

# МОЛ МАГИКА

1-8  
15'  
8+



**С**лед като биват лишени от всичките си вещи, маг, варварин, елф и джудже се принуждават да свилят от местния мол Магика цялата екипировка, необходима им за следващото приключение. Те решават да извършат обирите си едновременно, след което да изтичат до изходите, за да избегнат охраната, която ги следи зорко още от влизането им.

### ЗАБЕЛЕЖКА

За улеснение на хората със затруднено цветово възприятие всеки цвят в играта е свързан със символ. Когато става дума за определен цвят в тази книжка, той може да бъде разпознат и чрез съответния символ.



**Герой Варварин**  
Цвят жълт  
Символ меч



**Герой Маг**  
Цвят лилав  
Символ колба



**Герой Елф**  
Цвят зелен  
Символ лък



**Герой Джудже**  
Цвят оранжев  
Символ брадва

**Каспър Лап** АВТОР

**Гийом** ИЛЮСТРАЦИИ

**Мари Омс** ГРАФИЧЕН ДИЗАЙН

**Дидие Делхез** РЪКОВОДИТЕЛ ПРОЕКТ

**Николай Жеков** ПРЕВОД

**Леда Герова** РЕДАКЦИЯ И ОФОРМЛЕНИЕ

**Каспър Лап:** "Още от ранна възраст ме привличаше идеята за разработване на моя настолна игра, но тъй като бъдещето се очертаваше дигитално, вместо това се насочих към компютърната индустрия. След това, преди няколко години, се запознах с група отдадени автори на

настолни игри и тогава осъзнах, че настолните игри далеч не замират. От тогава насам не съм спирал да измислям игри. Мол Магика (Magic Maze) е първата ми игра и надявам се, не последната!"

Авторът би искал да благодари на всички играчи, помогнали с тестването на играта. Особени благодарности отправя към Микел Балслев, Ларс Хофман, Лаетита Ди Скиацио и Дидие Делхез за техните ключови идеи.

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

[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com) [www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

Игра на Sit Down!. Sit Down! е търговска марка на Megalopole sprl. ©Megalopole (2017). Всички права запазени. Всякакво копиране на тази игра или части от нея е забранено без изричното разрешение на Megalopole. Компонентите може да се различават от показаните.

**Фантасмагория ООД**

[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg) [www.BigBag.bg](http://www.BigBag.bg)

Българско издание

София, ул. Лъвски рид б, бл.4

+359 895 61 88 10

[facebook.com/fantasmagoria.bg](https://facebook.com/fantasmagoria.bg)



## ИДЕЯ НА ИГРАТА

Мол Магика е кооперативна игра в реално време. В тази игра може да контролирате **всяка от четирите пионки на герои по всяко време**, за да активирате определено действие със съответния герой, до което другите играчи нямат достъп: движение на север, изследване на нова зона, качване на ескалатор... Играчите трябва да работят прецизно в екип, ако искат да придвижат героите правилно и да постигнат целта си, преди пясъчният часовник да изтече.

Наред с това ви е позволено да комуникирате помежду си само за кратко в определени моменти от играта. През останалото време трябва да играете **без да си подсказвате чрез говорене или чрез визуални знаци**.

## ЦЕЛ НА ИГРАТА

Играчите печелят, ако всички герои успеят да напуснат мола в указаното време и всеки е успял да открадне съответния предмет.

Времето, с което разполагате, се отброява от пясъчния часовник, но полетата със символ на пясъчен часовник, които откриете, ще ви осигурят още време. Ако пясъкът изтече преди героите да са избягали, играчите губят - мотането ви е предизвикало съмнение и охраната на мола ви сгачва!

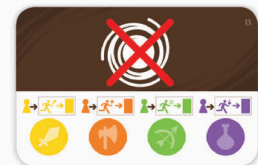
## ХОД НА ИГРАТА

Една игра на Мол Магика се състои от следните стъпки:


1. Обърнете пясъчния часовник и изследвайте мола отчасти или изцяло.
2. Преместете всеки герой до полето с предмет в неговия цвят.



