

MAZING



A **MAZING** egy- vagy kétfős kooperatív játék. A célotok a fehér Küldöncöket eljuttatni a fekete Küldöncök kezdőmezőire, és fordítva. Ehhez azonban körültekintően kell mozgatnotok a kőveket a táblán, ügyelve arra, hogy ne hozzátok létre túl sok akadályt vagy zsákutcát az út során.

Kétfős szabályok

ELŐKÉSZÜLETEK

Válasszatok magatoknak egy-egy színt. Helyezzétek a játéktáblát kettőtök közé úgy, hogy mindenki előtt közvetlenül az ellenkező színű körök legyenek.

Az első játékhoz javasoljuk, hogy a tábla 8 csapdát  tartalmazó oldalát használjátok.

Vegyétek magatokhoz a választott színben a saját 18 követeket. A 2-2 Küldöncöt (a henger alakú kővek) helyezzétek a kezdőmezőikre (az ellenkező színű körökre). A maradék 16 követ keverjétek meg, helyezzétek képpel lefelé fordítva a Küldöncök előtti három sor mezőire, majd fordítsátok mindegyiket képpel felfelé.

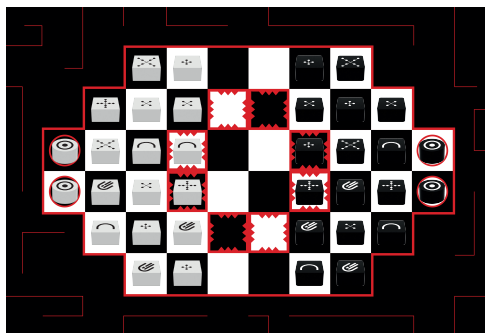
A JÁTÉK MENETE

A fehér játékkal kezdve felváltva játszatok.

A körödben végre kell hajtani legalább egy lépést az egyik követdel, és dönthetsz úgy, hogy egy vagy két további lépést is végrehajtasz. Minden lépéshez választhatsz különböző kőveket.

A JÁTÉK VÉGE

A játékot közösen megnyeritek, amikor **mind a 4 Küldönc** elérte a célmezőjét (a saját színének megfelelő kört). A játékot közösen elveszítitek, ha **minden lehetséges utat elzártatok**, és a Küldöncök már nem tudják elérni a célmezőjüket.



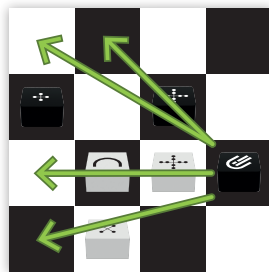
Megjegyzés: Amikor az egyik szín mindkét Küldönce elérte a célját, az adott színt irányító játékos **továbbra is lejátszhatja a kőreit a szokásos módon**, egészen addig, amíg a másik két Küldönc is célba nem ér, vagy el nem veszítitek a játékot.

A KÖVEK MO

Általános szabály: Minden kő c

Meteorit

Bármelyik üres mezőre léphet, figyelmen kívül hagyva az útjában álló köveket. Amikor eléri a célmezőjét, fordítsd képpel lefelé, és a játék hátralévő részében nem mozgatható.



Az ábra néhány olyan mezőt mutat, ahová ez a kő léphet.

Küldönc

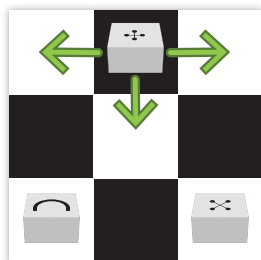
Tetszőleges számú mezőt léphet átlós irányban. Nem léphet át más kő által elfoglalt mező felett.

Megjegyzés: Bármelyik kő ráléphet egy Küldönc kezdőmezőjére. Amikor egy Küldönc rálép az ellenkező színű Küldönc kezdőmezőjére, akkor elérte a célját, és azonnal képpel lefelé kell fordítani.

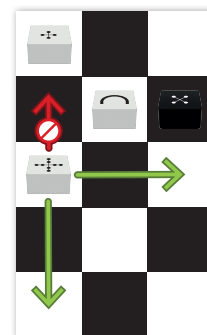
Falak



Egy mezőt lép ol-
dalszomszédosan.



