

MAGIC  
MAZE  
kids



SIT  
DOWN!



4 tabelloni double-face (A, B, C, D)



1 clessidra



26 carte missione



1 segnalino della clessidra



1 carta del re



1 carta riepilogo



4 pedine eroe (principe, principessa, maga e cavaliere)



6 pedine creatura (2 grifoni, 2 unicorni, 1 drago, 1 minotauro)



4 tessere azione (una freccia in ogni direzione)



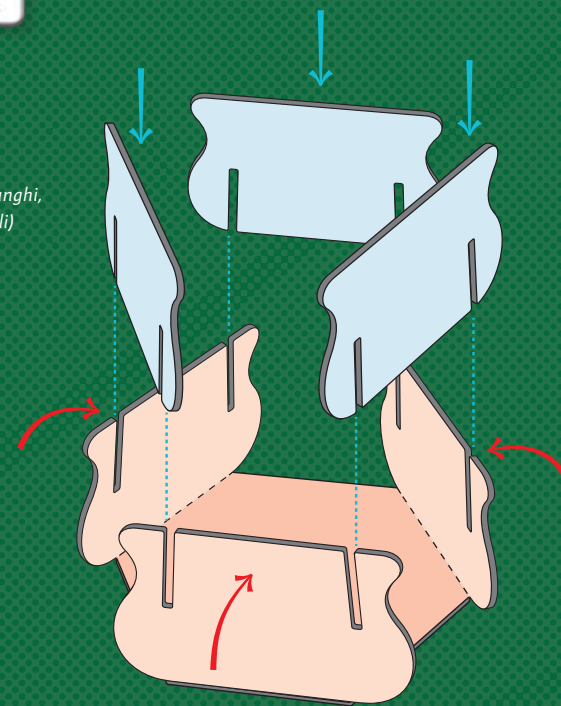
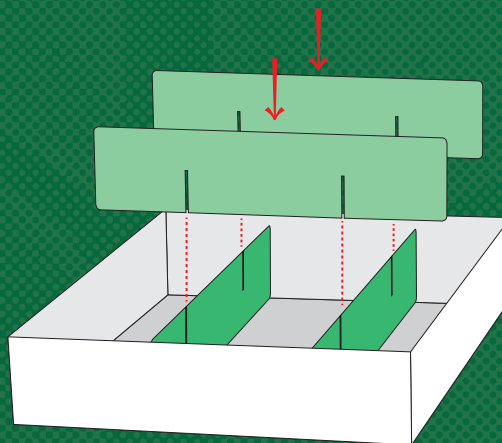
1 calderone

Scopri qui sotto come assemblare le quattro parti



52 gettoni ingredienti

(8 tele di ragno, 8 piume di fenice, 8 cacche di pipistrello, 8 funghi, 8 orchidee, 4 pietre nere, 4 veleni di serpente, 4 quadrifogli)



Piega il pezzo grande (lato scuro all'interno)  
Incastra i tre pezzi piccoli (lato scuro all'interno) in quello grande



2-4  15'  5+ 

Il re stava facendo degli esperimenti per riuscire a creare dell'oro, ma per sbaglio... si è trasformato in una rana. Ora il principe e la principessa, con l'aiuto del cavaliere e della maga, stanno collaborando per preparare una pozione che ridoni al re la sua forma da leone.

## LE BASI DEL GIOCO E LA SUA PREPARAZIONE

Magic Maze Kids è un gioco **cooperativo** che vi sfida a lavorare insieme al raggiungimento di un comune. O vincete tutti... o perdetevi tutti!

In questo gioco non controllate un solo personaggio: ogni giocatore può **muovere qualsiasi pedina in ogni momento**, ma solo nella direzione indicata dalla tessera azione davanti a sé. Ciò significa che dovrete collaborare alla perfezione per spostare le pedine nella giusta direzione!

Potete parlare e comunicare tra di voi, ma non potete effettuare un'azione che non vi compete.

