

MAGIC MAZE



1-8



15'



8+



Kasper Lapp



Gyom

Tras perder todas sus posesiones, un mago, un bárbaro, un elfo y un enano se ven obligados a robar el centro comercial local con tal de conseguir el equipo necesario para su próxima aventura. Para poder evadir a los guardias que los vigilan atentamente, deciden cometer el hurto y correr hacia la salida todos a la vez.

ATENCIÓN

Para poder hacer el juego más accesible a aquellos con percepción de colores alterada, cada color está asociado con un símbolo. Cada vez que se menciona un color en este reglamento, se puede identificar por el símbolo correspondiente.



Héroe **Bárbaro**
Color **amarillo**
Símbolo **espada**



Héroe **Mago**
Color **violeta**
Símbolo **poción**



Héroe **Elfo**
Color **verde**
Símbolo **arco**



Héroe **Enano**
Color **naranja**
Símbolo **hacha**

Kasper Lapp DISEÑADOR
Gyom ARTISTA
Marie Ooms DISEÑADOR GRÁFICO
Didier Delhez GESTOR DEL PROYECTO
Matias Korman TRADUCTOR

Kasper Lapp: “Desde una edad temprana he tenido pasión por desarrollar mis propios juegos de mesa, pero como el futuro parecía digital, me fui a la industria de juegos de ordenador. Hace un par de años me encontré con una comunidad de aspirantes a diseñadores de juegos de mesa y me di cuenta de que los juegos de mesa están muy lejos de su extinción. Desde entonces no he podido dejar de desarrollar. *Magic Maze* es mi primer juego a publicar, ¡pero espero que no sea el último!”

El autor quisiera agradecer a todas las personas que le ayudaron a probar el juego. En particular agradezco a Mikkel Balslev, Lars Hoffmann, Laetitia Di Sciascio, y Didier Delhez por aportar ideas clave.

El autor quisiera agradecer a todas las personas que le ayudaron a probar el juego. En particular agradezco a Mikkel Balslev, Lars Hoffmann, Laetitia Di Sciascio, y Didier Delhez por aportar ideas clave.

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

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

Un juego de Sit Down! publicado por Megalopole. ©Megalopole (2017). Todos los derechos reservados. • Este juego sólo puede ser usado para usos recreativos personales. • **ATENCIÓN:** No recomendable para niños menores de 3 años. Este juego contiene componentes pequeños que pueden ser ingeridos o inhalados. Guarde esta información. • Las imágenes no son vinculantes. Las formas y colores pueden cambiar. • Queda terminantemente prohibido cualquier reproducción de este juego, en parte o en su totalidad, en cualquier medio, físico o electrónico sin el permiso por escrito de Megalopole.

Un juego de Sit Down! publicado por Megalopole. ©Megalopole (2017). Todos los derechos reservados. • Este juego sólo puede ser usado para usos recreativos personales. • **ATENCIÓN:** No recomendable para niños menores de 3 años. Este juego contiene componentes pequeños que pueden ser ingeridos o inhalados. Guarde esta información. • Las imágenes no son vinculantes. Las formas y colores pueden cambiar. • Queda terminantemente prohibido cualquier reproducción de este juego, en parte o en su totalidad, en cualquier medio, físico o electrónico sin el permiso por escrito de Megalopole.

CONCEPTO DEL JUEGO

Magic Maze es un juego cooperativo en tiempo real. Cada jugador puede controlar **cualquiera de los 4 peones de Héroe cuando así lo desee** para hacer que ese héroe haga una acción específica que los otros jugadores no tienen acceso: mover hacia el norte, explorar una nueva área, usar unas escaleras mecánicas... todo esto necesita co-operación entre los jugadores para así lograr mover a los héroes y completar la misión antes de que el tiempo se acabe.

Además, solo se te permite comunicarte con otros jugadores por cortos períodos de la partida. El resto del tiempo debes jugar **sin dar pistas visuales o auditivas a otros jugadores**.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores ganan la partida si todos los peones de Héroe consiguen dejar el centro comercial antes de que se acabe el tiempo, cada uno habiendo robado un objeto.

Tienes 3 minutos al principio de la partida. Las casillas de Reloj de Arena que te encuentres en el camino te darán más tiempo. Si en algún momento el reloj de arena se agota antes de que los héroes escapen, todos los jugadores pierden la partida: tus acciones han levantado sospechas, y los guardias del centro comercial os capturan!

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida de Magic Maze sigue esta secuencia de juego:

1. Explorar el centro comercial, parcial o totalmente.
2. Mover cada peon de Héroe a la casilla de Objeto del color correspondiente.




3. Cuando los cuatro peones de Héroe están simultáneamente en sus respectivas casillas de Objeto, roban los objetos, la alarma se activa, y los cuatro peones de Héroe deben rápidamente llegar a la salida sin ser capturados (i.e., sin que el reloj de arena se agote). En este momento, gira la loseta de Robo a la cara B.



4. Cuando un peón de Héroe llega a una casilla de Salida que pueda usar, quita al peon del tablero. Alcanzarás la victoria cuando los cuatro peones de Héroe hayan salido del tablero. Sin embargo, perderéis la partida en el instante en que el reloj de arena se agote!



COMPONENTES

- 24 losetas de Centro Comercial
- 4 peones de Héroe en colores diferentes
- 12 marcadores de Fuera de Servicio
- 9 losetas de Acción para partidas de 2 a 8 jugadores, y 7 losetas de acción para partidas en solitario
- 1 reloj de arena de tres minutos
- 1 peon de "¡Haz algo!"
- 1 hoja de puntuación El Gran Libro de los Desafíos (también disponible en nuestra página web, en caso de necesitar otra hoja)
- 1 loseta de Robo
- 1 hoja con pegatinas para poner en los peones de Héroe (si lo deseas) para ayudar el reconocimiento a los jugadores con percepción de color alterada. Las dos pegatinas con  no se usan hasta el Escenario 3 (ver página 7)



PARTIDA EN SOLITARIO

La preparación de las losetas es idéntica a la versión multijugador. Toma las 7 losetas de Acción para partidas de un jugador (el número de la esquina inferior-derecha), asegúrate que las flechas que apuntan al Norte están orientadas en la misma dirección que la flecha de la loseta inicial, mézclalas, y colocalas formando una pila de cartas boca abajo.

El juego empieza cuando giras el reloj de arena. Usando solamente una mano, debes revelar losetas de Acción una a una depositándolas en la pila de descartes hasta que la acción que desees ejecutar sea visible en lo alto de la pila de descartes. Puedes usar esa acción con cualquier número de peones de Héroe, tantas veces como lo desees. ¡No puedes tener la baraja en tu mano!

Para hacer otra acción, debes continuar revelando y descartando otras losetas de Acción de la baraja hasta que la acción deseada aparezca. Si vacías la baraja, gira la pila de descartes boca abajo (sin barajarla) y vuelve a revelar losetas de nuevo, una a una buscando la acción que desees.

Cuando giras el reloj de arena (ver "Restricción de Tiempo" en la página 6), debes mezclar la baraja y pila de descartes juntas para formar una nueva baraja.

PREPARACIÓN

Sigue las instrucciones del escenario que querráis jugar, que te indican como prepara la baraja de losetas de Centro Comercial 1 (normalmente boca abajo); empieza con los Escenarios 1 - 7 (campana de iniciación), despues continua con los Escenarios 8 - 17. ¡Después puedes diseñar tus propios escenarios!

Coloca la loseta de inicio (Loseta 1) 2 en el centro de la mesa (cara A boca arriba si es tu primera partida; sino queda a tú elección), y coloca los 4 peones de Héroe en las 4 casillas centrales 3. Separa la loseta de Robo 4 (cara A boca arriba) así como los marcadores de Fuera de Servicio 5.

Toma las losetas de Acción correspondiente al número de jugadores (el número en la loseta inferior derecha) y dale una a cada jugador 6.

Pon tu loseta de Acción delante tuyo de modo que todos puedan verla, con la flecha que apunta al Norte orientada en la misma dirección 7 que la de la loseta de inicio. ¡Asegúrate de que las losetas de Acción apuntan en la misma dirección que la loseta de inicio durante toda la partida!



Preparación para una partida de 4 jugadores.

Puedes charlar, dibujar y planear cuanto quieras durante la preparación del juego, pero tan pronto como el reloj de arena sea girado, has empezado el robo, y silencio y sigilo son necesarios: ¡No puedes comunicarte de ningún modo!

CONSEJO

¿Sois demasiada gente para estar todos alrededor de la mesa? ¿No todos pueden alcanzar los peones? ¡No es problema! ¡Quita las sillas y jugad de pie! Cuando los jugadores deban pasar su loseta de Acción a la izquierda (ver página 7, Escenario 3), bastará con que todos se muevan una posición a la izquierda.

- Durante la partida, puedes ejecutar la(s) acción(es) de tu loleta de Acción en **cualquier momento**, y **tan a menudo como lo desees**; sin embargo, no puedes ejecutar acciones que no estén en tu loleta de Acción.
- En este juego, **no hay "turnos"**: puedes actuar cuando observes que una de tus acciones puede ser útil. No puedes detener el movimiento de otro jugador: ese jugador debe decidir cuando es apropiado detenerse.
- Cada acción está descrita en detalle a continuación:

MOVIMIENTO ↑ → ↓ ←

La acción de Movimiento permite mover al peón de Héroe tantas casillas como el jugador desee en la dirección indicada por la flecha. El peón de Héroe debe detenerse antes de colisionar con un obstáculo (muro, otro héroe, etc.). Nunca puede haber dos peones de Héroe en la misma casilla.



En este ejemplo, mover el peón naranja de Héroe la casilla de Exploración naranja necesita tres acciones:

- Brian, que tiene la flecha orientada al NORTE, mueve el héroe 2 casillas al norte.
- Alice, que tiene la flecha OESTE, mueve al héroe 2 casillas al oeste.
- Finalmente, Marc tiene la flecha SUR, mueve el héroe 1 casilla al sur, hasta la casilla de Exploración naranja.

ATENCIÓN

Con 5 o más jugadores, varios jugadores tendrán acceso a la misma acción de Movimiento.

UTILIZAR UN VÓRTICE 🌀

El jugador con la acción de Utilizar un Vórtice (y solamente ese jugador) puede mover cualquier peón de Héroe **dondequiera que esté** a **cualquier** espacio de Vórtice de su color. Esto es un método muy rápido para viajar largas distancias.



IMPORTANTE

Una vez se haya cometido el hurto, el sistema de Vórtices se cerrará automáticamente; eso significa que la acción de Utilizar un Vórtice no se puede usar para escapar.

UTILIZAR LAS ESCALERAS MECÁNICAS 🪜



El jugador con la acción de Utilizar las escaleras mecánicas (y solamente ese jugador) puede mover cualquier peón de Héroe de un lado de las escaleras mecánicas al otro, sin importar la orientación de las escaleras. Un peón de Héroe nunca puede detenerse en unas escaleras.

EXPLORAR 

El jugador con la acción de Explorar tiene la responsabilidad de añadir nuevas losetas al tablero. Solo el/ella puede hacerlo cuando **un peon de Héroe este en la casilla de Exploración de su color** que lleve a un area sin explorar.



▲ Los cuatro tipos de casillas de Exploración.



- Primero Brian, que tiene la flecha NORTE, mueve el peon de Héroe naranja hacia el norte;
- Después Chris, que tiene la flecha ESTE, mueve el peon de Héroe naranja hacia el este, hacia la casilla de Exploración naranja;
- Finalmente, Anne, que tiene la lupa, puede revelar la siguiente loseta.



Cuando un peon de Héroe esta en una casilla de Exploración de su color, el jugador con la acción de Explorar revela la loseta de lo alto de la baraja, y la coloca de modo que **la flecha blanca** continúe de la casilla de Exploración utilizada.

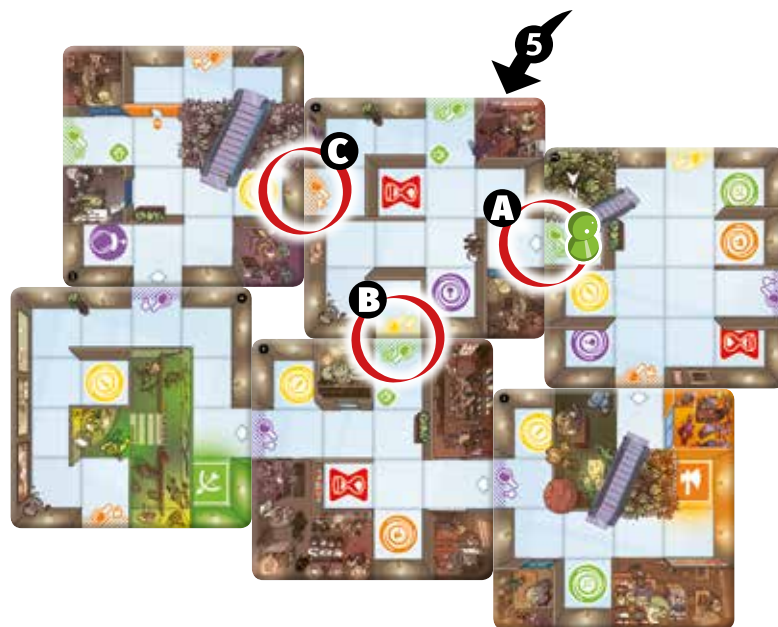


Una vez una casilla ha sido explorada, cualquier peon de Héroe puede moverse por ella, en cualquier dirección, sin importar su color.

CASOS ESPECIALES

Tras colocar una loseta nueva 5 en A, una de sus casillas de Exploración puede ser conectada con la casilla de Exploración que ya estaba en juego B. El pasaje creado de esta manera es válido, y puede ser usado por todos los peones de Héroe en ambas direcciones.

Siguiendo estas reglas, es posible que una de sus casillas de Exploración conecte al muro de una loseta existente C. Por supuesto, esto crea un callejón.



Atención: la disposición de las casillas de Exploración y las flechas blancas hacen imposible que dos loquetas de Centro Comercial se solapen.

ROBAR NO ES UNA ACCIÓN!

El robo ocurre automáticamente cuando los cuatro peones de Héroe están simultáneamente en las casillas de Objeto de sus colores respectivos (es decir, amarillo con amarillo, et cetera).



Para señalar visualmente que el robo ha sucedido, gira la loseta de Robo a la cara B. Ahora debéis escapar a la salida... ¡sin la ayuda del sistema de Vórtices, que ha sido desactivado (gira la loseta de Acción con la acción de Utilizar un Vórtice)!



RESTRICCIÓN DE TIEMPO



Si el reloj de arena se acaba habréis perdido la partida. Pero cada vez que un peon de Héroe se mueve a una casilla de Reloj de Arena disponible, debes inmediatamente girar el reloj de arena, sin importar el hecho de que te dé más o menos tiempo. **Importante:** no utilices un temporizador normal en lugar de uno de arena; el resultado no es el mismo!



El peon de Héroe se puede mover a la casilla de Reloj de Arena para girar el reloj de arena.

Cada casilla de Reloj de Arena solo puede ser utilizada una vez, tras lo cual debes colocar un marcador de Fuera de Servicio, debajo del peón de Héroe situado en ella. Para tu información, hay cuatro casillas de Reloj de Arena en el centro comercial.



RESTRICCIÓN DE COMUNICACIÓN

Durante la mayor parte del juego no podedis comunicaros. No está permitido hablar, señalar a algo, hacer gestos o sonidos. Las únicas formas de comunicación permitidas son las siguientes:

- Mirar fíjamente a otro jugador.
- Coger el peon de "¡Haz algo!" y colócalo enfrente de un jugador para decir a ese jugador que es hora de, bueno, ...hacer algo. Pero ese jugador puede no estar de acuerdo, y puede inmediatamente colocar el peón enfrente de otro jugador.



Cada vez que el reloj de arena sea girado, los jugadores pueden hablar tanto tiempo como deseen **mientras la arena sigue fluyendo**. No se puede llevar a cabo ninguna acción durante este período de discusión.

Toda comunicación debe cesar tan pronto como un jugador haga una acción.

OBSERVACIÓN

Si un jugador comete una acción errónea, pero no ha roto las reglas del juego (por ejemplo, ha movido un peón de Héroe demasiadas posiciones al norte), sólo el jugador con la acción apropiada puede arreglar el error (el jugador con la flecha sur en este ejemplo).

Si observas que un jugador ha infringido las reglas del juego, puedes decirlo en voz alta. Devuelve los componentes del juego a la situación anterior al error, pero el reloj de arena debe fluir en todo momento; no recuperas el tiempo perdido por el error, la exploración, o la reparación, así que... ¡debes actuar rápido!