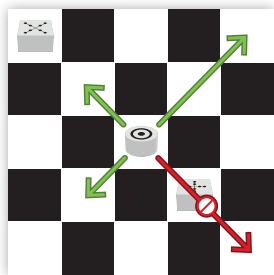
Pontosan két mezőt lép
oldalszomszédosan,
egyenes vonalban. Nem
léphet át más kő által
elfoglalt mező felett.



K MOZGÁSA

len kő csak üres mezőre léphet.

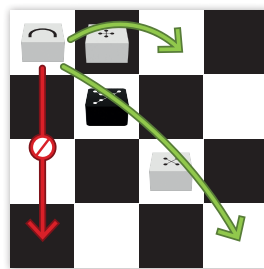
iet
tt.
et
or
ű
te
ll



Hid

Egyenes vonalban (oldalszomszédosan vagy átlósan) átugrik egy vagy több szomszédos követ.

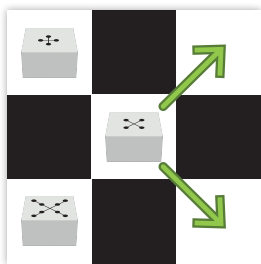
Megjegyzés: A Hid nem ugorhat át üres mezők felett (ezért nem mozoghat, ha nincs mellette szomszédos kő), és az útjában lévő első üres mezőn áll meg.



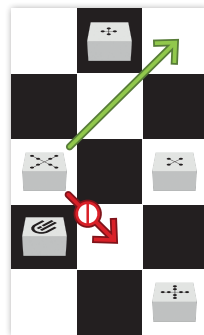
Falak



Egy mezőt lép átlósan.



Pontosan két mezőt lép átlósan, egyenes vonalban. Nem léphet át más kő által elfoglalt mező felett.



CSAPDÁK

Ha bármelyik kő (a Küldöncöket is beleértve) csapdamezőn   fejezi be a mozgását, azonnal képpel lefelé kell fordítani, és a játék hátralévő részében nem mozgatható.

Egyfős szabályok

Minden szabály megegyezik a kétszemélyes játéknál leírtakkal, azzal a különbséggel, hogy mindkét szint te irányítod. A színek között továbbra is felváltva kell játszani, a fehérrel kezdve. Mielőtt átváltanál a másik színre, az aktuális színnel legalább egy lépést (és legfeljebb hármat) végre kell hajtani.

VARIÁNSOK

Ha nagyobb kihívásra vágysz, használhatsz egyet vagy többet az alábbi variánsok közül. Minden variáns független, és szabadon kombinálható egy vagy több másik variánssal.

A neonbörtön

A tábla **12 csapdát** tartalmazó oldalán játsszatok.

Az időzítő

Állítsatok be egy **ötperces időzítőt**, és próbáljátok meg ennyi idő alatt befejezni a játékot.

Megjegyzések:

- Minden egymás után elvesztett játék után adjatok hozzá 45-45 másodpercet az időkerethez.*
- Minden egymás után megnyert játék után vonjatok le 30-30 másodpercet az időkeretből.*
- Az időzítőt akkor indítsátok el, amikor minden követ felhelyeztetek a táblára, de még képpel lefelé vannak fordítva. A kövek felfordítása körülbelül 30 másodpercet vesz igénybe.*

A kezdeti blokád

Az előkészületek során, amikor felfordítjátok a köveket, azonnal fordítsátok vissza mindkét szín elsőként felfedett Hídját. Ez a két kő a játék hátralévő részében nem mozgatható.

Nincs visszaút

A Küldöncök csak előre mozoghatnak, hátrafelé soha.

Játéktervező: Jim Deacove

Fejlesztők: Jeremy Partinico és Shadi Torbey

Grafikai tervező: Émilie Vignals

© inPatience 2025

100 Winston Churchill – 1180 Brüsszel – Belgium

www.inpatience.com **inPatience**



reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu