et ne peut pas être déplacé. Le jeton restera sur le plateau jusqu'à la fin du jeu, sauf si un pion Garde passe à travers, le retirant de la partie dans la foulée. Placer un jeton Mur cassé sur une case spéciale (par exemple Vortex, Sablier, Objet, etc.) convertit les cases recouvertes en cases normales (avec un mur cassé) tant qu'il est en jeu. Placez-les donc judicieusement !

II Les murs cassés du barbare

Mélangez les tuiles Centre commercial 3, 4, 5, 8  et 10 pour former une pile face cachée. Placez les jetons Mur cassé près du sablier. La tuile 1a est la tuile de départ.

Rappel: N'utilisez aucun autre module dans ce tutoriel (par ex. Conduites d'aération).

BUT Le pion Héros vert doit se rendre sur la case Objet verte, puis s'enfuir ; mais avant de s'enfuir, il faut créer une diversion en détruisant une case Sablier (couvrez-la avec un jeton Mur cassé).

MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et essayez de réussir sans retourner le sablier.



Désormais, les gardes disposent de la capacité d'intercepter les héros et de les emmener à la salle de garde, où ils croupiront éternellement en repensant à leurs méfaits... sauf si leurs comparses parviennent à les délivrer. Mais attention : deux héros captifs en même temps, et la partie est perdue!

Lors de la mise en place, **ajoutez la tuile Centre commercial 25** (🟡). Veillez à ajouter une tuile Centre commercial contenant une case Code (tuiles 7 (🟡), 8 (🟡), 9 (🟡), 26 (🟡), 29 (🟡)) ou utilisez les Conduites d'aération (module 3).

Lorsque vous jouez avec la tuile Salle de garde, si vous amenez un pion Héros et un pion Garde sur une même tuile (probablement par erreur), le pion Héros est capturé : déplacez ces pions Héros et Garde depuis la tuile qu'ils occupent vers la tuile Salle de garde (25 (🟡)). Placez le pion Héros sur la case Héros, et le pion Garde sur la case Garde. Si cela arrive avant que la tuile Salle de garde soit ajoutée au centre commercial, mettez ces deux pions de côté et remplacez-les sur leur case respective dès que cette tuile est ajoutée au centre commercial.

Il est interdit de déplacer un pion Garde hors de la tuile Salle de garde si un pion Héros s'y trouve encore.




La salle de garde est protégée, de façon que les pions Héros qui s'y trouvent ne puissent qu'être déplacés avec les actions Déplacer classiques (pas Utiliser un vortex, ni les capacités spéciales).

Si il devait y avoir deux pions Héros (ou plus) captifs en même temps, **la partie est immédiatement perdue!**

Libérer un pion Héros

Le pion Garde peut être déplacé sur la case Machine à café (voir icône), de sorte qu'il soit hors du passage pour que le pion Héros puisse atteindre la porte blindée.

Il existe trois façons de libérer un pion Héros de la salle de garde :

- Utiliser une case Code (voir page 6) pour pouvoir déplacer le pion Héros captif à travers la porte blindée; 
- Utiliser la capacité spéciale Conduites d'aération depuis l'extérieur de la salle de garde (module 3); 
- Utiliser la capacité spéciale Mur cassé depuis l'extérieur de la salle de garde (module 4). 

Lorsque le sablier est retourné

- Si un pion Héros se trouve encore dans la Salle de garde, ramenez-le sur la case Héros et remettez le pion Garde sur la case Garde. Mais si le pion Héros s'est enfui, déplacez le pion Garde hors de la Salle de garde; placez-le sur la case vide la plus proche de la porte blindée de la Salle de garde, même s'il y a déjà un pion Garde ou Héros (qui se fera capturer) sur cette tuile.
- Défaussez toute paire de jetons Conduite d'aération et tout jeton Mur cassé présents sur la tuile Salle de garde.

PORTES BLINDÉES ET CODES

La synchronisation doit devenir votre maître mot. Activez un code d'un côté pour permettre ailleurs l'accès à une case spéciale. Comprenez-vous les intentions de vos partenaires joueurs?



La Salle de garde est verrouillée par une porte blindée, tout comme d'autres cases spéciales qui seront introduites plus tard. Pour passer à travers une porte blindée, vous devez utiliser un code.

Pour utiliser un code, un pion Héros doit se trouver sur une case Code (tuiles 7 (🟡), 8 (🟡), 9 (🟡), 12 (🟡), 26 (🟡), 29 (🟡)). Un autre pion Héros peut alors passer à travers la porte blindée dans le sens de la flèche rouge. Placez un jeton Hors service sur la case Code que vous avez utilisées, sous le pion Héros.



Si la porte blindée dispose d'une flèche blanche, les pions peuvent se déplacer dans cette direction sans utiliser de code. Si la porte blindée ne dispose d'aucune flèche dans une direction spécifique, il est interdit de passer à travers la porte blindée dans cette direction.



NOTE

La capacité Mur cassé du barbare ne peut pas être utilisée pour détruire une porte blindée.