INICIACIÓN

CAMPAÑA DE INICIACIÓN

CAMPAÑA

Esta campaña de iniciación consiste de siete escenarios que te introducirán gradualmente a las reglas básicas del juego. Cuando fracasas en un escenario, puedes intentarlo de nuevo o continuar con el escenario siguiente.

ESCENARIO 1 ♦ Descubrimiento

Ignora los símbolos de Altavoz.

Baraja las Losetas de Centro Comercial 2 - 9, y coloca la loseta 1 con la cara A visible.

Explora el centro comercial, roba los objetos, y escapa sobre la única salida (violeta). Cuando un peon de Héroe ha escapado por la salida, colóca el peon de Héroe en la posición correcta de la loseta de Robo.



EXCEPCIÓN ESPECIAL

Si queréis, podéis hablar tanto como lo deseéis durante toda la partida de este escenario de introducción. Esto os puede ayudar a entender los conceptos del juego.

RECUERDA LOS ESENCIALES

Aquí tienes unas reglas importantes a tener en mente antes de empezar una partida:

- Los jugadores no "alternan turnos" y no "juegan" o descartan las losetas de Acción al usar sus efectos. Debes ejecutar la(s) acción(es) que tu loseta de Acción te permite, tantas veces como lo desees, en los momentos que consideres oportunos.
- Para poder explorar el pasadizo a una loseta inexplorada, un peon de Héroe debe estar en una casilla de Exploración de su color. Una vez explorado, cualquier héroe puede pasar en ambas direcciones.
- Los peones de Héroe no pueden pasar a través de muros u otros héroes. Nunca puede haber dos peones de Héroe en la misma casilla.
- La acción de Utilizar un Vórtice te permite mover a los peones de Héroe de cualquier sitio a una casilla de Vórtice del color de ese héroe.
- Cuando los cuatro peones de Héroe estén en las casillas de objeto de sus colores respectivos, gira la loseta de Robo boca abajo y corre hacia la salida
- No podéis utilizar el sistema de Vórtices durante la fuga (tras haber robado los objetos)
- El plan es sencillo: explorar, robar los cuatro objetos y correr a la salida!

ESCENARIO 2 ♦ Diversas salidas

Ignora los símbolos de Altavoz.

Baraja las Losetas de Centro Comercial 2 - 12 y coloca la loseta 1 con la cara A visible.

NUEVA REGLA PERMANENTE

Cada peon de Héroe debe escapar por la salida de su propio color.






ESCENARIO 3 ♦ *Pasa tu loseta de Acción* Ignora los símbolos de Altavoz.

Baraja las Losetas de Centro Comercial 2 – 12, coloca la loseta 1 con la cara A visible y sigue la regla permanente anterior.

NUEVA REGLA PERMANENTE 2 o más jugadores.

Cada vez que el reloj de arena sea girado, los jugadores deben pasar su loseta de Acción a su izquierda. Asegúrate que la flecha que apunta al norte en cada loseta de Acción continua orientada en la misma dirección que la de la loseta de inicio.



Pega las pegatinas  en ambos lados del reloj de arena como recordatorio.

ESCENARIO 4 ♦ *Habilidades especiales del Enano y Elfo*

Baraja las Losetas de Centro Comercial 2 – 14, coloca la loseta 1 con la cara A visible y sigue las reglas permanentes anteriores.

NUEVA REGLA PERMANENTE

El Enano (peon naranja) es el único que puede moverse por los pasillos pequeños en los muros naranja.



NUEVA REGLA PERMANENTE

Cuando usas al Elfo (peon verde) para explorar una nueva loseta, **todos los jugadores pueden comunicarse**, siguiendo las mismas reglas que cuando se gira el reloj de arena. El símbolo de Altavoz está ahí para recordártelo.



ESCENARIO 5 ♦ *Habilidad especial del Mago*

Baraja las Losetas de Centro Comercial 2 – 14, coloca la loseta 15 encima de ellas, coloca la loseta 1 con la cara B visible y sigue las reglas permanentes anteriores.

