

## Guia de Ensino Rápido - Magic Maze

### Regra de Ouro:

Depois que virada a ampulheta, não pode mais haver comunicação entre os jogadores de maneira alguma.

### Preparação:

- Siga as instruções do Cenário escolhido
  - Esse mostrará como preparar o deck de shopping
- Coloque o Tile inicial no meio da mesa (novatos devem usar o lado A)
- Aleatoriamente coloque os 4 peões nos espaços centrais do tile
- Coloque o tile de roubo ao lado (lado A)
- Mesma coisa para as fichas de Fora de Serviço
- Pegar os tiles de ação correspondente ao nº de jogadores
- Cada jogador coloca sua carta de ação em sua frente para que todos possam ver, (com a seta Norte apontando para a mesma direção)

### O JOGO

- Durante a Partida você pode realizar a ação designada a você a qualquer momento e sempre que quiser. Mas apenas as ações que estão no seu tile de ação.
- Você não pode interromper a ação de outro jogador, mas pode realizar sua ação assim que achar necessário.
- Cada ação será descrita abaixo.

### AÇÕES

#### Mover

- Você pode mover o Herói quantos espaços quiser na direção indicada pela seta. O movimento deve terminar antes que atinja um obstáculo.
- Não pode haver dois heróis no mesmo espaço.
- Os heróis se movem apenas nos corredores e nunca nas áreas ilustradas, nem mesmo pra sair do caminho para outro herói.

#### Usar um Vórtice

- O jogador com a ação Usar um Vórtice (apenas esse jogador) pode mover qualquer herói de onde ele esteja para o vórtice de sua cor. (sim teletransporte :D)
- **Importante:** Quando o roubo tiver ocorrido os Vórtices são automaticamente desligados.

#### Pegar Escada Rolante

- O jogador com a ação Pegue a Escada Rolante (apenas esse jogador) pode mover qualquer herói de um lado da escada rolante para outro.
- **Importante:** O Herói nunca pode parar sob a escada rolante

### Explorar

- O jogador com a explorar tem a responsabilidade de adicionar novos tiles ao tabuleiro. Este só deve ser feito se algum herói estiver em um espaço de exploração de sua e cor e leva a uma área inexplorada.
- Quando o peão da cor referente estiver no espaço correspondente o jogador deverá pegar um tile do topo da pilha de tiles e colocar a seta branca virada para o espaço explorar utilizado.
- Todos os heróis podem passar sobre o ícone de explorar que gerou aquela passagem, independente de sua cor.

### Roubo

- Roubar não é uma ação, isso ocorre automaticamente quando todos os heróis estão sobre o espaço do objeto que querem.
- Se o tile de roubo não estiver virado, vire. Se sair do shopping sem virar esse tile você perde o jogo, pois os personagens não roubaram os seus objetos.

## REGRAS

### Restrição de tempo

- Se a areia da ampulheta acabar, você perdeu a partida.
- Toda vez que um herói se mover para um espaço de ampulheta, você deve virar ela, independente se isso te dar mais ou menos tempo.
- Após usar um espaço de ampulheta você deve colocar uma ficha de restrição sobre ela para lembrar que esse espaço não está mais disponível.
- Existem 4 ampulhetas no shopping.

### Restrição de comunicação

Não pode haver nenhum tipo de comunicação, exceto as citadas abaixo:

- Encarar fixamente um jogador (pensando, devo matar ou não esse cabra da peste?)
- Pegar o peão "faça alguma coisa" e coloque em frente ao jogador (cara que raios? O que devo fazer? Porque passou isso pra mim? A deve ta doido), esse jogador pode ignorar e passar esse peão (faça alguma coisa) para outro jogador.
- Toda vez que a ampulheta for virada e o tempo novo estiver correndo, todos os jogadores podem conversar entre si, mas a partir do momento que houve 1 ação, ninguém pode mais se comunicar exceto por essas regras acima citadas.
- Se um jogador quebrar a regra, fazendo uma ação que não é dele por exemplo, você poderá corrigir esse erro, mas o tempo perdido já era.

**PARA REGRAS DA CAMPANHA, VERIFICAR NO MANUAL :)**