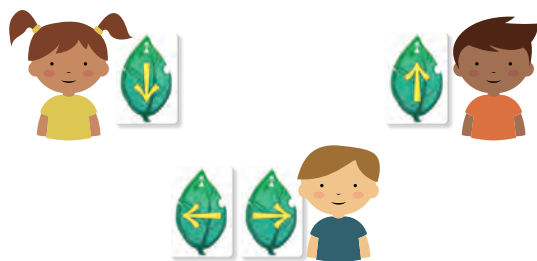
1 Scegliete il tabellone che corrisponde al tutorial o alla modalità di gioco che desiderate affrontare e posizionate al centro dell'area di gioco. Se questa è la vostra prima partita, usate il retro del tabellone A.

2 Montate il calderone e posizionate vicino al tabellone.

3 Posizionate i gettoni ingrediente vicino al tabellone, affinché siano facili da raggiungere. Se volete, potete anche suddividerli per tipo.

**PARTITE A 4 GIOCATORI:**  
Date a ciascun giocatore 1 tessera azione (come mostrato a destra).

**PARTITE A 3 GIOCATORI:**  
Date a un giocatore 2 tessere azione e agli altri due 1 tessera ciascuno.



**PARTITE A 2 GIOCATORI:**  
Date a ogni giocatore 2 tessere azione.



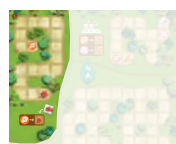
Attenzione: se un giocatore ha 2 tessere azione, esse devono puntare sempre in **direzioni opposte**.

4 Posizionate la vostra (o le vostre) tessera azione davanti a voi: il Nord dev'essere rivolto nella stessa direzione del Nord sul tabellone. Assicuratevi che le tessere di ognuno restino visibili e che il Nord sia rivolto nella stessa direzione per tutta la durata della partita.

5 Seguite le istruzioni di preparazione specifiche del tutorial o della modalità di gioco che avete scelto di affrontare.

I piccoli tutorial seguenti vi insegneranno tutte le regole del gioco...

3



Retro del tabellone A

## TUTORIAL 1

Il principe va alla ricerca di un fungo per la pozione.

### PREPARAZIONE



Posizionate il principe sulla sua casella di partenza.

### MISSIONE



Il principe deve raccogliere un fungo.

### NUOVA REGOLA SPOSTARE GLI EROI

Il principe può essere spostato da ogni giocatore in ogni momento, ma solo nella direzione controllata da quel giocatore (e riportata sulle sue tessere azione).



In questo gioco non si procede per turni. Il giocatore deve spostare il principe in una direzione mostrata sulle sue tessere azione ogniqualvolta crede che sia giusto farlo.

In seguito, potrà spostare anche gli altri tre eroi (principessa, maga e cavaliere) seguendo le stesse regole.

### NUOVA REGOLA RACCOGLIERE INGREDIENTI

Per raccogliere un ingrediente, collaborate tra di voi e spostate gli eroi su una casella che raffigura quell'ingrediente. Quando l'eroe raggiunge la casella in questione, prendete un gettone ingrediente corrispondente dalla pila e posizionatelo sulla missione come mostrato.



Missione

Siete pronti a giocare il tutorial 1.



Retro del tabellone A

## TUTORIAL 2

La principessa va alla ricerca di un'orchidea per la pozione... a volte esistono vari modi per raggiungere uno stesso obiettivo.

### PREPARAZIONE

Posizionate la principessa sulla sua casella di partenza.

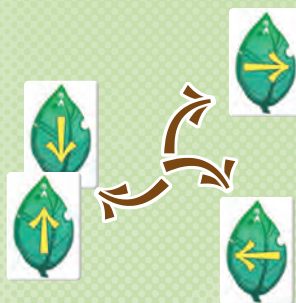
### MISSIONE



La principessa deve raccogliere un'orchidea.

**NOTA:** prima di ogni nuova partita, potete decidere di redistribuirvi le tessere azione.

Ma ricordate che se avete 2 tessere azione, esse devono puntare sempre in direzioni opposte.



## TUTORIAL 3

Il principe e la principessa devono incrociarsi per raggiungere i rispettivi ingredienti.



Retro del tabellone A

### PREPARAZIONE

Posizionate il principe e la principessa sulle rispettive caselle di partenza.

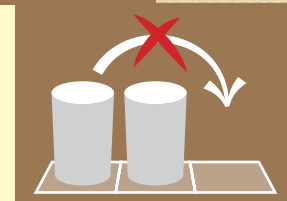
### MISSIONE



Il principe deve raccogliere una tela di ragno.  
La principessa deve raccogliere una piuma di fenice.