NUEVA REGLA PERMANENTE

Cuando el Mago (peon morado) esté en la casilla de Bola de Cristal, el jugador con la acción de Explorar puede añadir hasta dos losetas nuevas al centro comercial en posiciones válidas (conectadas a casillas de Exploración no utilizados pero de **cualquier** color); puedes colocar la segunda loseta conectada a la primera que hayas colocado de este modo. La exploración no tiene porque ser ejecutada inmediatamente, se puede hacer después, siempre y cuando el Mago este aún en la casilla de Bola de Cristal. Una vez se haya utilizado la casilla de Bola de Cristal (si una o dos losetas han sido añadidas al centro comercial de este modo), coloca un marcador de Fuera de Servicio debajo del peon de Mago.



- ▶ Alice, que tiene la flecha OESTE, mueve al Mago (morado) a la casilla A con Bola de Cristal.
- ▶ Anne, que tiene la acción de Explorar, entiende que puede añadir dos losetas al centro comercial "gratis": roba y coloca la loseta 5 B, entonces roba de nuevo y conecta la loseta 9 directamente con la loseta 5 C (podría haber colocado la loseta 9 en otro lugar si así lo hubiera deseado).

Si un peon de Héroe que no sea el morado se mueve en la casilla de Bola de Cristal, no sucede nada.

ESCENARIO 6 ♦ *Habilidad especial del Bárbaro*

Baraja las Losetas de Centro Comercial 2 – 17, coloca la loseta 1 con la cara B visible y sigue las reglas permanentes anteriores. En este escenario hay dos Cámaras de Seguridad en la baraja de losetas de Centro Comercial.

Todas las casillas de una loseta que contenga una Cámara de Seguridad son amarillas para facilitar el reconocimiento.

NUEVA REGLA PERMANENTE

Mientras haya dos o mas Cámaras de Seguridad en funcionamiento (reveladas y no cubiertas por un marcador de Fuera de Servicio), **no esta permitido mover un peon a una casilla de Reloj de Arena**. Para desactivar una Cámara de Seguridad, el bárbaro (peón amarillo) debe moverse a su casilla. Tras ello, coloca un marcador de Fuera de Servicio debajo del Bárbaro.



Esto significa que debéis tener cuidado una vez se haya revelado la primera cámara de seguridad: si se revelan otras cámaras antes que desactiveis la primera, no podréis girar el reloj de arena hasta que desactiveis todas menos una de las cámaras.

Si un peon de Héroe que no sea el amarillo se mueve en la casilla de Cámara de Seguridad, no sucede nada.

ESCENARIO 7 ♦ *Vigilancia Máxima*

Baraja las Losetas de Centro Comercial 2 – 19, coloca la loseta 1 con la cara B visible y sigue las reglas permanentes anteriores. Este escenario no añade ninguna regla nueva, pero ahora hay 4 Cámaras de Seguridad en las losetas de Centro Comercial. Debéis ser especialmente cuidadosos una vez aparezca una Cámara de Seguridad.

AHORA CONOCÉIS TODAS LAS REGLAS DE MAGIC MAZE. ¡ES EL MOMENTO DE ENFRENTAROS A LOS DESAFÍOS DE LA PÁGINA SIGUIENTE!

ESCENARIOS

Ahora que conocéis las reglas de Magic Maze, estáis listos para enfrentaros a desafíos dignos de vuestras habilidades. A continuación hay una serie de escenarios con diferentes niveles de dificultad. Cada uno aparece en la hoja de puntuación (*el Gran Libro de los Desafíos*) en su propia línea con una serie de niveles de dificultad en orden ascendente (cada vez con más y más losetas de Centro Comercial). Rellenad la hoja a medida que juguéis, escribiendo los nombres de los jugadores que completaron el desafío con éxito, en la casilla correspondiente. Una pequeña casilla a la derecha de cada desafío te permite apuntar el número de casillas de Reloj de Arena que utilizásteis (cuantas menos mejor). En cada escenario podéis elegir libremente si utilizar la cara A o B de la loseta inicial (loseta 1). La parte de atrás de la hoja de puntuación contiene casillas vacías para que podáis crear vuestros propios desafíos (¡y compartirlos con nosotros!) o añadir aquellos que encontréis en nuestra página web.

