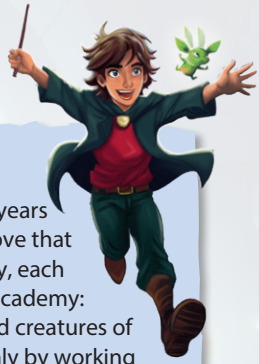
Pixie Time

Pixie Time

A lively cooperative game for 2–6 players, ages 8 and up.

Authors: **BLOB:** Luca **B**ellini, Carlo Emanuele **L**anzavecchia, Walter **O**bert, Luca **B**orsa
Illustration: Benjamin Petzold
Editor: Markus Singer
Playing Time: approx. 15 Minutes



Welcome to the Magic Academy!

As apprentices of the magical arts, you will spend a total of six school years mastering the most powerful spells of all. Of course, you must also prove that you can use the spells you have learned safely and skillfully. That's why, each year, a special exam takes place deep in the catacombs of the Magic Academy: a test of how well you can catch pixies. Pixies?! These are small, winged creatures of light who love to play tricks, and no one is safe from their mischief! Only by working together and using the right spells will you be able to catch these playful, cheeky pixies.

Can you catch all the pixies before time runs out?

WHAT'S INCLUDED:

6 different action markers:

cheering (blue)

knocking (green)

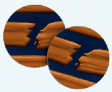
thumbs up (red)

hands up (yellow)

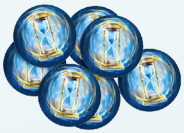
finger snapping (purple)

clapping (pink)

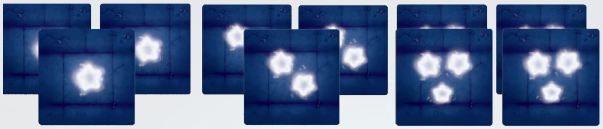
4x prohibition markers


2x bridge markers

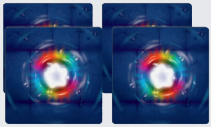
2x castle markers


7x time marker

10x Pixie tiles

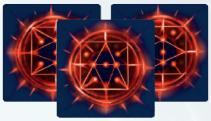


4x Pixie guardians



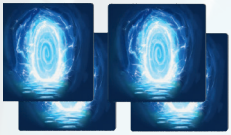
1x entrance

3x time turners

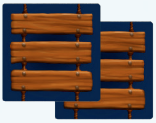


3x rune traps

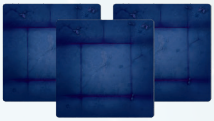
2x doors with Pixies



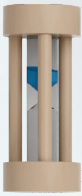
4x portals



2x hanging bridges



3x stone floor tiles



1 sand timer

4x Pixie guardians

1x shadow Pixie

35 Pixies in different colors:
9x pink, 5x green, 4x yellow, 5x purple, 6x red, 6x blue

1 die

A FEW NOTES BEFORE YOUR FIRST GAME:

Pixie Time is played as a campaign of **6 trials**, in which you try to catch all the pixies before time runs out. Each trial is divided into an **intermediate exam** and a **final exam**, representing the end of your school year at the Magic Academy.
As the difficulty increases, you will explore the catacombs of the Magic Academy, encounter new types of pixies, and learn the spells you need to catch them.

Once you have completed all 6 trials of the campaign, you can replay them individually at any time or test your skills in **Free Play Mode**. Free Play Mode is explained on page 9. For your first games, however, we recommend playing the campaign trials in order.

Are you ready? Then let's begin!

BEFORE YOU GET STARTED:

Each game of Pixie Time represents a trial, which in turn consists of an intermediate exam and a final exam. During the intermediate exam, you demonstrate your teamwork and spellcasting skills by dealing with pixies you already know. In the final exam, you will then face new pixies and new challenges.

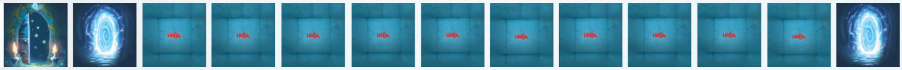
Below, the game setup for the first intermediate exam is explained. All intermediate exams are always prepared in 7 steps.

Note: Starting on page 79, you'll find the setup for each trial. From there on, only the changes to the following steps are explained.