3. Когато и четирите героя са стъпили върху съответстващите им полета с предмети едновременно, те крадат вещите, но алармата се включва! В този момент, обърнете плочката "Обир" на страна **В**. Героите трябва да стигнат бързо до изхода, преди да ги хванат (тоест без времето да изтече).
4. Когато герой стигне до поле с изход, който може да използва, премахнете пионката на героя от игралното табло. Печелите играта в момента, в който и четирите героя са извън табло! Ако пясъчният часовник изтече по време на игра обаче, претърпявате поражение!



## КОМПОНЕНТИ

- ▶ 24 плочки на мола;
- ▶ 4 пионки на героите в различни цветове;
- ▶ 12 маркера "Не работи";
- ▶ 9 плочки с действия (5 от които двустранни) за игра с от 2 до 8 души и 7 плочки за соло игра;
- ▶ 1 пясъчен часовник;
- ▶ 1 пионка "Направи нещо!"
- ▶ 1 лист за резултати "Голямата книга на предизвикателствата" (наличен и на сайта на производителя, ако ви трябва резервен);
- ▶ 1 плочка "Обир"
- ▶ 1 лист със стикери за пионките (по желание), позволяващи на хората със затруднено цветово възприятие да ги разпознават. Двата стикера  не се ползват преди Сценарий 3 (виж стр. 7).



▲ Начална подредба при игра с четирима.

## СОЛО ИГРА

Подготовката на плочките на мола е същата, като тази при 2-ма или повече играчи. Вземете 7-те плочки с действия за соло игра (маркирани в долния десен ъгъл), уверете се, че тяхната стрелка "Север" сочи в същата посока, като тази на началната плочка от мола, размесете ги и ги сложете с лицето надолу, подобно на тесте карти.

Играта започва, когато обърнете пясъчния часовник. Използвайте само една ръка, трябва да разкривате плочките с действия една по една, слагайки ги на купчина една върху друга, докато действието, което искате да ползвате, се озове най-отгоре на купчината. Тогава можете да изпълните това действие с колкото от пионките пожелаете и колкото пъти решите. Не може да държите тестето с плочки в ръка!

За да изпълните друго действие, трябва да продължите да разкривате плочки от тестето, докато това действие се покаже. Ако тестето свърши, обърнете купчината с изчистени плочки с лице надолу (без да ги размесвате) и започнете да ги отваряте отначало в търсене на нужната плочка. Когато обърщате часовника (виж стр. 6), трябва да смесите тестето и купчината с изчистени плочки, разбъркани в ново тесте.

## ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Следвайте инструкциите на избрания от вас сценарий, за подготовката на тестето с плочки на мола **1**, които стандартно се слагат с **лицето надолу**. Започнете със сценарии 1 - 7 (въведение), след което продължете със сценарии 8 - 17. След това можете да измислите и собствени сценарии!

Поставете началната плочка (плочка **1**) **2** в средата на масата (на страна **A**, ако сте нови в играта, а ако не сте - както предпочитате) и сложете четирите пионки на четирите централни полета на случаен принцип **3**. В близост поставете плочката "Обир" **4** (на страна **A**) и маркерите "Не работи" **5**.

Вземете плочките с действия, съответстващи на броя на играчите (числото в долния десен ъгъл) и дайте по една на всеки играч **6**.

Поставете плочката си с действия пред себе си, така че всички да я виждат, завъртяна така, че нейната стрелката "Север" да сочи в същата посока **7** като стрелката на началната плочка. Плочките с действия трябва да останат ориентирани в тази посока през цялата игра!



По време на подготовката можете да обсъждате плановете си колкото искате. Когато сте готови, обърнете пясъчния часовник и започнете обира. След това тишината е задължителна - не можете да комуникирате по никакъв начин!