### NUOVA REGOLA GLI EROI SI OSTACOLANO

Due eroi non possono stare sulla stessa casella. Un eroe non può scavalcare un altro eroe.



Quando avete completato il tutorial 3 prendete gli ingredienti raccolti e metteteli nel calderone.



Siete pronti a imparare a giocare una partita completa sul tabellone A.

# PARTITA COMPLETA TABELLONE A

*Il principe e la principessa devono raccogliere tanti ingredienti diversi per preparare una pozione che possa curare il re.*

## PREPARAZIONE

- Posizionate il principe e la principessa sulle rispettive caselle di partenza.
- Posizionate la carta del re accanto al tabellone, con il lato della rana rivolto verso l'alto.
- Pescate 3 carte missione casuali con una **A** sul retro. Mescolatele e posizionatele scoperte sulla carta del re.



## NUOVA REGOLA PER LE PARTITE COMPLETE CARTE MISSIONE

Quando giocate una partita completa, la carta missione visibile vi dice cosa dovete fare, proprio come le missioni nei tutorial.

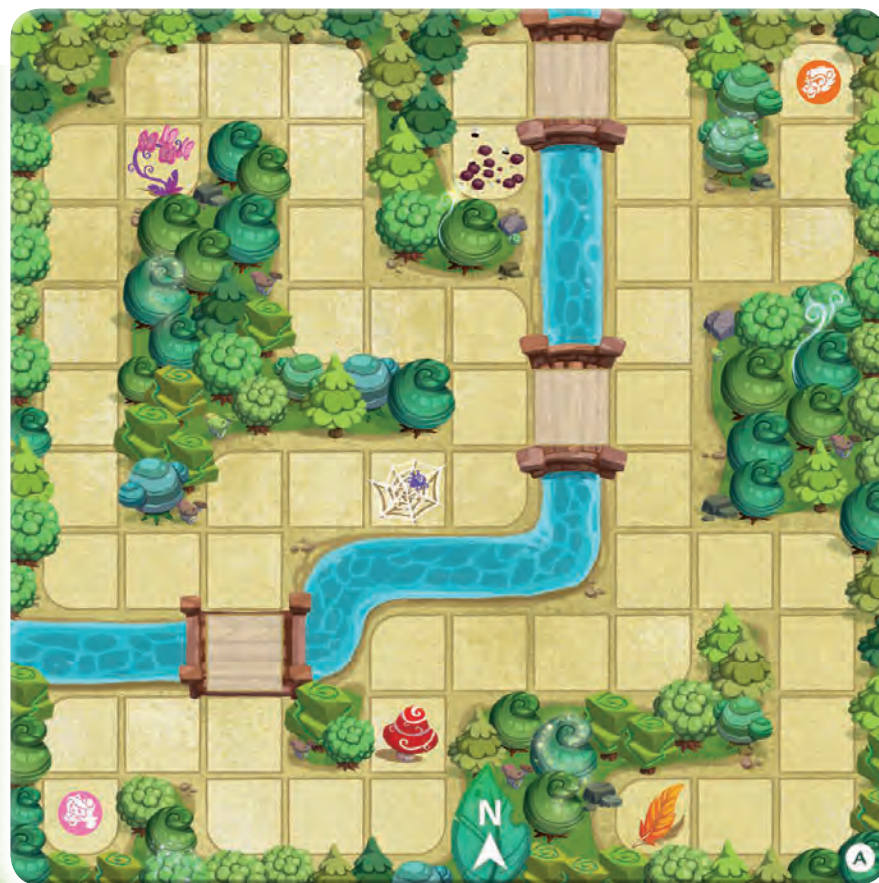
Completate le missioni descritte sulla carta una per volta, dall'alto al basso. Quando raccogliete un ingrediente, **posizionate** sulla carta missione.

Quando tutte le missioni di una carta saranno state completate, versate gli ingredienti raccolti nel calderone e rimettete la carta missione nella scatola.

Se così facendo rivelerete una **nuova carta missione**, dovrete completare le nuove missioni.

Se invece rivelerete la **carta del re**, la pozione sarà pronta. Mescolatela e versate gli ingredienti sulla rana. Dopodiché, voltate quella carta per rivelare il re tornato in piena forma e vincere la partita!