Challenge 1: Mid-Level Challenge

1) Prepare the tiles
Set out the following tiles:

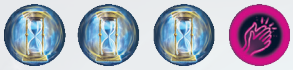
2) Lay out the catacombs
Place the tiles as shown:
- Place the tiles shown face up according to the illustration.
- Shuffle the remaining tiles face down and place them randomly in the illustrated positions.



3) Reveal the catacombs
Turn all tiles face up.

4) Enter the catacombs
Get the die ready and place the sand timer at the entrance.
(Set it up so that no sand is running yet.)

5) <u>Prepare the markers</u>
Place the following markers face up near the catacombs:



6) <u>Prepare the Pixies</u>
Take the following pixies and place them on the matching tiles:
9x pink

Pixies have a powerful glow! Even if they have not been in a place for a long time, their aura can still be seen as a bright shimmer.

7) <u>Special Rules</u>
You may only move the sand timer forward, that is, to the right in the catacombs. (Exception: movement through portals and the)

Example Game Set Up

LET'S GET STARTED:

To pass the trial, you must catch all the pixies before time runs out! You can find out how to catch pixies and what effects the tiles have starting on page 9. First, we will explain the general flow of the game.

The sand timer is your shared playing piece. Turn it over. From now on, time is running! The sand timer may only be turned over again on certain tiles.

You take turns clockwise. Who played a prank most recently? You start and roll the die.

- If the die shows a number, move the sand timer forward by that many tiles.

Attention: In Trial 1, you may only move the sand timer forward, that is, to the right.

Normally, the following movement rules apply:

- You may move the sand timer to any neighboring tile.
- You may choose the direction of movement, but you may not change it during your turn.
- You must use all movement points.

Note: Some tiles change the movement rules. All tiles and their effects are explained in detail starting on page 9.

- If the die shows the magic wand, place the sand timer directly onto any other tile.

Note: You can talk things over at any time and give each other tips. Just be quick and keep an eye on the time!

Some tiles affect how you move, while others take effect when you end your turn on them. So always pay attention to the tiles' effects as well.

After that, the next player clockwise takes their turn.

Passing the Mid-Level Challenge:

The mid-level challenge ends when …

…. **time runs out.**

Too bad! Unfortunately, you lose together. Simply try the current challenge again and start over with the setup from step 1.

or

… **you catch all the pixies** before time runs out.
Congratulations! You passed the mid-level challenge!

If you pass the mid-level challenge, continue on to the final challenge. For now, leave the catacombs as they are and follow the setup steps for the chosen final challenge. In most cases, the catacombs are expanded with new tiles, and new challenges await you.

The Final Challenge

Below are the setup steps for the first final challenge. Once again, there are 7 steps that apply in general.

Challenge 1: Final Challenge

1) + Additional Tiles
Set the following tiles aside for this challenge:

2) + Expanding the Catacombs
This step explains what to do with the new tiles.
- Set the portal aside for now and shuffle the other 3 tiles face down.
- Place them in a face-down row to the right of the catacombs.
- Place the portal you set aside at the far-right end of the row.

3) Revealing the Catacombs
Turn all tiles face up.

4) Entering the Catacombs
Place the sand timer on the entrance and set the die nearby. (Place the timer so that no sand is running yet.)

5) + Additional Markers
Turn all face-down markers face up again, and place the following additional markers face up near the catacombs:

6) + Additional Pixies
Collect the captured Pixies and set aside the following additional Pixies:
5x green

Now randomly redistribute all pixies onto the corresponding tiles. Pixies of different colors may be placed on the same tile.

Tip: It works best to simply take all the pixies in your hand and let them fall, one by one, onto the corresponding tiles.

7) + Special Rules
You may still move the sand timer only forward, that is, to the right through the catacombs!

Example Game Set Up

WHEN DOES THE GAME END?

Have you caught all the pixies before time runs out?

- *Yes? Great!*
  You've passed the challenge and won the game together.
  You can now continue with the next challenge.

Note: Starting on page 79 of the instructions, you'll find the setup steps for each challenge.

- *No? That's too bad!*
  You didn't pass the challenge and have lost the game together. You must repeat the challenge (including the mid-level challenge) and start again from the beginning. Maybe it'll work next time. Practice makes perfect!

Overachiever Mode
Looking for the ultimate challenge? Each time you fail a mid-level or final challenge, start over from the very first challenge.

