

MAZE Racers®



GAME RULES



RÈGLES DU JEU

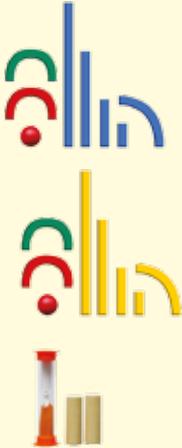




MAZE Racers



RULES OF PLAY



CONTENTS

- 2 Maze Boards
- 152 Maze Walls*
 - 76 Yellow Walls
 - 76 Blue Walls
- 2 Wooden Balls
- 2 Green Start pieces
- 2 Red End pieces
- 1 Sand Timer
- 2 Spacers

*Carefully dislodge the maze walls from the two magnetic mats by pressing on the foam sides.



8+



2+



20 min

OBJECT OF THE GAME

Build the trickiest maze you can imagine as fast as you can, then swap mazes with your opponent and start to race. By tilting their board, each player steers their ball through the maze as quick as they can to complete it first. Be the fastest in 2 of 3 rounds to claim victory!

SET UP

Each player gets one Maze Board (divided into four quadrants), 76 Maze Walls of the same color, one Wooden Spacer, one Green Start piece and one Red End piece. The Sand Timer and the Wooden Balls are set aside.

1 PLAN AND BUILD



Players come to an agreement as to which of the four quadrants both mazes must start and end. Each player places their **Green Start** piece anywhere they choose within the Start quadrant on the board and place their **Red End** piece anywhere on the End quadrant. Players may move these pieces within the quadrant as they build their maze.

On the count of three, each player starts building their maze. The maze must have at least one path that allows the ball to roll freely from the **Green Start** piece to the **Red End** piece. Players can use the enclosed spacer to ensure there is enough space for the ball to roll freely. Once a player is satisfied with their maze, they shout **"Ready to Race!"** and turn over the Sand Timer. The other player now has one minute to complete their maze.



The first player to finish their maze may not glance at their opponent's maze or interfere in any way with their maze construction.

2 SWAP THEIR MAZES

When the minute has elapsed, the two players exchange their boards; then, without delay they each place a ball in the **Green Start** point.



3 RACE AND WIN

On the count of three, players tilt the board, racing to get their ball to the **Red End** piece and back to the **Green Start** piece. The player that completed the way back and forth the fastest is the winner of the round.

Once a round is finished the players take back their boards, decide on new start and end quadrants and begin a new round as per the game's rules.



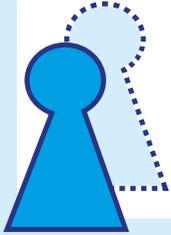
VICTORY

The player that wins 2 of 3 rounds is declared victorious.



FAULTY MAZE

If a maze is impossible to complete for whatever reason, the player/team responsible for its design loses the round.



TEAM MAZE RACING

When playing in teams of 2 players, once the race starts, each member of the team gets to steer the ball in one direction. When the first player has reached the **Red End** piece, they quickly pass the board to their teammate who must now steer the ball back to the **Green Start** piece.



MINIMUM FIXED TIME MAZE BUILDING

Players may decide to allocate a minimum fixed time to construct the mazes (for example, 7 minutes). In this case, the first player to finish their maze declares **“Ready to Race!”** only once the minimum time has elapsed. They then turn over the sand timer and the other player has 1 minute to finish their maze.

ADVANCED PLAY

For an advanced play mode, go to the Maze Racers page on www.foxmind.com and download the document titled **advanced_mazes.pdf**. Once printed, the document should be cut into cards. At the beginning of each round, a card is drawn; players/teams use their maze walls to replicate the shape shown on their maze board. Once this initial set up is finished, the round starts according to the game rules however players cannot modify the pre-determined shape on their board as they build their maze.





MAZE Racers



RÈGLES DU JEU



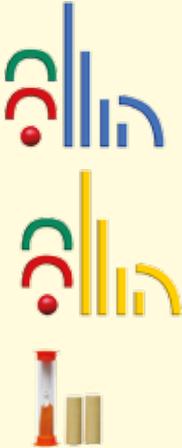
8+



2+



20 min



CONTENU:

- 2 plateaux de jeu
- 152 murs* :
 - 76 murs jaunes
 - 76 murs bleus
- 2 billes en bois
- 2 pièces Départ vertes
- 2 pièces Arrivée rouges
- 1 sablier
- 2 cylindres d'espacement

BUT DU JEU

Construire le labyrinthe le plus astucieux aussi rapidement que possible pour ensuite l'échanger avec celui de son adversaire et débiter la course. En inclinant le plateau pour diriger sa bille, le premier joueur qui réussit à traverser aller-retour le labyrinthe remporte la manche. Soyez le plus rapide lors de 2 manches sur 3 pour être déclaré Vainqueur!

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit un plateau de jeu (divisé en quatre cadrans), 76 murs magnétiques d'une même couleur, un cylindre d'espacement, une pièce Départ verte et une pièce Arrivée rouge. Le sablier et les billes sont mis de côté.

*Retirer délicatement les murs de labyrinthe des plaques magnétiques.

1 PLANIFIER ET CONSTRUIRE

Les joueurs commencent par s'entendre dans quels cadrans les 2 labyrinthes devront débiter et se terminer.

Chaque joueur place ensuite sa pièce **Départ verte** n'importe où dans le cadran de départ et sa pièce **Arrivée rouge** dans le cadran d'arrivée.

Au compte de 3, chaque joueur entame la construction de son labyrinthe en utilisant leurs murs. Les joueurs peuvent utiliser le cylindre d'espacement pour s'assurer que la bille traversera sans encombre les différents couloirs du labyrinthe. Dès qu'un joueur est satisfait de son labyrinthe, il crie: « **prêt à courser!** » et tourne le sablier. L'autre joueur dispose d'une minute pour terminer la construction de son labyrinthe.



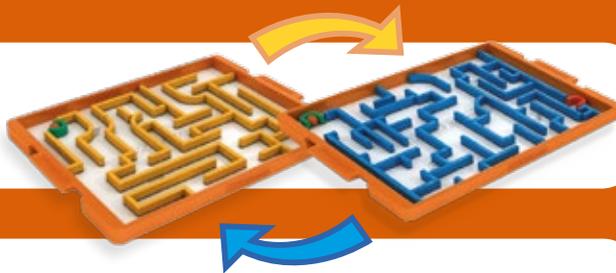
Lors de la phase de construction, les pièces **Départ** et **Arrivée** peuvent être déplacés à l'intérieur des cadrans prédéfinis.



Il est interdit de regarder le plateau de son adversaire ou nuire à la construction de ce dernier.

2 ÉCHANGER LES LABYRINTHE

Lorsque le sablier est écoulé, les joueurs échangent leurs plateaux. Chacun prend une bille et la place à l'intérieur de la pièce de **Départ verte**.



3 FONCER ET GAGNER

Au compte de 3, les joueurs entament la course, inclinant le plateau pour mener la bille jusqu'au point d'**Arrivée rouge**, pour ensuite refaire le trajet en sens inverse et revenir jusqu'au point de **Départ vert**. Le vainqueur de la manche est le premier joueur qui parvient à traverser le labyrinthe de son adversaire dans les deux directions.

Lorsqu'une manche est terminée, Les joueurs reprennent possession de leur labyrinthe et déterminent de nouveaux cadrans de départ et d'arrivée. La deuxième manche peut commencer selon les règles du jeu.

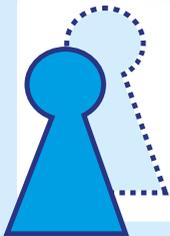


FIN DE LA PARTIE
Le joueur ayant remporté 2 manches sur 3 est déclaré vainqueur.



LABYRINTHE ERRONÉ

Si un labyrinthe est impossible à traverser pour quelque raison que ce soit, le joueur/équipe responsable de sa construction perd la manche.



COURSE EN ÉQUIPES

Lorsque joué en équipes, chaque joueur d'une équipe doit traverser le labyrinthe de ses adversaires dans une direction. Lorsque le premier joueur de l'équipe parvient à placer sa bille dans la pièce **Arrivée rouge**, il passe le plateau au prochain joueur de son équipe qui doit alors faire la traversée en sens inverse et ramener la bille à l'intérieur de la pièce **Départ vert**.



VARIATION TEMPS MINIMUM ALLOUÉ

Les joueurs peuvent décider d'allouer un temps fixe (7 minutes par exemple) pour la construction de leurs labyrinthes. Dans ce cas, le joueur qui termine son labyrinthe en premier déclare « **prêt à courser!** » seulement lorsque le temps minimum alloué s'est écoulé. Il retourne ensuite le sablier et l'autre joueur dispose d'une minute pour terminer son labyrinthe.

MODE AVANCÉ

Pour le mode avancé, allez sur www.foxmind.com, sélectionnez la page produit de Maze Racers et téléchargez le document intitulé **advanced_mazes.pdf**. Une fois imprimé, le document peut être découpé pour créer des cartes. Au début de la manche, une carte est sélectionnée. Les joueurs ou équipes doivent utiliser les murs pour recréer la forme qui est représentée sur la carte. Une fois fait, les joueurs ou équipes continuent de jouer selon les règles habituelles du jeu, mais cette fois en construisant leurs labyrinthes sans modifier la forme préétablie sur leur plateau.



©2015 FoxMind Toys & Games, FoxMind Group Ltd.
©2015 Andy Geremia

All Rights Reserved / Tout droits réservés.
Maze Racers is a TM of FoxMind Toys & Games.

Published by / Publié par :

FoxMind Group Ltd.
5530, St-Patrick, Suit 1104, Montreal, Qc H4E 1A8

Made in China / Fabriqué en Chine.

Author / Auteur : Andy Geremia

Distributed in North America by/
Distribué en Amérique du Nord par:

FoxMind Canada
5530, St-Patrick, Suite 1104
Montréal, Qc
H4E 1A8. Canada

Distributed in Europe by /
Distribué en Europe par:

FoxMind Games BV.
Beechavenue 129 1119 RB
Schipol-Rijk, The Netherlands



FoxMind