ESCENARIO 8 ♦ *Adivinación*

Jugad con la baraja de losetas de Centro Comercial **boca arriba**, de modo que siempre se pueda ver la próxima loseta que se añadirá al centro comercial.

ESCENARIO 9 ♦ *¡Sigue al líder!* 3 o más jugadores.

En la preparación, utiliza las losetas de Acción correspondientes a una partida con un jugador menos; dale una a cada jugador, menos a un jugador, que no recibe ninguna. En su lugar, ese jugador se convierte en el único capaz de utilizar el peon de "¡Haz Algo!".

ATENCIÓN

¡Este escenario permite que jueguen hasta 9 jugadores!

ESCENARIO 10 ♦ *Engañar a los Guardias*

Para engañar a los guardias, los héroes deben robar un objeto que no sea suyo, y después escapar por una salida que no sea la suya. Cada salida solo puede ser usada por un héroe; deja el peon de Héroe en la salida para indicar que ésta ha sido utilizada.

ESCENARIO 11 ♦ *Modo de reconfiguración*

Los muros nunca paran de moverse. Antes de que los objetos sean robados, cada vez que el reloj de arena sea girado, descarta dos losetas reveladas que ya se hayan colocado en el centro comercial. Para poder descartar una loseta, deben cumplirse los siguientes requisitos:

- No puede tener peones de Héroe o marcadores Fuera de Servicio en ella.
- La loseta 1 nunca puede ser eliminada del centro comercial.
- Después de descartar la loseta, debe ser posible llegar a cualquier casilla del centro comercial sin utilizar las casillas de Vórtice (es decir, debe ser posible escapar).

Si no puedes eliminar dos losetas sin infringir esas condiciones, perdes la partida.

Coloca las dos losetas descartadas boca abajo debajo de la baraja. Si la baraja ya estaba agotada, esas dos losetas se convierten en la nueva baraja.

ESCENARIO 12 ♦ *Sólo gestos*

Está permitido comunicarse, pero sólo con gestos: **nunca** está permitido hablar!

ESCENARIO 13 ♦ *Centro comercial multidimensional*

El centro comercial ocupa dos planos de existencia.

Preparación: coloca el peon verde y naranja en la loseta 1 como siempre. Coloca la loseta 3 en la mesa separada y coloca los peones amarillo y morado en ella. Esas dos losetas representan las dos dimensiones que nunca pueden ser conectadas tras explorar una nueva loseta (sepáralas durante la partida si es necesario). La baraja de Centro Comercial se coloca **boca arriba** para que siempre veáis la siguiente loseta a añadir al centro comercial.

Para poder distraer a los guardias, **los cuatro peones de Héroe nunca pueden estar en la misma dimensión a la vez**. Un peon sólo puede viajar entre dimensiones con la acción de Utilizar un Vórtice, moviendo desde una casilla de Vórtice de su color a una casilla de Vórtice (también de su color) que este en la otra dimensión. **Éste es el único uso de la acción de utilizar un vórtice en este escenario.**

Cuidado: si no prestáis atención al colocar las losetas, es posible que no podáis escapar el centro comercial. ¡No os olvidéis que el sistema de Vórtice se desactiva tras el hurto!

ESCENARIO 14 ♦ *Sin comunicación*

No se permite ningún tipo de comunicación, en ningún momento. Lo único que se permite es mirar atentamente a otro jugador y utilizar el peon de "¡Haz algo!".

ESCENARIO 15 ♦ *Qué ojos más bonitos que tienes*

No se permite ningún tipo de comunicación, en ningún momento. Tampoco se permite el uso del peon de "¡Haz algo!". Todavía puedes mirar a los otros jugadores....de un modo aún más intenso.

ESCENARIO 16 ♦ *Vórtice fuera de servicio*

El sistema de Vórtice está fuera de servicio durante toda la partida. Por ello, nunca podéis ejecutar la acción de Utilizar un Vórtice.

ESCENARIO 17 ♦ *Prohibidos los grupos*

Los guardias sospechan de grupos de personas: durante la partida, no se permite que dos o más peones de Héroe estén en la misma loseta de Centro Comercial, excepto por la loseta 1, en la que puede haber cualquier número de peones de Héroe. No quites los peones de Héroe del tablero cuando lleguen a la salida; de este modo prohíben la entrada de otros peones de Héroe a la misma loseta.