### СЪВЕТ

Прекалено много сте, за да се съберете около масата? Не всеки стига пионките! Няма проблем! Отървете се от столовете и играйте прави! Вместо подаване на плочките с действия наляво (виж стр. 7, Сценарий 3), всеки играч се премества с една позиция надясно.

- ▶ По време на игра можете да изпълнявате действията, изобразени на плочката ви, **когато и колкото пъти искате**. Не можете да изпълнявате действията, които не са изобразени на вашата плочка.
- ▶ В играта **няма ходове** - играете, когато забележите, че някои от действията ви може да е от полза. Не е позволено да спирате движението на друг играч - той трябва да реши кога е уместно да спре.
- ▶ Всяко действие е описано подробно в следващите редове:

### ДВИЖЕНИЕ



Действието "Движение" ви позволява да преместите герой колкото полета решите в **посоката, означена от стрелката**. Движението на пионката трябва да приключи преди героят да се сблъска с препятствие (стена, друг герой и т.н.). Върху едно поле никога **не може да има два героя**. Пионките може да се движат само върху полета с коридори и никога не може да навлизат в илюстрираните зони, дори за да се отместят от пътя на друга пионка.



В този пример движението на оранжевата пионка до оранжевото поле за изследване изисква три действия:

- ▶ Калина, която държи стрелката СЕВЕР, движи героя с 2 полета на север.
- ▶ Неда, у която е стрелката ЗАПАД, я движи с 2 полета на запад.
- ▶ Накрая Ясен, който има стрелката ЮГ, движи пионката на героя с 1 поле на юг, върху оранжевото поле за изследване.

### ЗАБЕЛЕЖКА

При 5 или повече играчи, определени действия "Движение" се появяват на повече от една плочка с действия. Когато подготвяте играта, ви препоръчваме да дадете еднакви действия на играчи, които стоят един срещу друг - така едно действие може бързо да се изпълнява от двата края на масата.

### ИЗПОЛЗВАНЕ НА ТЕЛЕПОРТ



Ако държите действието "Използване на Телепорт", **само** вие можете да местите коя да е пионка **от мястото, на което се намира, до всеки Телепорт** в нейния цвят. Това е много бърз начин да покриете дълги разстояния.

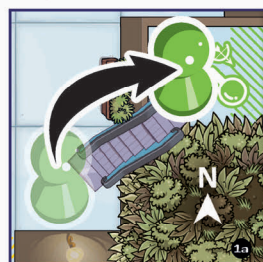


### ВАЖНО



След кражбата системата "Телепорт" автоматично се изключва. Това означава, че действието "Използване на Телепорт" не може да бъде използвано по време на бягството ви!

### КАЧВАНЕ НА ЕСКАЛАТОР



Ако имате действието "Качване на ескалатор", **само вие** можете да местите пионка на героя от едната страна на ескалатор до другата, без значение от ориентацията на ескалатора. Пионка на героя никога не може да спре по средата на ескалатора.

## ИЗСЛЕДВАНЕ



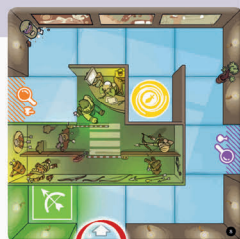
Ако имате действието "Изследване", сте отговорни за добавянето на нови плочки към мола. Можете да правите това **само когато пионка на герой е върху поле за изследване в неговия цвят** и води до неизследвана зона.



## ▲ Четири вида полета за изследване.



- ▶ Първо Ели, която има стрелката СЕВЕР, мести оранжевата пионка на север;
- ▶ После Алек, у който е стрелката ИЗТОК, мести същата пионка на изток, върху оранжевото поле за изследване;
- ▶ Накрая Ани, която държи лупата, може да разкрие следващата плочка.



Когато пионка се намира на поле за изследване в същия цвят, ако имате действието "Изследване", **само вие** можете да разкриете най-горната плочка от тестето и да я поставите така, че **бялата стрелка** да започва от полето за изследване, което сте ползвали.

Ако няколко героя се намират върху полета за изследване в техния цвят, играчът с действието "Изследване" тегли плочка, поглежда я и избира къде да я сложи. В този случай плочките се теглят една по една и трябва да поставите една, преди да изтеглите следваща.



Когато даден коридор е изследван, всеки герой може да преминава през него във всяка посока, без значение от цвета му.

## СПЕЦИАЛНИ СЛУЧАИ

След полагането на нова плочка **5** на страна **A**, някое от полетата за изследване може да се свърже с поле за изследване от вече поставена плочка **B**. Коридорът, създаден по този начин е валиден и може да се ползва от всички герои и в двете посоки.

След поставянето на нова плочка е възможно и някое от полетата й за изследване да се допре до стена на друга плочка **C**. Това, разбира се, е задънен коридор.



**Забележка:** Полетата за изследване и белите стрелки на тях са разположени така, че е невъзможно две плочки на мола да се застъпят.

## ОБИРЪТ НЕ Е ДЕЙСТВИЕ!

Когато и четирите пионки на герои се намират едновременно върху съответстващите им полета с предмети



(напр. жълта на жълто поле и т.н.), всеки играч може да задейства обира, като обърне плочката "Обир" на страна **B**. След този момент трябва да бягате към изхода... и **то без помощта на системата "Телепорт", която се деактивира автоматично** (обърнете плочката с действие "Използване на Телепорт" на страната, която показва, че е спряна)!

Ако плочката "Обир" не е обърната, той все още не е осъществен. Ако напуснете мола преди да сте обърнали плочката "Обир", губите играта, защото героите не са откраднали нужната им екипировка!



## ОГРАНИЧЕНИЕ ВЪВ ВРЕМЕТО



Ако пясъчния часовник изтече, губите играта! Всеки път, когато герой стъпи на поле със символа на часовника обаче, трябва веднага да обърнете таймера, без значение дали това ви дава повече време или по-малко. **Важно:** Не ползвайте таймер, различен от пясъчния часовник - резултатът не е същия!



Пионката на героя може да се премести в полето с таймера, за да бъде обърнат часовника.

Всяко поле с часовник може да се ползва само по веднъж, след което трябва да поставите маркер "Не работи" върху него (и под пионката на героя.) В търговския център има четири полета с такъв символ. **Забележка:** След като осъществите обира, все още можете да ползвате полетата с часовниците, които не сте ползвали до този момент.



## ОГРАНИЧЕНИЕ НА КОМУНИКАЦИЯТА

През по-голяма част от играта не можете да комуникирате помежду си. Не можете да говорите, сочите, да правите знаци или да издавате звуци. Единствените позволени форми на комуникация са следните:

- ▶ Да се взирате настойчиво в друг играч;
  - ▶ Да вземете пионката "Направи нещо!" и да я поставите пред друг играч, за да му подсажате, че е време... ами, да направи нещо! Този играч обаче може да не е съгласен и може веднага да постави пионката пред друг играч.
- Тази пионка може да се ползва от всеки играч по всяко време.



Всеки път, когато часовникът се обръща, на играчите е позволено да говорят колкото пожелаят, но **през това време пясъкът тече!** Играчите не може да изпълняват никакви действия през времето за дискусии.

В момента, в който играч извърши действие, комуникацията трябва да се прекрати!

### ЗАБЕЛЕЖКА

Ако сте изпълнили действие, за което веднага да съжалите, но не сте нарушили правилата на играта (например, ако сте преместили герой прекалено на север), само играчът с подходящото действие може да поправи грешката ви (играчът със стрелката "Юг" в този пример).

Ако забележите, че играч е нарушил правилата на играта, може да го отбележите вербално. Върнете компонентите на играта до ситуацията, в която са били преди да бъде допусната грешката, но през това време часовникът не бива да спира - времето от допускане на грешката, до посочването и отстраняването ѝ, е за сметка на играчите, така че не се бавете при поправянето ѝ!

