

Published by / Publié par : FoxMind BV.
Beechavenue 129, 1119 RB Schiphol-Rijk,
The Netherlands

©2015 FoxMind Toys & Games / FoxMind Games BV.
©2015 Andy Geremia.
Maze Racers is a TM of FoxMind Games BV.
All rights reserved / Tous droits réservés.

Printed in China/ Imprimé en Chine.

MZR-V2-JUL15



FoxMind

MAZE Racers®

Game Rules

Règles du jeu



WARNING:
CHOKING HAZARD – Toy contains
a small ball. Not for children under 3 yrs.



FoxMind

Plan! Build! Race!

For 2 players or 2 teams of 2 players aged 8 years and up.

CONTENTS

2	Maze Boards	2	Spacers
152	Maze Walls (<i>76 for each player/team</i>)	2	Wooden Balls
2	Green Start pieces	1	Sand Timer
2	Red End pieces		

OBJECT OF THE GAME

Build as fast as you can the trickiest maze you can imagine then swap mazes with your opponent and start to race. Steering a ball, the player/team who completes the maze first wins the round. Win 2 out of 3 races to be victorious!

SET UP

Each player/team 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.

*Note: When you first un-wrap the game, carefully dislodge the maze walls from the two magnetic mats.

HOW TO PLAY

Players come to an agreement as to which of the four quadrants both mazes must start and end in.

Each player/team 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/ team 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/team is satisfied with their maze, they shout “Ready to Race!” and turn over the sand timer. The other player/team has one minute to complete their maze. The player/team that has finished their maze may not glance at their opponent’s maze or interfere in any way with their maze construction.

MAZE RACING

2 players maze racing

When the minute has elapsed, the two players exchange their boards; then, without delay they each place a ball at the green starting point and on the count of three, race to the red point and back to the green point by tilting the board. The player that completed the way forth and back the fastest is the winner of the round.

Team maze racing

When playing in teams of 2 players per team, 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 point, they quickly pass the board to their teammate who must now steer the ball back to the starting green point.

FAULTY MAZE

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

VICTORY

Once a round is finished the players/teams takes back their board and decide on new start and end points and begin a new round as per the game rules.

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

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 shape 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.

Planifiez! Construisez! Foncez!

Pour 2 joueurs ou 2 équipes de 2 joueur âgés de 8 ans et plus.

CONTENU

- | | | | |
|-----|------------------------------|---|------------------------|
| 2 | plateaux de jeu | 2 | cylindres d'espacement |
| 152 | murs (76 par joueurs/équipe) | 2 | billes en bois |
| 2 | pièces Départ vertes | 1 | sablier |
| 2 | pièces Arrivée rouges | | |

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 utilisant une bille, le joueur/équipe qui réussit à parcourir le labyrinthe le premier gagne la manche. Remportez 2 manches sur 3 pour être déclaré Vainqueur!

MISE EN PLACE

Chaque joueur/équipe reçoit un plateau de jeu (divisé en quatre cadrans), 76 murs 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.

*À noter: lorsque vous jouez pour la toute première fois, délogez délicatement les murs des 2 planches magnétiques.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs commencent d'abord par s'entendre dans quels cadrans les 2 labyrinthes devront débiter et se terminer. Chaque joueur/équipe place ensuite sa pièce Départ verte n'importe où dans le cadran Départ et sa pièce Arrivée rouge où dans le cadran Arrivée. Lors de la construction des labyrinthes, les joueurs peuvent déplacer les pièces à l'intérieur des cadrans choisis.

Au compte de 3, chaque joueur/équipe 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/équipe est satisfait de son labyrinthe, il crie: « prêt à courser! » et tourne le sablier. L'autre joueur/équipe dispose d'une minute pour terminer la construction de son labyrinthe. Le joueur/équipe ayant terminé son labyrinthe en premier ne peut regarder le plateau de son adversaire ou nuire à la construction de ce dernier.

TRAVERSER LE LABYRINTHE

Course à 2 joueurs

Lorsque la minute s'est écoulé, les joueurs échangent leurs plateaux. Chacun prend une bille et la place à l'intérieur de la pièce de Départ verte. Au compte de 3, les joueurs entament la course, inclinant le plateau pour mener la bille jusqu'au point 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.

2 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 à son coéquipier qui doit alors faire la traversée en sens inverse et ramener la bille à l'intérieur de la pièce Départ verte.

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.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'une manche est terminée, chaque joueur/équipe reprend son plateau. Les joueurs choisissent de nouveau les cadrans de Départ et d'Arrivée et une nouvelle manche démarre ensuite selon les règles du jeu.

Le joueur/équipe ayant remporté 2 manches sur 3 est déclaré vainqueur.

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 a 1 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/équipes doivent utiliser les murs pour recréer sur leurs plateaux la forme qui est représentée sur la carte. Une fois fait, les joueurs/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.