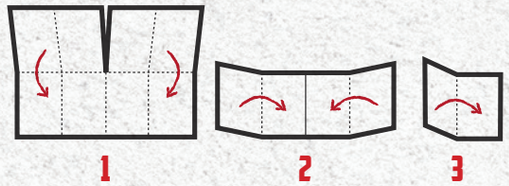
NOVÝ ZAČÁTEK

Pokud máte pocit, že není cesty ven, můžete bludiště obnovit do původního stavu a vrátit se zpět na *Kompas*. Pokud chcete bludiště obnovit, složte jej podle instrukcí na zadní straně bludiště.



CESTA VEN Z BLUDIŠTĚ

Jakmile dojdete k Nemožnému trojúhelníku, podařilo se vám uniknout z bludiště! **Nyní smíte přejít k dalšímu bludišti**.

Pokud chcete splněné bludiště správně složit a připravit na další hru, složte jej pode instrukcí na zadní straně bludiště.

Pokud se v bludišti dočista ztratíte a potřebujete pomoc, můžete použít **QR kód**, který je na zadní straně každého bludiště. Naskenujte kód mobilním zařízením s čtečkou QR kódů. Díky tomu najdete nápovědy, které vám pomohou v dalším postupu.

VEDLEJŠÍ CÍLE

Každé bludiště má vlastní vedlejší cíle. Najdete je na zadní straně daného bludiště. Na poslední straně těchto pravidel najdete tabulku, do které můžete zaznamenávat splněné vedlejší cíle. Existují 3 druhy vedlejších cílů:

Najdi: Pokud chcete splnit tento cíl, musíte přejet ukazovátkem přes požadovaný předmět. Například: najdi vlajku.

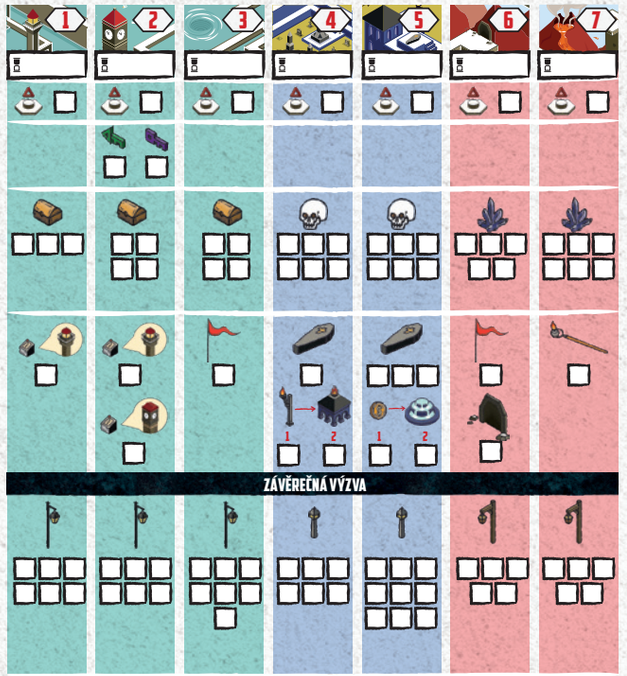
Aktivuj: Pokud chcete splnit tento cíl, musíte ukazovátkem dojít k vypínači. Například: aktivuj vypínač, který „spustí hodiny".

Zvedni a přenes: Pokud chcete splnit tento cíl, musíte nejprve zvednout předmět 1 a přenést jej na místo 2. Například: zvedni minci a přenes ji do fontány.

ZÁVĚREČNÁ VÝZVA

Pokud se vám podařilo splnit **všechna bludiště** v tomto balení a zároveň **všechny vedlejší cíle**, můžete se pokusit o splnění závěrečné výzvy: pomocí zapalovače, který najdete v bludišti č. 7, zažehněte všechny lampy ve všech bludištích.

Ke splnění závěrečné výzvy musíte během jediného sezení znovu projít všechna bludiště, tzn. č. 1 až č. 7. Zároveň musíte přejít přes všechny lampy, které se nacházejí v každém bludišti. Teprve poté smíte odejít z bludiště pomocí Nemožného trojúhelníku. Zažehnuté lampy zaznamenávejte na poslední straně pravidel.



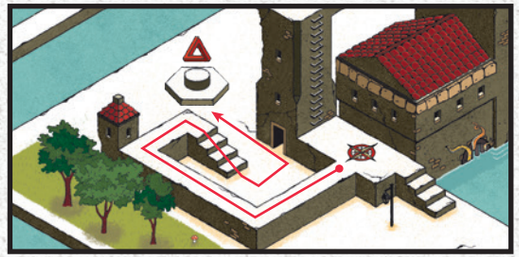
TVŮRCI: AUTOŘI: Pablo Céspedes a Víctor Hugo Cisternas ILUSTRACE: Ivana Gahona
GRAFICKÁ ÚPRAVA: Bascu REDAKCE: David Esbri
DISTRIBUTOR PRO ČR A SR: TLAMA games – Miroslav Tlamicha, Praha, Česká republika
REDAKCE: Miroslav Tlamicha PŘEKLAD: Ondřej Polák KOREKTURY: Marcel Ondrák, Tomáš Tvrdý
GRAFICKÁ ÚPRAVA: Michal Hubáček, Kateřina Šuravská

Pablo Céspedes a Víctor Hugo Cisternas.

MAZESCAPE

PRAVIDLA

Mazescape je série logických prostorových hádanek. Přenese vás do opuštěného světa tvořeného bludišti. Na rozdíl od běžných bludišť se ovšem propletené stezky Mazescape všemožně mění a překrývají. V ruce třímáte mapu snového bludiště, a pokud ji budete správně rozevírat a zavírat, najdete celou řadu nových cest. Kam vás ale dovedou? K šílenství? Či snad k Nemožnému trojúhelníku? Jedině ten vás totiž může vrátit zpět do skutečného světa, nebo pokud nemáte strach, do dalšího bludiště.



ÚVOD

V tomto balení najdete 7 různých bludišť.
Každé bludiště je zcela nezávislé na ostatních a nijak na ně nenavazuje. Přesto doporučujeme začít bludištěm č. 1 a postupně se propracovat k vyšším číslům. Díky tomu získáte ze hry zamýšlený zážitek.

Hlavním cílem každého bludiště je najít cestu od počátečního Kompasu až k Nemožnému trojúhelníku. Jakmile trojúhelník najdete, můžete přejít k dalšímu bludišti.

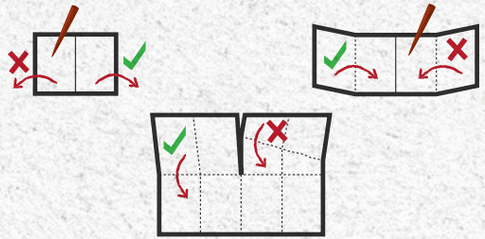
Každé bludiště má navíc „vedlejší cíle". Můžete například hledat, aktivovat nebo přenášet různé předměty. Na zadní straně každého bludiště najdete vedlejší cíle tohoto bludiště.

PŘÍPRAVA

Musíte hrát na stole nebo jiném rovném povrchu. Otevřete bludiště jako knihu a umístěte jej na stůl tak, aby se přední strana (*s nadpisem*) a zadní strana (*se seznamem cílů*) **vždy** dotýkaly stolu.

Pro sledování cesty bludištěm použijte libovolné **ukazovátko** (*případně tupý konec tužky nebo prst*). **Špičku ukazovátka nesmíte NIKDY zvednout** ze stolu. V každém bludišti začínáte na Kompasu.

Jednotlivé sekce bludiště smíte **rozevírat a zavírat** podle stávajících záhybů (*nesmíte vytvořit nový záhyb*). Nikdy NESMÍTE rozevřít ani uzavřít sekci, na které se právě nachází ukazovátko.

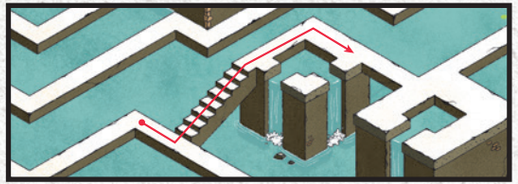


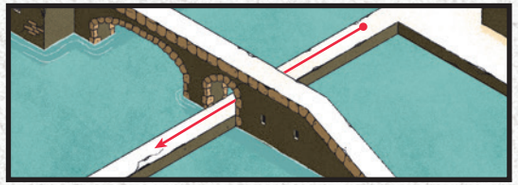
Vaším cílem je dojít k východu. Východ z bludiště vždy představuje Nemožný trojúhelník. Pokud k němu dojdete, bludiště je zdoláno.

Na konci těchto pravidel najdete záznamový arch pro všechna bludiště v tomto balení. Do záznamového archu můžete zapisovat, která bludiště máte splněná a kolik času vám jejich splnění zabralo.

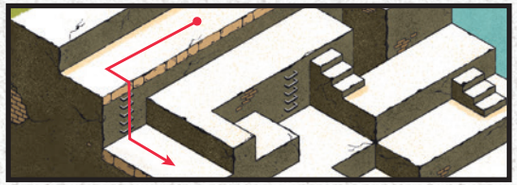
JAK SE POHYBOVAT V BLUDIŠTI

Smíte se pohybovat pouze podél **bílých stezek**. Nesmíte přeskočit z jedné stezky na druhou (*pamatujte, že nikdy nesmíte zvednout špičku ukazovátka*).
Smíte se pohybovat po schodech nahoru i dolů. Smíte také procházet **pod ostatními stezkami**, pokud při tom zůstanete na aktuální stezce (*viz příklady níže*).

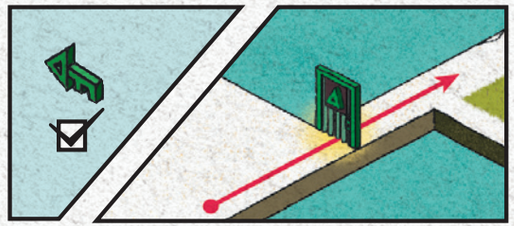
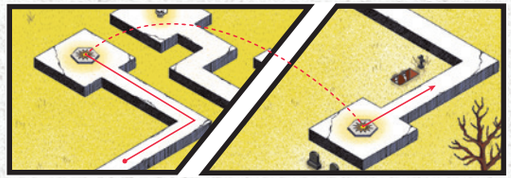




Smíte také lézt nahoru a dolů po **žebřících**.



V některých bludištích najdete zamknuté dveře. Pokud chcete dveřmi projít, **musíte nejprve najít odpovídající klíč**. Pomocí tabulky na zadní straně těchto pravidel můžete během procházení bludištěm zaznamenávat, které klíče aktuálně máte.



Pomocí **portálů** se můžete teleportovat. Pokud stojíte ukazovátkem na portálu, smíte se přesunout přímo na druhý portál, přičemž ignorujete všechny stezky. Při teleportaci nesmíte rozevřít ani uzavřít sekce bludiště. Teleportovat se smíte pouze v případě, že jsou **oba** portály viditelné.