**NOTA:** Se un eroe riceve una missione che richiede di raccogliere un ingrediente e quell'eroe si trova già su quell'ingrediente... beh, che fortuna! Completerete immediatamente quella missione.



Potete giocare sul tabellone A tutte le volte che volete.

Se volete imparare nuove regole, completate i tutorial nella pagina seguente. Vi prepareranno ad affrontare il tabellone B.



## TUTORIAL 4

La principessa deve raccogliere un po' di cacca di pipistrello... ma un grifone le intralcia la strada.

Retro del tabellone B

### PREPARAZIONE



Posizionate la principessa e il grifone sulle rispettive caselle di partenza.

### MISSIONE

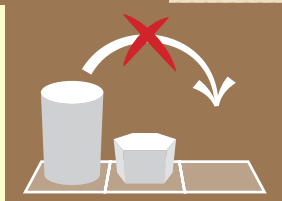


La principessa deve raccogliere della cacca di pipistrello.

#### NUOVA REGOLA

#### LE CREATURE VI OSTACOLANO

Non potete spostare un eroe sulla stessa casella di una creatura. Un eroe non può scavalcare una creatura. Non vi resta che togliere di mezzo la creatura.



Potete spostare le creature seguendo le stesse regole degli eroi, ma mai al di fuori del loro territorio (caselle colorate).



## TUTORIAL 5

Il principe deve trovare del veleno di serpente per la pozione, ma non può affrontare un serpente da solo. Perciò chiede aiuto alla maga, la quale può ipnotizzare il serpente.

Retro del tabellone B

### PREPARAZIONE

Posizionate il principe e la maga sulle rispettive caselle di partenza.

### MISSIONE



Il principe e la maga devono incontrarsi per raccogliere il veleno di serpente.

#### NUOVA REGOLA

#### L'INCONTRO DI DUE EROI

Ecco qui un nuovo tipo di missione: due eroi devono incontrarsi per raccogliere un ingrediente.

Per far incontrare gli eroi essi si devono trovare su due caselle adiacenti in un punto qualsiasi del tabellone. Coprite l'ingrediente della missione con il gettone ingrediente corrispondente.



## TUTORIAL 6

La principessa deve raccogliere un po' di pietra nera per la pozione, ma è troppo pesante da trasportare. Per questo ha bisogno dell'aiuto del cavaliere.

Retro del tabellone B

### PREPARAZIONE

Posizionate la principessa, il cavaliere, l'unicorno e il drago sulle rispettive caselle di partenza.

### MISSIONE



La principessa e il cavaliere devono incontrarsi per raccogliere una pietra nera.



Quando avete completato il tutorial 6, prendete tutti gli ingredienti raccolti e metteteli nel calderone.



Siete pronti a imparare a giocare una partita completa sul tabellone B.

# PARTITA COMPLETA TABELLONE B

*Il re è di nuovo nei guai! E come se non bastasse, alcune creature bloccano il passaggio per raggiungere gli ingredienti necessari. Per fortuna, la maga e il cavaliere hanno promesso di darci una mano...*



## PREPARAZIONE

- Posizionate i 4 eroi su una qualsiasi delle 4 caselle vuote.
- Posizionate il grifone, il drago e l'unicorno sulle rispettive caselle di partenza.
- Posizionate la carta del re accanto al tabellone, con il lato della rana rivolto verso l'alto.
- Pescate 3 carte missione casuali con **B****C****D** sul retro. Mescolatele e posizionatele scoperte sulla carta del re.

## NUOVA REGOLA

### CARTE MISSIONE DIVERSE

*D'ora in poi, le carte missione conterranno entrambi i tipi di missione ("Raccogli" e "Incontra") per tutti e quattro gli eroi.*

### NOTA: Il quadrifoglio

Il quadrifoglio è un ingrediente che si può trovare nelle missioni "Incontra".

Due eroi devono combinare la propria fortuna per trovarlo!



**Potete giocare sul tabellone B  
tutte le volte che volete.**

**Se volete imparare nuove regole,  
completate i tutorial nella pagina  
seguinte.**

**Vi prepareranno al tabellone C.**



## TUTORIAL 7

Il principe può scavalcare le creature grazie alla sua agilità.

Retro del tabellone C

### PREPARAZIONE

Posizionate il principe e il grifone sulle loro caselle di partenza.

### MISSIONE



Il principe deve raccogliere una orchidea.

### NUOVA REGOLA

#### IL PRINCIPE PUÒ SCAVALCARE LE CREATURE

Il principe può essere mosso in **linea retta** sopra una creatura, ma ne può scavalcare solo una alla volta. La casella subito dietro la creatura **deve essere libera**.



Usate la freccia che sposta il principe nella direzione corretta per saltare da quella parte.

Il principe non può scavalcare gli altri eroi.



## TUTORIAL 8

Il cavaliere conosce delle scorciatoie attraverso la foresta.

Retro del tabellone C

### PREPARAZIONE

Posizionate il cavaliere e il drago sulle loro caselle di partenza.

### MISSIONE

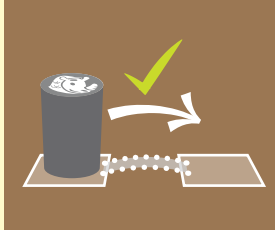


Il cavaliere deve raccogliere una tela di ragno.

### NUOVA REGOLA

#### IL CAVALIERE PUÒ PERCORRERE STRADE NASCOSTE

Ci sono dei percorsi grigi che attraversano la foresta e collegano due caselle distanti. Il cavaliere può imboccare quei percorsi, ma solo per spostarsi tra due caselle collegate.



Usate la freccia che sposta il cavaliere nella direzione corretta attraverso la scorciatoia.



## TUTORIAL 9

La maga conosce un portale segreto attraverso il quale può percorrere lunghe distanze in un baleno.

Retro del tabellone C

### PREPARAZIONE

Posizionate la maga e l'unicorno sulle rispettive caselle di partenza.

### MISSIONE

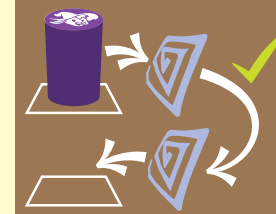


La maga deve raccogliere una piuma di fenice.

### NUOVA REGOLA

#### LA MAGA PUÒ USARE I PORTALI

Ai bordi del tabellone ci sono portali che collegano caselle molto distanti. La maga può entrare in un portale per spostarsi tra due caselle così collegate.



Usate la freccia che sposta la maga nella direzione corretta per saltare nel portale.





Retro del tabellone C



## TUTORIAL 10

*Un minotauro fa la guardia al ponte... ma la principessa è una brava nuotatrice.*

### PREPARAZIONE

Posizionate la principessa e il minotauro sulle rispettive caselle di partenza.



### MISSIONE



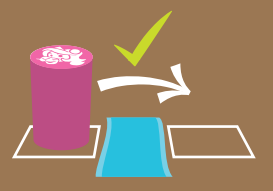
La principessa deve raccogliere della cacca di pipistrello.

NUOVA REGOLA

#### LA PRINCIPESSA SA NUOTARE

La principessa può spostarsi (nuotando) in linea retta da una riva all'altra del fiume.

Usate la freccia che sposta la principessa nella direzione corretta per attraversare il fiume.



**Quando avete completato il tutorial 10, prendete tutti gli ingredienti raccolti e metteteli nel calderone.**



**Siete pronti a imparare a giocare una partita completa sul tabellone C.**

# PARTITA COMPLETA TABELLONE C

*Il re si è di nuovo trasformato in una rana. Quando imparerà a stare attento?! Inoltre, molte altre creature bloccano la strada. Gli eroi dovranno sfruttare al massimo le loro nuove abilità.*

#### NOTA: una sfida più difficile

Potete aumentare il livello di difficoltà e la durata del gioco giocando con un numero superiore a tre carte missione.

### PREPARAZIONE

- Posizionate i 4 eroi su una qualsiasi delle 4 caselle vuote.
- Posizionate il grifone, il drago, i 2 unicorni e il minotauro sulle rispettive caselle di partenza.
- Posizionate la carta del re accanto al tabellone, con il lato della rana rivolto verso l'alto.
- Pescate 3 carte missione casuali con (B)(C)(D) sul retro. Mescolatele e posizionatele scoperte sulla carta del re.