La sortie du nain a été verrouillée; la seule manière pour lui de sortir est d'en connaître le code d'accès. Un de ses compagnons doit ouvrir la porte à distance afin qu'il puisse s'enfuir!

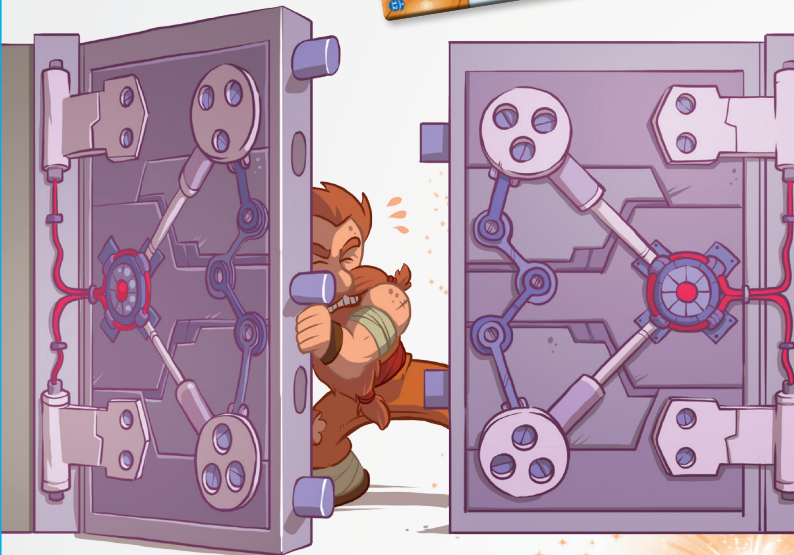
Lors de la mise en place, remplacez la tuile Centre commercial 12 du jeu de base par celle de cette extension (12).

IV La sortie blindée du nain

Mélangez les tuiles Centre commercial 3-5, 7 et 12 pour former une pile face cachée. La tuile 1a est la tuile de départ.

BUT Le pion Héros orange doit se rendre sur la case Objet orange, puis s'enfuir.

MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et essayez de réussir sans retourner le sablier.



III La salle de garde

Mélangez les tuiles Centre commercial 2-3, 10-12 et 26 pour former une pile face cachée; placez ensuite la tuile 25 en dessous de cette pile. La tuile 1a est la tuile de départ, mais seuls les pions Héros violet, vert et jaune y sont placés. Placez le pion Héros orange près de la tuile Vol; le nain a été capturé. Placez un pion Garde sur la tuile Vol.

BUT Trouvez les quatre sorties et libérez le pion Héros orange (comme vous n'avez ni les jetons Conduite d'aération ni les jetons Mur cassé, vous devez utiliser une case Code). Dans ce tutoriel, les quatre pions Héros doivent s'enfuir sans que le vol n'ait lieu.

RÈGLES SPÉCIALES Au cours de la partie, lorsque la tuile 25 est ajoutée au centre commercial, placez le pion Garde et le pion Héros orange sur leur case respective de la tuile Salle de garde. Comme vous devez vous enfuir sans que le vol ait lieu, l'action Utiliser un vortex est disponible tout au long de ce tutoriel.

MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et essayez de réussir sans retourner le sablier.



Explorer n'aura jamais été aussi rapide. Les cases Carte récompensent la patience d'avoir su attendre la configuration idéale pour les utiliser, tandis les cases Exploration automatique font appel aux technologies dernier cri pour explorer à distance.

a Cases Carte

Lors de la mise en place, ajoutez la tuile Centre commercial 26 et/ou la tuile 29.

Lorsqu'un pion Héros se trouve sur une case Carte, le joueur qui a l'action Explorer peut explorer toutes les cases Exploration de la couleur de ce pion Héros (comme s'il se trouvait sur toutes ces cases en même temps). Si de nouvelles cases Exploration de cette couleur sont ainsi ajoutées au plateau, elles peuvent être explorées également.

Chaque case Carte ne peut être utilisée qu'une seule fois; placez un jeton Hors service dessus, sous le pion Héros, dès que l'exploration est terminée.

Note: Lorsque la case Carte est utilisée avec le pion Héros vert (l'elfe), il est interdit d'utiliser sa capacité spéciale pour communiquer.



Le pion Héros vert est sur la case Carte (A). Anne, qui a la loupe, peut révéler de nouvelles tuiles à partir de toutes les cases Exploration vertes, aussi longtemps qu'elle le souhaite (B). Si elle révèle de nouvelles cases Exploration vertes, elle peut également explorer à partir d'elles (C). Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent utiliser d'autres actions. Lorsqu'Anne doit effectuer une autre action ou explorer avec un autre pion Héros, elle doit poser un jeton Hors service sur la case Carte utilisée.

b Cases Auto-explorantes

Le joueur qui a l'action Explorer peut à tout moment explorer une case Auto-explorante, sans qu'un pion Héros ne doive s'y trouver.



V La carte

Mélangez les tuiles Centre commercial 2-12 pour former une pile face cachée; placez ensuite la tuile 26 face cachée sur le dessus de cette pile. La tuile 1a est la tuile de départ.