## ВЪВЕЖДАЩА КАМПАНИЯ

## ВЪВЕЖДАЩА КАМПАНИЯ

Тази въвеждаща кампания се състои от 7 сценария, които поетапно ще ви представят базовите правила на играта. Когато загубите сценарий, може или да опитате отново, или направо да продължите към следващия.

### СЦЕНАРИЙ 1 ♦ Откритие Игнорирай символите с високоговорители.

Размесете плочки на мола от 2 до 9 и поставете плочка 1 на страна А. Изследвайте мола, грабнете вещите и избягайте през единствения изход (лилав). Когато герой избяга през него, сложете пионката му отдясно на плочката "Обир".



### СПЕЦИАЛНО ИЗКЛЮЧЕНИЕ

Ако желаете, при този въвеждащ сценарий, можете да си говорите колкото поискате през цялата игра. Това може да ви помогне да разберете концепцията на играта по-лесно.

### НЕ ЗАБРАВЯЙТЕ НАЙ-ВАЖНОТО

Ето някои важни правила, които да имате предвид преди да започнете:

- ▶ Играчите нямат ходове и не "играят" или "изчистват" плочките с действия, когато ползват ефектите им. Вие просто извършвате действията, които плочката ви позволява, колкото пъти желаете тогава, когато считате, че е подходящо;
- ▶ За да изследва коридор към нова плочка, героят трябва да се намира на поле за изследване в същия цвят. След изследването на коридора, всеки герой може да преминава оттам и в двете посоки.
- ▶ Пионките на героите не може да преминават през стени или през други герои. На едно поле не може да има две пионки на герои.
- ▶ С действието "Използване на Телепорт" може да местите пионки от всяко поле на мола до произволен Телепорт в цвета на пионката.
- ▶ Когато и четирите героя се намират върху полетата с предмети в техния цвят, обърнете плочката "Обир" и бягайте към изхода!
- ▶ Не ви е позволено да ползвате системата "Телепорт" по време на бягството си (след като сте откраднали предметите)!
- ▶ Планът е прост: изследвай, открадни четирите предмета, бягай!

### СЦЕНАРИЙ 2 ♦ Няколко изхода Игнорирай символите с високоговорители.

Размесете плочки на мола от 2 до 12 и поставете плочка 1 на страна А.

### НОВО ПОСТОЯННО ПРАВИЛО

Всеки герой трябва да избяга през изхода в неговия цвят.



**СЦЕНАРИЙ 3** ◆ **Поддай плочката** Игнорирай символите с високоговорители.

Размесете плочки на мола от 2 до 12, поставете плочка 1 на страна А и следвайте предишното постоянно правило.

**НОВО ПОСТОЯННО ПРАВИЛО** за 2-ма или повече играчи

Всеки път, когато часовникът се обърне, играчите подават плочките си с действия на играча отляво. Уверете се, че стрелките "Север" запазват ориентацията си спрямо тази на началната плочка.



Залепете стикерите  на двата края на часовника като напомняне.

**СЦЕНАРИЙ 4** ◆ **Уменията на джуджето и елфа**

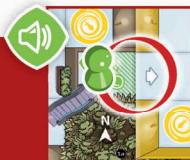
Размесете плочки на мола от 2 до 14, поставете плочка 1 на страна А и следвайте всички предишни постоянни правила.

**НОВО ПОСТОЯННО ПРАВИЛО**

Само джуджето (оранжевата пионка) може да премине през малките пролуки в оранжевите стени.

**НОВО ПОСТОЯННО ПРАВИЛО**

При изследване на нова плочка с елфа (зелената пионка), **ви е позволено да комуникирате**, следвайки същите правила, като при обръщане на таймера. Високоговорителите ви напомнят за това.

**СЦЕНАРИЙ 5** ◆ **Умението на мага**

Размесете плочки на мола от 2 до 14, поставете плочка 15 отгоре, поставете плочка 1 на страна В и следвайте всички предишни постоянни правила.