NUOVA REGOLA

#### USATE LE ABILITÀ SPECIALI DEGLI EROI

Potete usare le abilità speciali dei quattro eroi che avete imparato nei tutorial precedenti tutte le volte che volete.

NUOVA REGOLA

#### COMPLETE LE MISSIONI IN QUALSIASI ORDINE

D'ora in avanti, potete scegliere di completare le missioni della carta missione visibile nell'ordine che desiderate. Ricordate di **posizionare gli ingredienti sulla carta missione** (e non direttamente nel calderone) in modo da tener traccia delle missioni completate.

NUOVA REGOLA

#### SPOSTATE IL MINOTAURO

Il giocatore con la tessera azione corretta può spostare il minotauro da un ponte all'altro. Usate la freccia che sposta il minotauro nella direzione corretta lungo il fiume fino all'altro ponte.

NUOVA REGOLA

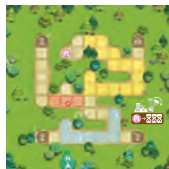
#### SPOSTATE GLI UNICORNI

Al pari delle altre pedine, i due unicorni **non possono né essere spostati nella stessa casella, né si possono scavalcare l'un l'altro.**

**Potete giocare sul tabellone C tutte le volte che volete.**

**Se volete imparare nuove regole, completate il tutorial nella pagina seguente. Vi preparerà ad affrontare il tabellone D.**

Retro del tabellone D



## TUTORIAL 11

*Il tempo sta per scadere.  
Se la sabbia finisce, il re resterà  
una rana per sempre!*

### PREPARAZIONE

- Posizionate la principessa, il grifone, il drago e i 2 unicorni sulle rispettive caselle di partenza.
- Posizionate la clessidra accanto al tabellone e il segnalino della clessidra sulla casella della clessidra con una bandierina nel lato in basso a destra del tabellone.
- Aspettate che la sabbia finisca sul fondo.
- Ora, quando siete pronti a iniziare la partita, voltate la clessidra e... via!



Segnalino  
della clessidra

### NUOVA REGOLA

#### VOLTATE LA CLESSIDRA

Per voltare la clessidra collaborate per spostare un eroe nella casella con il segnalino della clessidra.

Dopodiché, voltate la clessidra e spostate il segnalino della clessidra nella casella della clessidra successiva in senso orario. Fatelo prima che la sabbia nella clessidra finisca di scorrere!



### MISSIONE



Stavolta non ci sono missioni che vi chiedono di raccogliere ingredienti.

In questo tutorial dovrete voltare la clessidra 3 volte per portare il segnalino della clessidra sulla casella della clessidra con le due bandierine.

Avviate la clessidra all'inizio della partita e assicuratevi che la sabbia al suo interno non si esaurisca mai. Se si esaurisce, ricominciate questo tutorial e riprovateci.



Quando avrete completato il tutorial 11, conoscerete tutte le regole e sarete pronti per imparare a giocare una partita completa sul tabellone D.

# PARTITA COMPLETA TABELLONE D

*Preparate la pozione il più velocemente possibile per ridare al re la sua forma originale.*

## PREPARAZIONE

- Posizionate i 4 eroi su una qualsiasi delle 4 caselle vuote.
- Posizionate i 2 grifoni, il drago, i 2 unicorni e il minotauro sulle rispettive caselle di partenza.
- Posizionate il segnalino della clessidra sulla casella della clessidra con una bandierina (lato in basso a destra del tabellone).
- Posizionate la carta del re accanto al tabellone, con il lato della rana rivolto verso l'alto.
- Pescate 3 carte missione casuali con **B** **C** **D** sul retro. Mescolatele e posizionatele scoperte sulla carta del re.
- Avviate la clessidra non appena le carte missione sono in posizione.

## NUOVA REGOLA

### TENETE D'OCCHIO IL TEMPO

*Mentre cercate di completare le missioni, come di consueto, tenete d'occhio la clessidra e assicuratevi che la sabbia al suo interno non si esaurisca mai. Se si esaurisce, non tutto è perduto... ma riceverete una penalità!*

*Per voltare la clessidra collaborate per spostare un eroe nella casella con il segnalino della clessidra. Dopodiché, spostate il segnalino della clessidra nella casella della clessidra successiva in senso orario, proprio come nel tutorial.*

*Se la sabbia nella clessidra si esaurisce rimuovete tutti i gettoni ingrediente dalla carta missione visibile e aggiungetevi in cima una nuova carta missione (dalla scatola). Dopodiché, spostate il segnalino della clessidra in senso orario, voltate la clessidra e continuate la partita.*

**NOTA:** Non dovete voltare la clessidra 3 volte come nel tutorial. Dovete voltarla solo per evitare che la sabbia al suo interno si esaurisca.



**Il tabellone D è l'ultimo del gioco,  
ma se volete affrontare altre sfide...  
voltate pagina!**

## SFIDE AGGIUNTIVE

Se volete aumentare il livello di difficoltà del gioco, potete aggiungere queste regole opzionali che possono essere combinate a vostro piacimento.

### SFIDA 1

#### SILENZIO



Durante la partita **non è permesso parlare.**

All'inizio della partita e ogniqualvolta **rivelate una nuova carta missione o voltate la clessidra potete parlare** quanto vi pare (sempre che la clessidra sia attiva). Non appena un giocatore sposta una pedina, tuttavia, dovrete di nuovo fare silenzio.

Se un giocatore infrange una regola avete il permesso di farglielo notare verbalmente.

### SFIDA 2

#### NESSUNA COMUNICAZIONE



Durante la partita **non è permesso comunicare in alcun modo**: non potete parlare, indicare né fare gesti. L'unica forma di comunicazione consentita è fissare un altro giocatore per fargli sapere che volete che faccia qualcosa.

All'inizio della partita e ogniqualvolta **rivelate una nuova carta missione o voltate la clessidra potete parlare** quanto vi pare (sempre che la clessidra sia attiva). Non appena un giocatore sposta una pedina, tuttavia, dovrete di nuovo fare silenzio.

Se un giocatore infrange una regola avete il permesso di farglielo notare verbalmente.

### SFIDA 3

#### NESSUNA PIANIFICAZIONE



Non potete parlare né fare gesti durante tutta la partita, eccetto per segnalare a un giocatore che sta infrangendo una regola.

### SFIDA 4

#### SCAMBIO DELLE TESSERE AZIONE



Ogni volta che completate una carta missione, tutti i giocatori passano le proprie tessere azione al giocatore alla loro sinistra.

### SFIDA 5

#### NON FATE SCADERE IL TEMPO



Se la sabbia all'interno della clessidra si esaurisce, perdete la partita (invece di ricevere solo una penalità).

### SFIDA 6

#### TEMPO LIMITATO



Se il segnalino della clessidra torna nella posizione di partenza, perdete la partita.

Quindi, potrete voltare la clessidra solo 3 volte in tutto, il che vi dà una finestra temporale massima di 20 minuti per completare il gioco.

### SFIDA 7

#### MENO TEMPO

Se il segnalino della clessidra torna nella posizione di partenza, perdete la partita.

Partite con il segnalino della clessidra su una casella diversa dalla prima. Questo vi dà una finestra temporale di 15, 10 o 5 minuti per completare il gioco, invece di 20.



**Kasper Lapp** DESIGNER

**Gyom** ARTISTA

**Marie Ooms** DISEGNATRICE GRAFICA

**Didier Delhez** PROJECT MANAGER

**Wabbit Translations** TRADUZIONE ITALIANA

Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgio  
[info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com)  
[www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

L'autore desidera ringraziare i bambini e gli adulti che hanno pazientemente testato questo gioco (troppi per menzionarli tutti!), come pure Laetitia Di Sciasco e Nathan Morse per aver rivisto il regolamento. L'editore ringrazia calorosamente Jeux de Nim.

Un gioco di Sit Down! pubblicato da Megalopole. ©Megalopole (2018). Tutti i diritti riservati. • Questo gioco può essere utilizzato a solo scopo ricreativo privato. • **AVVERTENZA:** Non adatto ai bambini inferiori ai 3 anni di età. Questo gioco contiene piccole parti che possono essere ingerite o inalate. Conserva queste informazioni. • Le immagini non sono vincolanti. Le loro forme e colori possono cambiare. • Qualsiasi riproduzione di questo gioco, intera o parziale, con qualunque mezzo, fisico o elettronico, è severamente vietata in mancanza di permesso scritto da parte di Megalopole. • **Prodotto in Cina.**