BUT Un pion Héros doit utiliser la case Carte pour explorer au moins trois tuiles avant d'y placer le jeton Hors service. Lorsque c'est fait, ce tutoriel est réussi.

RÈGLES SPÉCIALES Si vous ne parvenez pas à utiliser la case Carte ou si vous l'utilisez pour explorer moins de trois tuiles, rejouez ce tutoriel.

MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et essayez d'utiliser la case Carte pour explorer au moins quatre tuiles.



Si vous souhaitez jouer une partie complète avec tous les modules que vous avez découverts jusqu'à présent, utilisez ce scénario :

PARTIE COMPLÈTE

Mélangez les tuiles 2-8, 9, 10, 11, 12, 25 et 26 pour former une pile face cachée. Placez un pion Garde sur la tuile Vol; placez les jetons Conduite d'aération, Mur cassé et Anti-stress près du sablier. La tuile 1a est la tuile de départ. Jouez avec le but habituel.



« La Sentinelle » est un doux sobriquet pour cette créature massive, se déplaçant en volant de tuile en tuile, selon les ordres qui lui sont adressés depuis le centre de commande. Sa seule présence interdit à tout héros de se trouver sur la même tuile qu'elle.



Lors de la mise en place, remplacez la tuile Centre commercial 7 du jeu de base par celle de cette extension (7) et ajoutez la tuile 27. Placez la Sentinelle sur la tuile Vol.

Au cours de la partie, lorsque la tuile 7 est ajoutée au centre commercial, placez la Sentinelle sur cette tuile; elle n'occupe pas une case en particulier.

Comme les pions Garde, la Sentinelle surveille toute la tuile sur laquelle elle se trouve: si, à tout moment, un pion Héros se trouve sur la même tuile Centre commercial que la Sentinelle, le pion Héros est capturé et déplacé sur la Salle de garde (module 5), mais la Sentinelle reste où elle se trouve. Si vous jouez sans la Salle de garde, annulez simplement le mouvement du pion Héros ou de la Sentinelle, de sorte qu'ils ne soient plus sur la même tuile.

La Sentinelle peut être déplacée de la tuile où elle se trouve vers une tuile adjacente, même si aucun chemin ne les connecte. Pour cela, un pion Héros doit se trouver sur la case Commande (tuile 27) correspondant à la direction dans laquelle vous souhaitez déplacer la Sentinelle. Lorsqu'un pion Héros se trouve sur la case Commande appropriée, le joueur qui a l'action Déplacer correspondant à la même direction peut déplacer la Sentinelle d'une tuile dans cette direction.

La Sentinelle ne peut jamais être placée sur une tuile occupée par un pion Garde, et inversement.

La Sentinelle ne peut jamais être placée sur la tuile Salle de garde.

VI La sentinelle

Mélangez les tuiles Centre commercial 3-5, 12, 7 et 27 pour former une pile face cachée. Placez la Sentinelle sur la tuile Vol. La tuile 1a est la tuile de départ.

BUT Le pion Héros orange doit se rendre sur la case Objet orange, puis s'enfuir.

MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et essayez de réussir sans retourner le sablier.



Entre autres hobbies, l'elfe a développé la capacité de déplacer des objets à distance. Mais alors que d'autres s'en prennent à de petites cuillères, ce bougre d'elfe s'attaque à des pans entiers du centre commercial!

Lors de la mise en place, placez les 2 jetons Télékinésie près du sablier.

Au cours de la partie, lorsque le pion Héros vert (l'elfe) se trouve sur une case Exploration non utilisée de n'importe quelle couleur, n'importe quel joueur peut utiliser la capacité spéciale Télékinésie.

Défaussez un jeton Télékinésie et appliquez immédiatement son effet comme décrit ci-dessous.

Choisissez une tuile Centre commercial qui se trouve déjà sur le plateau et déplacez-la à l'emplacement que le pion Héros vert explore, comme s'il s'agissait d'une exploration normale. Cette capacité spéciale est limitée par quatre règles:

- ▶ la tuile ainsi déplacée doit déjà faire partie du centre commercial; elle ne peut pas être prise de la pioche;
- ▶ la tuile ainsi déplacée doit être vide (sans jetons ou pions dessus);
- ▶ la tuile 1 ne peut jamais être déplacée;
- ▶ le déplacement d'une tuile ne peut jamais séparer le centre commercial en plusieurs sections distinctes; toutes les tuiles doivent en toucher au moins une autre par au moins un côté. Cependant, tant que cette règle est respectée, vous pouvez ainsi supprimer l'accès à des tuiles... à vos risques et périls!



VII La télékinésie de l'elfe

Mélangez les tuiles Centre commercial 2-5 et 9 pour former une pile face cachée. Placez un pion Garde sur la tuile Vol et les jetons Télékinésie près du sablier. La tuile 1a est la tuile de départ.

BUT Le pion Héros violet doit se rendre sur la case Objet violette, puis s'enfuir en passant directement de la tuile 9 à la tuile 2 sans traverser d'autres tuiles.

MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et essayez de réussir sans retourner le sablier.



Si notre héroïque magicienne a été dépouillée de toutes ses possessions, il lui reste encore sa puissance magique, qu'elle n'hésite plus à utiliser pour lancer des sorts dans l'espoir de se tirer d'un mauvais pas.

Lors de la mise en place, placez les 2 jetons Sort pris au hasard près du sablier.

Au cours de la partie, à tout moment, n'importe quel joueur peut utiliser la capacité spéciale Sorts. Choisissez un jeton Sort et appliquez immédiatement son effet comme décrit ci-dessous.

Annoncez à voix haute le sort utilisé (par ex. «Je lance le sort Grenouille sur ce garde !»), afin d'éviter que les autres joueurs soient perturbés par les manipulations que vous allez faire. Ne vous inquiétez pas, une telle annonce n'enfreint pas la règle de non-communication.

Lorsque vous utilisez un **sort instantané**, appliquez immédiatement tous ses effets et défaussez le jeton Sort correspondant.

Lorsque vous utilisez un **sort temporaire**, appliquez son effet jusqu'au prochain retournement de sablier. Afin d'indiquer que l'effet d'un sort est actif et de se rappeler quand il doit cesser, le jeton Sort correspondant est placé sur le dessus du sablier (sauf indication contraire). Lors du prochain retournement de sablier, ce jeton Sort est défaussé et son effet ne peut plus être utilisé. Il est possible d'avoir plus d'un sort temporaire actif en même temps.

SORTS INSTANTANÉS



Balai INSTANTANÉ
Retirez un jeton Hors service du plateau. La case qu'il couvrait (par ex. Sablier, Boule de cristal, Carte...) est à nouveau disponible.



Boule de cristal INSTANTANÉ
Même effet que lorsque le pion Héros violet se trouve sur une case Boule de cristal.



Code INSTANTANÉ
Même effet que lorsqu'un pion Héros se trouve sur une case Code (voir Portes blindées & codes, page 6).

Note: utile seulement lorsque vous jouez avec la Salle de garde (module 5), la Sortie blindée (module 6) ou la Salle de contrôle (module 12). Si vous n'utilisez aucun de ces modules, piochez un autre sort à la place.



Échange INSTANTANÉ
Échangez la position de deux pions au choix (par ex. Héros et Héros, Héros et Garde, et d'autres combinaisons avec les extensions ultérieures).



Teleportation INSTANTANÉ
Retournez la pile de tuiles Centre commercial face visible. Vous connaissez désormais la prochaine tuile à être explorée. Au prochain retournement de sablier, retournez à nouveau cette pile, face cachée.

SORTS TEMPORAIRES



Clairvoyance TEMPORAIRE
Retournez la pile de tuiles Centre commercial face visible. Vous connaissez désormais la prochaine tuile à être explorée. Au prochain retournement de sablier, retournez à nouveau cette pile, face cachée.



Fantôme TEMPORAIRE
Placez l'anneau Fantôme gris autour du pion Héros violet (la magicienne). Il peut désormais se déplacer à travers les murs (mais pas à travers les espaces illustrés ni hors des tuiles Centre commercial), comme si tous les murs étaient cassés pour le pion Héros violet.

Au prochain retournement de sablier, défaussez l'anneau Fantôme gris.



Grenouille TEMPORAIRE
Choisissez un pion Garde à transformer en grenouille. Placez le jeton Sort Grenouille sur la case où se trouve le pion Garde, et placez le pion Garde sur le dessus du sablier. La grenouille ne peut pas être déplacée et n'est pas un obstacle: vous pouvez déplacer des pions à travers et sur la case qu'elle occupe. Au prochain retournement de sablier, remplacez le pion Garde sur la case où se trouve la grenouille et défaussez le jeton Sort Grenouille. Si cela provoque la situation où un pion Garde et un pion Héros se trouvent sur la même tuile, et que vous ne jouez pas avec la Salle de garde (module 5), la partie est perdue!



Invisibilité.....TEMPORAIRE

Placez l'anneau Invisibilité blanc autour du pion Héros violet (la magicienne). Il devient alors invisible, et vous pouvez le déplacer à travers et sur une tuile Centre commercial occupée par un pion Garde. Cependant, la Sentinelle (module 8) et le Détecteur (module 13) détectent encore le pion Héros violet invisible.

Au prochain retournement de sablier, défassez l'anneau Invisibilité blanc. Si cela provoque la situation où un pion Garde et un pion Héros se trouvent sur la même tuile, et que vous ne jouez pas avec la Salle de garde (module 5), la partie est perdue!



Bon McTrollald's.....TEMPORAIRE

Les gardes ne peuvent pas résister à un bon de réduction pour McTrollald's!

Déplacez un pion Garde directement sur un espace illustré McTrollald's (tuiles 2, 6, 7, 7, 18, 26). Pendant que le garde est occupé à manger, il est considéré comme n'étant pas sur la tuile Centre commercial! Au prochain retournement de sablier, placez ce pion Garde sur la case la plus proche de l'entrée de ce McTrollald's. Si cela provoque la situation où un pion Garde et un pion Héros se trouvent sur la même tuile, et que vous ne jouez pas avec la Salle de garde (module 5), la partie est perdue!

VIII Mes premiers sorts

TUTORIEL

Mélangez les tuiles Centre commercial 2-5 et 9 pour former une pile face cachée. Placez un pion Garde sur la tuile Vol et les jetons Sort Clairvoyance et Invisibilité près du sablier. La tuile 1a est la tuile de départ.



BUT Le pion Héros violet doit se rendre sur la case Objet violette, puis s'enfuir.

RÈGLES SPÉCIALES Il est strictement interdit de déplacer le pion Garde tout au long de ce tutoriel. Pour le rappeler, lorsque le pion Garde est ajouté au centre commercial, placez un jeton Occupé en dessous de lui.



MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et essayez de faire en sorte que le pion Héros violet explore la tuile 9.

IX Trois sorts pour un arc

TUTORIEL

Mélangez les tuiles Centre commercial 3, 4, 5, 8 et 10 pour former une pile face cachée. Placez les jetons Sort Fantôme, Échange et Téléportation près du sablier. La tuile 1a est la tuile de départ.



BUT Le pion Héros vert doit se rendre sur la case Objet verte, puis s'enfuir. Aucun pion Héros ne peut rester sur la tuile 8.

MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et essayez de réussir sans retourner le sablier.

X Une grenouille au McTrollald's

TUTORIEL

Mélangez les tuiles Centre commercial 2-6, 9 et 11 pour former une pile face cachée. Placez un pion Garde sur la tuile Vol et les jetons Sort Bon McTrollald's et Grenouille près du sablier. La tuile 1a est la tuile de départ.



BUT Les pions Héros violet et jaune doivent se rendre respectivement sur les cases Objet violette et jaune, puis s'enfuir...

RÈGLES SPÉCIALES ...mais pour pouvoir commettre le larcin, vous devez créer une diversion en faisant apparaître une grenouille dans un McTrollald's et voler les objets pendant que la grenouille y est!

MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et essayez de réussir sans retourner le sablier.



La Direction du centre commercial a décidé d'envoyer des renforts au pauvre garde esseulé.

Mais ils n'entreront en action que lorsque le vol aura eu lieu. Ils bloqueront alors les sorties, et il faudra réussir à déjouer leur surveillance.

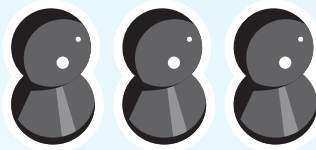
Lors de la mise en place, remplacez une ou plusieurs des tuiles Centre commercial 2, 10 et 11 du jeu de base par celles de cette extension (2, 10 et 11). Pour chaque tuile ainsi remplacée, placez un pion Garde sur la tuile Vol.



NOTE

Nous vous suggérons de commencer par remplacer une seule de ces tuiles pour n'ajouter qu'un seul garde de renfort. Par la suite, lorsque vous aurez découvert les autres dispositifs de sécurité, vous pourrez en ajouter d'autres.

Lorsque la tuile Vol est retournée face B visible, tous les pions Garde qui se trouvaient dessus sont placés sur les cases Garde de renfort des tuiles 2, 10 et 11. Ces gardes supplémentaires respectent toutes les règles habituelles liées aux pions Gardes.



S'il n'y a pas assez de cases Garde de renfort en jeu pour placer tous les pions Gardes (si ces tuiles n'ont pas encore été explorées), défaussez les pions Gardes qui n'ont nulle part où aller.

Il est interdit de déplacer un pion Garde sur ou à travers une tuile déjà occupée par un autre pion Garde.

CAS PARTICULIERS

- Si la tuile sur laquelle un garde de renfort doit apparaître est déjà occupée par un pion Garde, le pion de renfort apparaît quand même.
- Si la case Garde de renfort est occupée, le pion de renfort apparaît sur la case vide la plus proche (au choix si plusieurs sont à distance égale).
- Si un pion Héros est capturé (module 5), de sorte que les pions Héros et Garde impliqués doivent être déplacés vers la tuile Salle de garde, mais qu'il y a déjà un pion Garde sur la tuile Salle de garde, seul le pion Héros est déplacé vers la case Héros de la tuile Salle de garde; le pion Garde qui l'a attrapé reste où il se trouve. Le pion Garde de la tuile Salle de garde est ensuite replacé sur la case Garde.



XI Le garde de renfort

TUTORIEL

Mélangez les tuiles Centre commercial 3-5, 2 et 9 pour former une pile face cachée. Placez deux pions Garde sur la tuile Vol. La tuile 1a est la tuile de départ.

BUT Le pion Héros violet doit se rendre sur la case Objet violette, puis s'enfuir.

MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et ajoutez les tuiles 6, 8, 10 et 11. Volez les objets vert et jaune en plus du violet.

Si vous souhaitez jouer une partie complète avec tous les modules que vous avez découverts jusqu'à présent, utilisez ce scénario (avec un garde de renfort):

PARTIE COMPLÈTE

Mélangez les tuiles 2-6, 7-9, 10, 11, 12, 25, 26 et 27 pour former une pile face cachée. Placez deux pions Garde et la Sentinelle sur la tuile Vol; placez les jetons Conduite d'aération, Mur cassé, Anti-stress, Télékinésie et 2 jetons Sort tirés aléatoirement près du sablier. La tuile 1a est la tuile de départ. Jouez avec le but habituel.



En usurpant l'identité de leur chef hiérarchique, il devient possible grâce à la salle de contrôle d'ordonner aux gardes d'emprunter les vortex pour se déplacer dans le centre commercial, et ainsi éviter aux copains d'être capturés.

Lors de la mise en place, ajoutez la tuile Centre commercial 28.

Veillez à utiliser une tuile Centre commercial contenant une case Code (tile 7, 8, 9, 26 et 29).



Lorsqu'un pion Héros se trouve sur la case Salle de contrôle, le joueur qui a l'action Utiliser un vortex peut déplacer les pions Garde vers des cases Vortex de la couleur de ce pion Héros. Cette action peut être effectuée à tout moment, aussi longtemps qu'un pion Héros se trouve sur la case Salle de contrôle, même après que le vol a eu lieu.

Pour accéder à la case Salle de contrôle, il est nécessaire d'utiliser une case Code afin de passer à travers la porte blindée (voir page 6).



Le pion Héros jaune est sur la case Salle de contrôle. Alice, qui a l'action Utiliser un vortex, peut déplacer n'importe quel pion Garde vers n'importe quelle case Vortex jaune.

XII La salle de contrôle

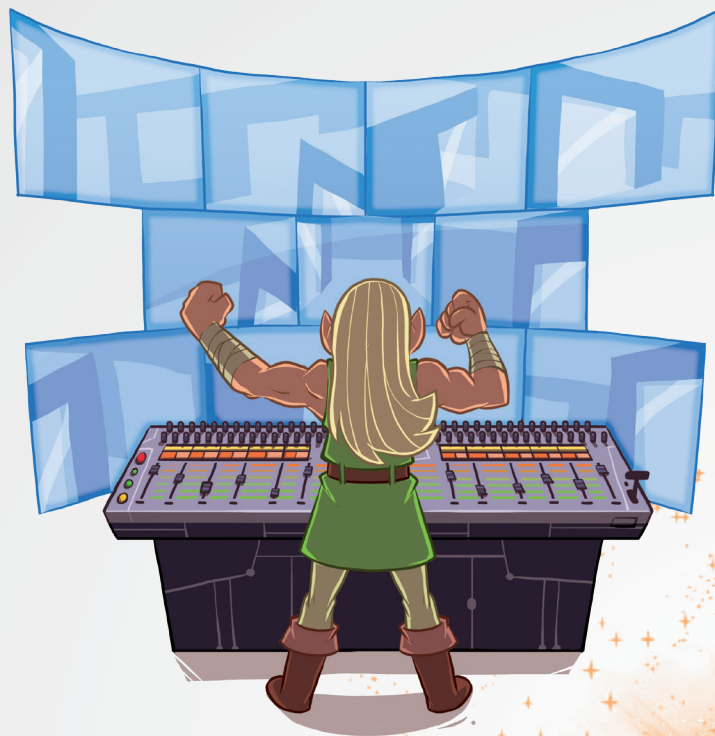
TUTORIEL Mélangez les tuiles Centre commercial 2-5, 9, 26 et 28 pour former une pile face cachée. Placez un pion Garde sur la tuile Vol. La tuile 1a est la tuile de départ.

BUT Le pion Héros violet doit se rendre sur la case Objet violette, puis s'enfuir.

RÈGLES SPÉCIALES Dans ce tutoriel, les pions Garde ne peuvent être déplacés qu'en utilisant exclusivement la case Salle de contrôle. Pour le rappeler, lorsque le pion Garde est ajouté au centre commercial, placez un jeton Occupé en dessous de lui.



MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et essayez de réussir sans retourner le sablier.





À la pointe de la technologie, le détecteur est une machinerie complexe pivotant à coups de 90° sur la tuile où il se trouve, balayant tout sur son passage. Il faudra à nouveau que les héros en prennent les commandes...

Lors de la mise en place, remplacez la tuile Centre commercial 6 du jeu de base par celle de cette extension (6) et ajoutez la tuile 29. Placez le jeton Détecteur sur la tuile Vol.

Au cours de la partie, lorsque la tuile 6 est ajoutée au centre commercial, placez-y le jeton Détecteur, dans la direction indiquée par l'icône au centre de la tuile.

Vous pouvez déplacer n'importe quel type de pion sur la tuile où se trouve le jeton Détecteur. Cependant, aucun pion ne peut se déplacer sur ou à travers les six cases couvertes (entièrement ou partiellement) par le jeton Détecteur.

Le jeton Détecteur peut être pivoté de 90° à la fois. Pour cela, un pion Héros doit se trouver sur la case Contrôle du détecteur (tuile 29). Lorsqu'un pion Héros se trouve sur la case Contrôle du détecteur, n'importe quel joueur peut faire tourner le jeton Détecteur de 90° à la fois, dans la direction de son choix, aussi longtemps qu'aucun pion ne se trouve sur son passage.

Si vous utilisez la Salle de garde (module 5) et qu'un pion Héros est sur la tuile où se trouve le jeton Détecteur, ce dernier peut pivoter pour recouvrir la case où se trouve le pion Héros. Dans ce cas, déplacez le pion Héros sur la case Héros de la Salle de garde.



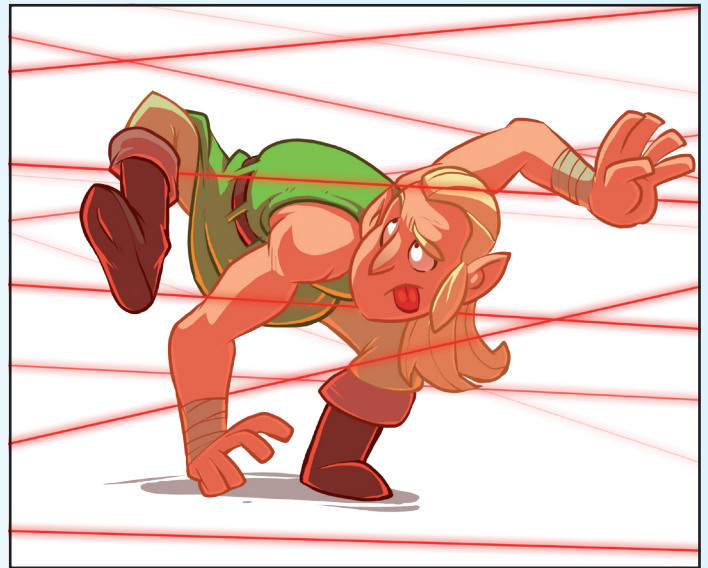
XIII Le détecteur

TUTORIEL

Mélangez les tuiles Centre commercial 3-5, 11, 6 et 29 pour former une pile face cachée. Placez le jeton Détecteur sur la tuile Vol. La tuile 1a est la tuile de départ.

BUT Le pion Héros jaune doit se rendre sur la case Objet jaune, puis s'enfuir.

MODE EXPERT Si vous souhaitez vous confronter à une difficulté supplémentaire, utilisez la tuile 1b comme tuile de départ et essayez de réussir sans retourner le sablier.



Si vous souhaitez jouer une partie complète avec tous les modules que vous avez découverts jusqu'à présent, utilisez ce scénario (avec trois gardes de renfort) :

PARTIE COMPLÈTE

Mélangez les tuiles 2, 3-5, 6-12 et 25-29 pour former une pile face cachée. Placez quatre pions Garde, la Sentinelle et le jeton Détecteur sur la tuile Vol; placez les jetons Conduite d'aération, Mur cassé, Anti-stress, Télékinésie et 2 jetons Sort tirés aléatoirement près du sablier. La tuile 1a est la tuile de départ. Jouez avec le but habituel.

EXPLOITS

Vous cherchez à accomplir encore plus d'exploits ? Essayez donc de réussir tous ceux-ci !

Cochez la case lorsque vous avez rempli la condition d'un exploit au cours d'une partie **réussie** (vous n'accomplissez l'exploit que si vous réussissez la mission et parvenez à vous enfuir).

Note: Vous pouvez réaliser plusieurs exploits lors d'une même partie; cependant, vous ne pouvez pas réaliser d'exploit au cours d'un tutoriel.

- 1. PASSAGE SECRET**
Déplacez les quatre pions Héros d'un jeton à l'autre d'une même Conduite d'aération.
- 2. TROU DE VER**
Ouvrez une Conduite d'aération qui s'étend à travers sept tuiles en une ligne "droite" (chance nécessaire)
- 3. MÊME LES MURS NE NOUS ARRÊTENT PAS**
Déplacez les quatre pions Héros à travers le même Mur cassé.
- 4. DÉSOLÉ, C'ÉTAIT VOTRE MUR ?**
Placez un pion Garde sur une case à côté du pion Héros jaune (le barbare) avec seulement un Mur cassé entre eux (sans enfreindre les règles).
- 5. J'ARRIVE !**
Placez trois Murs cassés d'affilée pour permettre le passage en une ligne droite à travers eux.
- 6. REMISE EN ORDRE**
Déplacez un pion Garde à travers les deux Conduites d'aération et les trois Murs cassés (de façon à les défausser).
- 7. FUITE SILENCIEUSE**
Délivrez un pion Héros de la Salle de garde en utilisant une Conduite d'aération (depuis l'extérieur).
- 8. FUITE FRACASSANTE**
Délivrez un pion Héros de la Salle de garde en utilisant un Mur cassé (depuis l'extérieur - vous ne pouvez toujours pas casser la porte blindée).
- 9. DISCIPLES DE HOUDINI**
Les quatre pions Héros ont été capturés et délivrés de la Salle de garde au cours de la même partie.
- 10. DISTRAITS**
Au cours de la partie, après avoir retourné le sablier, utilisez le temps imparti pour discuter : lequel des quatre héros préféreriez-vous être ? Puis, utilisez le jeton Anti-stress Sablier pour le retourner à nouveau.
- 11. NAVIGATEURS**
Utilisez une case Carte pour révéler 5 nouvelles tuiles.
- 12. SENTINELLE ATTENTIVE**
Déplacez la Sentinelle sur les quatre tuiles contenant une case Objet.
- 13. RESTER GROUPÉS**
Faites en sorte que les quatre tuiles contenant une case Objet (6-9, leur version 🌀) sont placées l'une à côté de l'autre.
- 14. PLANIFICATION MINUTIEUSE**
Déplacez les quatre pions Héros depuis les tuiles contenant leur case Objet respective vers les tuiles contenant leur case Sortie sans traverser aucune autre tuile.
- 15. ANNULER**
Utilisez le premier jeton Télékinésie pour déplacer une tuile Centre commercial, puis utilisez le second jeton Télékinésie pour replacer cette tuile où elle se trouvait initialement.
- 16. CRYPTOLOGUES**
Utilisez les six cases Code.
- 17. FLEMMARD**
Explorez entièrement le centre commercial en ne déplaçant que trois pions Héros.
- 18. FLEMMARDS**
Explorez entièrement le centre commercial en ne déplaçant que deux pions Héros (chance nécessaire).
- 19. AMÈNE LA SORTIE !**
Utiliser un jeton Télékinésie pour déplacer la tuile qui contient la case Sortie verte (10 ou 10🌀) après avoir commis le vol.
- 20. POIGNÉE DE MAINS**
Positionnez deux pions Garde sur des cases à côté l'une de l'autre, sans mur [non cassé] entre eux (sans enfreindre les règles, évidemment).
- 21. DOUBLE POIGNÉE DE MAINS**
Positionnez trois pions Garde sur des cases à côté l'une de l'autre, sans mur [incassé] entre eux (sans enfreindre les règles, évidemment - chance nécessaire).
- 22. VOUS NE SORTIREZ JAMAIS !**
Placez les quatre pions Garde sur les quatre tuiles contenant les cases Sortie.

23. EN CERCLÉ
Encerlez un pion Héros en plaçant les quatre pions Garde sur les quatre tuiles Centre commercial adjacentes.

24. JE SUIS TON BOSS
Réussissez une partie avec trois gardes de renfort, en n'utilisant que la Salle de contrôle pour les déplacer.

25. EMBRASSE LA GRENOUILLE
Positionnez un pion Garde sur une case à côté d'une grenouille.

26. ON NE ME VOIT PAS
Déplacez le pion Héros violet (la magicienne) sur les quatre tuiles où se trouvent les pions Garde pendant qu'elle est invisible.

27. ÉCHANGE ABSURDE
Utilisez le jeton Sort Échange pour intervertir la position de deux pions Garde.

28. REPAS GRATUIT
Pendant la fuite, faites passer les quatre pions Héros devant un McTrollald's (ils distribuent des échantillons, impossible de résister à un repas gratuit).

29. SÉCURITÉ MAXIMALE
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi.

30. AIDE LIMITÉE
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi et seulement trois modules d'aide.

31. PAS D'AIDE
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi et aucun module d'aide.

32. VITE!
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi et en ne retournant pas le sablier plus de deux fois.

33. PLUS VITE!
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi et en ne retournant pas le sablier plus d'une fois.

34. ENCORE PLUS VITE!
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi et en ne retournant pas le sablier.

35. SILENCE
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi et sans parler du tout (mais vous pouvez communiquer non-verbalement lorsque vous y êtes autorisés).

36. PAS DE COMMUNICATION
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi et sans communiquer du tout.

37. VORTEX HORS SERVICE
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi et sans utiliser les vortex.

38. ESCALATORS HORS SERVICE
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi et sans utiliser aucun escalator (chance nécessaire).

39. IMMENSE CENTRE COMMERCIAL
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi et toutes les tuiles du jeu de base (sauf celles remplacées par des tuiles de cette extension).

40. EXPLORATION RAPIDE
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi et toutes les tuiles du jeu de base (sauf celles remplacées par des tuiles de cette extension) et explorez entièrement le centre commercial avant de retourner le sablier.

41. IMPOSSIBLE ?
Réussissez une partie en utilisant tous les modules de défi et aucun module d'aide, sans parler ou communiquer, sans utiliser les vortex et sans retourner le sablier!

42. FRIME
Vantez-vous auprès de vos amis d'avoir accompli 41 exploits.

Kasper Lapp AUTEUR
Gyom ILLUSTRATEUR
Marie Ooms GRAPHISTE
Didier Delhez GESTIONNAIRE DE PROJET



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

Un jeu de 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.