**НОВО ПОСТОЯННО ПРАВИЛО**

Когато магът (лилавата пионка) се намира на поле с кристална топка, играчът, който разполага с действието "Изследване", може да добави до две нови плочки към мола, на валидни позиции (свързани с неизползвани полета за изследване, но от **всякакъв** цвят). Позволено ви е да свържете втората плочка с първата, поставена по този начин. Това не е необходимо да се случва веднага - може да го ползвате по-късно, стига магът все още да се намира на полето с кристалната топка. Когато ползвате топката (ако една или повече плочки са добавени в мола чрез нея), поставете маркер "Не работи" върху нея и под пионката на мага.



- ▶ Анди, у която е стрелката ЗАПАД, мести мага (лилав) на полето с кристална топка **А**.
- ▶ Лени, която има действието "Изследване", схваща, че може да добави две "безплатни" плочки към мола. Тя тегли и поставя плочка **5 (В)**, след което тегли отново и свързва плочка **9** директно с плочка **5 (С)** (тя би могла да постави плочка **9** и на друго място, ако желае).



Ако друга пионка на герой, освен тази на мага (лилавата), стъпи на поле с кристална топка, не се случва нищо.

**СЦЕНАРИЙ 6** ◆ **Умението на варварина**

Размесете плочки на мола от 2 до 17, поставете плочка 1 на страна В и следвайте всички предишни постоянни правила.

В този сценарий в тестето с плочките на мола има **2 охранителни камери**.

Всички полета, в които има охранителни камери, са в жълто, за да се забелязват по-лесно.

**НОВО ПОСТОЯННО ПРАВИЛО**

Ако **две или повече** охранителни камери работят (открити са и нямат маркер "Не работи!"), **не можете да придвижвате герои върху поле с пясъчен часовник**. За да отстраните камера от строя, варваринът (жълтата пионка) трябва да се придвижи върху нейното поле. След това поставете маркер "Не работи" върху нея и под пионката на варварина.



Това означава, че след откриването на първата камера, трябва да внимавате: ако разкриете други камери преди да отстраните първата, **няма да можете да обърнете часовника**, докато не отстраните всички камери, освен една!

Ако друга пионка на герой, освен тази на варварина (жълтата), стъпи на поле с охранителна камера, не се случва нищо.

**СЦЕНАРИЙ 7** ◆ **Максимално наблюдение**

Размесете плочки на мола от 2 до 19, поставете плочка 1 на страна В и следвайте всички предишни постоянни правила.

Този сценарий не добавя нови правила, но в него има 4 охранителни камери в тестето с плочки на мола. Трябва да сте много, ама много внимателни, когато поле с камера се появи на табло!

**ВЕЧЕ ЗНАЕТЕ ВСИЧКИ ПРАВИЛА НА МОЛ МАГИКА.  
ЗА ДА УВЕЛИЧИТЕ ТРУДНОСТТА, ДОБАВЕТЕ ДОПЪЛНИТЕЛНИ ПЛОЧКИ.  
СЛЕД ТОВА МОЖЕТЕ ДА ПОСРЕЩНЕТЕ НОВИТЕ  
ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА ОТ СЛЕДВАЩАТА СТРАНИЦА!**

## СЦЕНАРИИ

Вече знаете правилата на Мол Магика и сте готови да се изправите пред достойни за уменията ви предизвикателства! Следват серия от сценарии с различна трудност. Всеки от тях присъства в листа за резултати ("Голямата книга на предизвикателствата") на отделен ред, като серия от нива с увеличаваща се трудност (чрез добавяне на повече плочки на мола). Попълвайте листа, докато играете, като записвате имената на играчите, успели да изпълнят задачата в съответното поле. Малката кутийка вдясно на полето позволява записването на броя на ползваните таймери (колкото по-малко, толкова по-добре!). Свободни сте да изберете страната **A** или **B** на стартовата плочка (плочка 1). На гърба на листа има празни полета, за да създадете собствени сценарии (споделете ги с нас!) или да добавите тези от нашия уебсайт.

### СЦЕНАРИЙ 8 ♦ Предсказание

Тестето с плочки на мола се поставя **с лицето нагоре**, за да можете винаги да виждате следващата плочка, която предстои да бъде добавена в мола.

### СЦЕНАРИЙ 9 ♦ Следвай водача! за 3-ма или повече играчи.

При подготовката използвайте плочките с действия, отговарящи на броя на играчите минус един. Така раздавате по една плочка на всеки, освен на един от играчите. Само този играч може да ползва пионката "Направи нещо!".

#### ЗАБЕЛЕЖКА

Този Сценарий позволява игра с 9 играчи!

### СЦЕНАРИЙ 10 ♦ Изиграй охраната

С цел да заблудят пазачите, героите трябва да **откраднат нещо**, която **не е тяхна**, след което да избягат през изход, който **не е техен**. Всеки изход може да се ползва само от един герой - оставете пионката отгоре, когато избягате.

### СЦЕНАРИЙ 11 ♦ Ремонт в мола

Стените не спират да се местят! Преди да откраднете вещите, при всяко завъртане на таймера, премахнете две от плочките, които вече се намират в мола. За да се случи това, плочката трябва да отговаря на тези изисквания:

- ▶ На нея не трябва да има герой или маркер "Не работи";
- ▶ Плочка 1 никога не може да бъде премахната от мола;
- ▶ След премахването на плочка трябва да е възможно да стигнете до всяка точка на мола без Телепорт (напр. за да можете да избягате).

Ако не можете да премахнете две плочки без да нарушите тези правила, губите играта.

Поставете двете премахнати плочки с лицето надолу под тестето. Ако тестето е изчерпано, тези две плочки формират новото тесте.

### СЦЕНАРИЙ 12 ♦ Само жестове

Когато ви е позволено да комуникирате, можете да го правите само с жестове - **не можете** да общувате вербално!

### СЦЕНАРИЙ 13 ♦ Многоизмерен мол

Молът съществува в две измерения.

**Подготовка:** Поставете зеления и оранжевия герой на плочка 1, както обикновено. Поставете плочка 3 на масата, отдалечена от първата и сложете жълтия и лилавия герой върху нея. Тези плочки представляват двете измерения, които никога не могат да бъдат свързани при изследване на нова плочка (отдалечете ги още, ако е нужно). Тестето с плочки на мола се поставя **с лице нагоре**, за да можете винаги да виждате плочките, които предстои да бъдат добавени.

За да разсеят охраната, **четирите героя никога не могат да бъдат в едно измерение по едно и също време**. Герой може да пътува през измеренията единствено чрез Телепорт, придвижвайки се от такъв в неговия цвят в едното измерение, до Телепорт от същия цвят в другото измерение. **Това е единственият начин да ползвате Телепорт в този Сценарий.**

**Внимание:** Ако поставите плочките зле по време на игра, може да не успеете да избягате от мола. Не забравяйте, че системата Телепорт е извън строя след момента на кражбата!

### СЦЕНАРИЙ 14 ♦ Без комуникация

Всяка комуникация е забранена във всеки момент. Все пак можете да се взирате настойчиво в друг играч и да ползвате пионката "Направи нещо!".

### СЦЕНАРИЙ 15 ♦ Ти знаеш ли, че имаш страшни очи?

Всяка комуникация е забранена във всеки момент и не можете да ползвате пионката "Направи нещо!". Все още можете да се взирате в друг играч, дори по-настойчиво от преди!

### СЦЕНАРИЙ 16 ♦ Телепорт извън строя

Цялата система Телепорт не работи в продължение на цялата игра. Действието "Използване на Телепорт" не е достъпно.

### СЦЕНАРИЙ 17 ♦ Компанията е забранена

Пазачите са подозрителни спрямо групи от хора - по време на игра две или повече пионки никога не могат да се намират върху една и съща плочка на мола, освен плочка 1, където едновременно могат да стоят произволен брой герои. Не премахвайте героите от таблото след като стигнат до изхода си. Те пречат на останалите герои да стъпят върху съответната плочка.