Chaos Mode
Play the campaign as usual, but do not prepare the pixies or their action markers according to the challenge instructions. Instead, after setting up the catacombs, randomly draw as many pixies as needed from all available pixies and distribute them randomly onto the corresponding tiles. Then find the matching action markers by color and set them aside.
This can result in having to use a wide variety of spells as early as the very first mid-level challenge. Total chaos, indeed!

FREE PLAY MODE:

Once you're familiar with the game and have completed the campaign, you can also try this mode for a single stand-alone game, independent of the campaign and without a mid-level challenge:

1. Set the following tiles aside for now: the entrance, the sand timer, and 2 portals.
2. Shuffle all remaining tiles face down and set aside another 16 of them.
3. Return the rest of the tiles to the box.
4. Shuffle the 20 set-aside tiles face down and lay them out in a circle.
5. Turn all tiles face up.
6. Randomly distribute pixies onto the corresponding tiles.
7. Then set out the action markers in the matching colors.
8. If applicable, place lock markers on door tiles and keep bridge markers ready.
9. Place a forbidden marker on each tile with one pixie on it.
10. Depending on the difficulty level, set out the following number of sand timer markers: easy: 6–7 / medium: 4–5 / hard: 2–3
11. Set the die nearby and place the sand timer on the entrance.
12. Flip the sand timer and start playing! Can you catch all the pixies before time runs out?

TILES AND MARKERS:

The following section explains the tiles and markers used in the game.

Entrance
Place the sand timer on this tile at the start of the game. No special effect.

Stone Floor
No special effect.

Pixie / Pixie Pair / Pixie Trio

At the start of the game, place one, two, or three (random) pixies on this tile, as indicated. If you end your movement with the sand timer on this tile, you may catch one pixie. If there is more than one pixie on the tile, you may choose which one to catch.
Take the pixie from the tile and place it next to the matching action marker of the same color. **After that, all other players must carry out the action shown on the action marker. Only then does the next player take their turn and roll the die.**
That's right, pixies can't be caught alone. Only by working together can you succeed!
If there are no pixies left on this tile, it has no special effect.

Action Markers

The action markers show how to catch the pixies of the matching color. Whenever you catch a pixie, place it next to the corresponding action marker.
All other players must then carry out a specific action.
Only after everyone has done so does the next player take their turn and roll the die.

Clapping (pink)
All other players must clap their hands once.
Pink pixies are very vain and can easily be distracted by applause.

Knocking (green)
All other players must knock on the table once.
Green pixies appreciate good manners, so it's always polite to knock.

Hands up (yellow)
All other players must raise their hands once.
Yellow pixies are very trusting. When you approach with your hands raised, they don't expect any harm.

Snapping (purple)
All other players must snap their fingers once.
Purple pixies rely mainly on their hearing. That's to our advantage!

Thumbs up (red)
All other players must give you a thumbs-up once.
Red pixies are usually very aggressive, but they just can't handle that much positive energy!

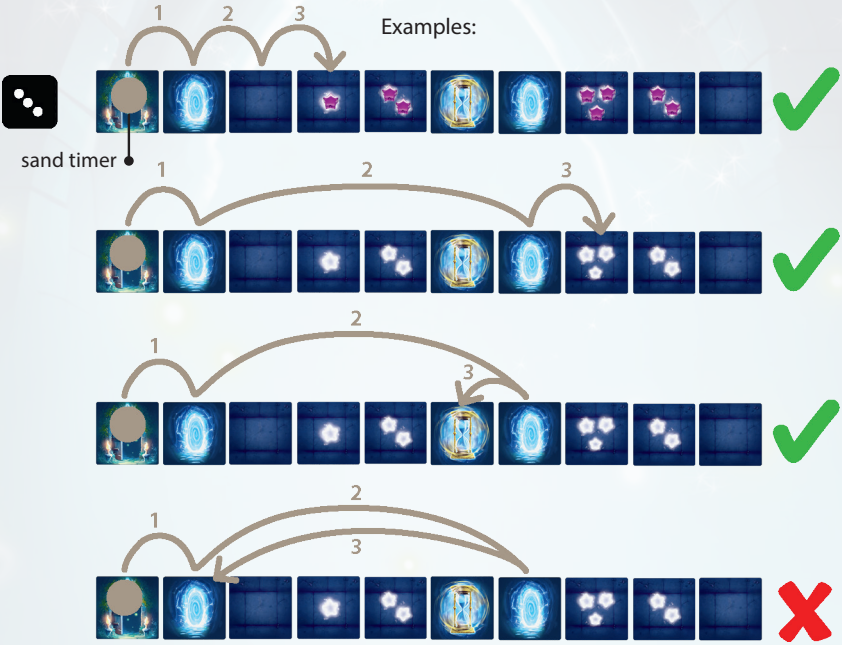
Cheering (blue)
All other players must cheer out loud once.
Blue pixies love to celebrate and feel very safe in a party atmosphere.

**Can't snap your fingers?
Then click your tongue or make another sound!
After all, we have to distract the pixie somehow…**

Portal

The effect of portals can already be used during movement. Each portal is treated as if it were adjacent to every other portal. Moving onto a portal always costs 1 movement point.

So if you move onto a portal, you may continue your movement from any other portal. You may also change direction afterward. However, you may not move directly back onto the portal you just came from.



Time Reverser

If you end your movement with the sand timer on this tile and you still have time markers available, you may flip the sand timer. In this case, also flip one time marker. That time marker is then no longer available to you for the moment.

Time Markers

Tip: This is a very powerful effect and, if triggered at the right moment, can significantly extend your time for the challenge!

Rune Traps
The effect of rune traps is triggered during movement, not at the end of your move. A rune trap stops your movement immediately. So if you move the sand timer onto a rune trap, you must stop there and lose any remaining movement points.

Door with Pixie

Lock Marker

At the start of the game, always place one random pixie and a lock marker on this tile. If you move onto a door with a pixie and a lock marker and still have movement points left, you must move back the same number of spaces. You may not pass through the door. Only if your movement ends on this tile do you remove the lock marker and catch the pixie. From then on, the door is open and the tile has no further effect.

Pixie Guardian
At the start of the game, always place a pixie guardian on this tile. Pixie guardians can only be caught after all other pixies have been caught. To catch a pixie guardian, you may choose any action, but everyone must perform the same action. Then set the captured pixie guardian aside.
If you end your movement with the sand timer on this tile and you have not yet caught all other pixies, nothing happens.

Hanging Bridge
At the start of the game, set out the required number of bridge markers.
As soon as you move across the hanging bridge, place a bridge marker on the hanging bridge. If you move across the hanging bridge again, remove both the hanging bridge and the bridge marker and set them aside. This breaks the connection, and you must use portals to get to the other side.

Important: You do not have to place a bridge marker on the hanging bridge if your movement ends on the hanging bridge. *Slow and steady, with care and caution.*

Forbidden Markers
If forbidden markers are used:
At the start of the game, after laying out the catacombs, place a forbidden marker on each pixie tile that has <u>one</u> pixie on it.

Effect of the Forbidden Markers:
If you roll the (no matter where you are), you may not move, and the next player immediately takes their turn.
Only after you have caught all pixies with forbidden markers may you use the again.

Pixie Time

Ein kooperativ-turbulentes Spiel für 2–6 Personen ab 8 Jahren.

Autoren: **BLOB:** Luca **B**ellini, Carlo Emanuele **L**anzavecchia, Walter **O**bert, Luca **B**orsa
Illustration: Benjamin Petzold
Redaktion: Markus Singer
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Willkommen in der Zauberakademie!

Als Lehrlinge der magischen Künste eignet ihr euch in insgesamt sechs Schuljahren die mächtigsten aller Zaubersprüche an. Natürlich müsst ihr den sicheren Umgang mit den erlernten Zaubersprüchen auch unter Beweis stellen! Daher findet jedes Jahr – in den tiefen Katakomben der Zauberakademie – eine Prüfung statt, wie gut ihr im Fangen von Pixies seid. Pixies?! Das sind kleine, geflügelte Lichtkreaturen, die gerne Schabernack treiben – vor ihren Streichen ist niemand sicher! Nur gemeinsam und mit den richtigen Zaubersprüchen wird es euch gelingen, die verspielt-frechen Pixies zu erwischen.

Schafft ihr es, alle Pixies zu fangen, bevor die Zeit abgelaufen ist?

DAS IST DRIN:

6 unterschiedliche Aktionsmarker

Jubeln (blau)

Klopfen (grün)

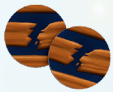
Daumen hoch (rot)

Hände hochheben (gelb)

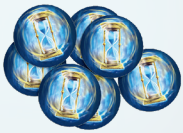
Schnipsen (lila)

Klatschen (pink)

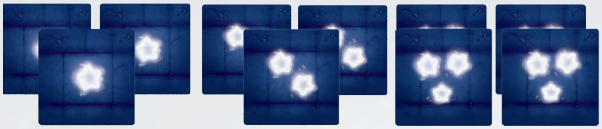
4x Verbotsmarker


2x Brückenmarker

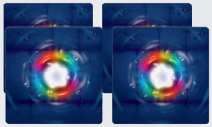
2x Schlossmarker


7x Zeitmarker

10x Pixie-Plättchen



4x Pixie-Wächter

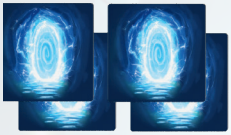


1x Eingang

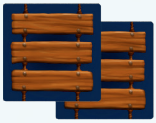
3x Zeitumdreher

3x Runenfalle

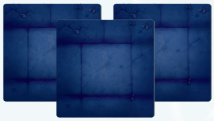
2x Tür mit Pixie



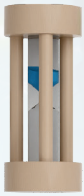
4x Portal



2x Hängebrücke



3x Steinboden



1 Sanduhr

4x Pixie-Wächter

1x Schatten-Pixie

35 Pixies in unterschiedlichen Farben:
9x pink, 5x grün, 4x gelb, 5x lila, 6x rot, 6x blau

1 Würfel

EIN PAAR INFOS VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Pixie Time erstreckt sich über eine Kampagne von 6 Prüfungen, in denen ihr versucht, alle Pixies zu fangen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Jede Prüfung ist wiederum in eine Zwischenprüfung und eine Abschlussprüfung aufgeteilt, die das Ende eures Schuljahres an der Zauberakademie darstellen. So erkundet ihr bei steigendem Schwierigkeitsgrad die Katakomben der Zauberakademie, trefft auf neuartige Pixies und lernt die entsprechenden Zaubersprüche, um sie zu fangen.

Habt ihr alle 6 Prüfungen der Kampagne geschafft, könnt ihr sie natürlich jederzeit noch einmal einzeln spielen oder im freien Spielmodus euer Können unter Beweis stellen. Der freie Spielmodus wird auf Seite 20 erklärt. Zu Beginn empfehlen wir euch aber, die Prüfungen der Kampagne nacheinander zu spielen.

Seid ihr bereit? Na, dann los!

BEVOR ES LOSGEHT:

Jede Partie in Pixie Time stellt eine Prüfung dar, die wiederum aus einer Zwischenprüfung und einer Abschlussprüfung besteht. In der Zwischenprüfung geht es darum, eure Teamfähigkeit und Zauberkünste an bereits bekannten Pixies zu demonstrieren, bevor ihr dann anschließend in der Abschlussprüfung auf neue Pixies und Herausforderungen trefft.

Im Folgenden wird der Spielaufbau für die erste Zwischenprüfung erklärt. Alle Zwischenprüfungen werden immer in 7 Schritten vorbereitet.

Hinweis: Ab Seite 79 findet ihr den jeweiligen Spielaufbau für alle Prüfungen. Dort werden dann jeweils nur die Änderungen zu nachfolgenden Schritten erklärt.

Prüfung 1: Zwischenprüfung

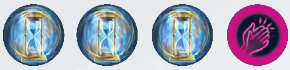
1) Plättchen vorbereiten
Legt folgende **Plättchen** bereit:

2) Katakomben auslegen
Legt die Plättchen wie abgebildet aus:
- Legt offen abgebildete Plättchen entsprechend der Abbildung aus.
- Mischt verdeckt die restlichen Plättchen und legt sie zufällig an die abgebildeten Positionen.

3) Katakomben offenlegen
Deckt alle Plättchen auf.

4) Katakomben betreten
Legt den **Würfel** bereit und stellt die **Sanduhr** auf den Eingang.
(Stellt sie so hin, dass noch kein Sand hindurchrieselt.)

5) <u>Marker vorbereiten</u>
Legt folgende **Marker** offen in die Nähe der Katakomben:

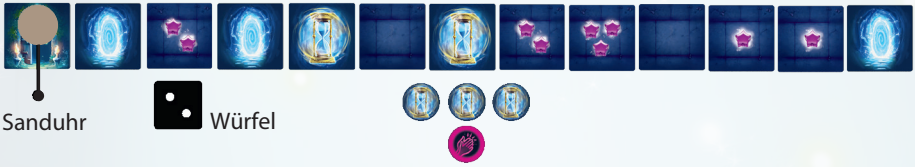


6) <u>Pixies vorbereiten</u>
Nehmt euch folgende Pixies und verteilt sie auf den entsprechenden Plättchen:
9x pink

Pixies haben eine starke Leuchtkraft! Selbst wenn sie schon länger nicht mehr an Ort und Stelle sind, ist ihre Aura noch lange als heller Schein zu erkennen.

7) <u>Sonderregeln</u>
Ihr dürft die Sanduhr immer nur nach vorne, also nach rechts in den Katakomben bewegen!
(Ausnahme: Bewegung durch Portale und)

Beispielhafter Spielaufbau



JETZT GEHT'S LOS:

Um die Prüfung zu bestehen, müsst ihr alle Pixies fangen, bevor die Zeit abgelaufen ist! Wie man Pixies einfängt und welche Effekte alle Plättchen haben, erfahrt ihr ab Seite 20. Hier erklären wir euch erst einmal den allgemeinen Spielablauf.

Die Sanduhr ist eure gemeinsame Spielfigur. Dreht sie um. Ab jetzt läuft die Zeit! Die Sanduhr darf nur auf bestimmten Plättchen erneut umgedreht werden.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt einen Streich gespielt? Du beginnst und würfelst.

- Zeigt der Würfel eine **Augenzahl,** bewegst du die Sanduhr um **entsprechend viele Plättchen** weiter.

Achtung: In Prüfung 1 dürft ihr die Sanduhr nur nach vorne, also nach rechts bewegen.

Normalerweise gelten aber folgende Bewegungsregeln:

- Du darfst die Sanduhr auf jedes benachbarte Plättchen bewegen.
- Du darfst die Bewegungsrichtung selbst bestimmen, sie aber während deines Spielzuges nicht ändern.
- Du darfst keine Bewegungspunkte verfallen lassen.

Hinweis: Einige Plättchen verändern die Bewegungsregeln. Alle Plättchen und deren Effekte werden ab Seite 20 detailliert erklärt.

- Zeigt der Würfel den **Zauberstab,** stellst du die Sanduhr direkt auf ein **beliebiges anderes** Plättchen.

Hinweis: Ihr könnt euch jederzeit absprechen und gegenseitig Tipps geben – aber beeilt euch und behaltet die Zeit im Blick!

Einige Plättchen beeinflussen eure Bewegung, andere haben einen Effekt, wenn ihr euren Spielzug darauf beendet. Beachtet also immer auch die Effekte der Plättchen.

Anschließend ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

<u>Das Bestehen der Zwischenprüfung:</u>

Die Zwischenprüfung endet, wenn …

…. **die Zeit abgelaufen ist.**
Schade! Dann habt ihr leider gemeinsam verloren. Probiert die aktuelle Prüfung einfach noch einmal und fangt wieder beim Spielaufbau mit Schritt 1 an.

oder

… ihr **alle Pixies gefangen habt**, bevor die Zeit abgelaufen ist.
Glückwunsch! Zwischenprüfung bestanden!

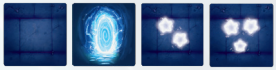
Habt ihr die Zwischenprüfung bestanden, geht es mit der Abschlussprüfung weiter. Lasst die Katakomben erst einmal liegen und befolgt die Aufbauschritte für die jeweilige Abschlussprüfung. Meistens werden die Katakomben um neue Plättchen erweitert und es gilt, neue Herausforderungen zu meistern.

Die Abschlussprüfung

Im Folgenden werden die Aufbauschritte für die erste Abschlussprüfung beschrieben. Auch hier gibt es wieder 7 allgemein gültige Schritte.

Prüfung 1: Abschlussprüfung

1) + Zusätzliche Plättchen
Legt folgende **Plättchen zusätzlich** bereit:



2) + Katakomben erweitern
In diesem Schritt wird erläutert, was ihr mit den neuen Plättchen macht.
- Legt das Portal erst einmal beiseite und mischt die anderen 3 Plättchen verdeckt.
- Legt sie dann in eine Reihe verdeckt rechts neben die Katakomben.
- Legt das zuvor beiseitegelegte Portal ganz rechts in die Reihe.

3) Katakomben offenlegen
Deckt alle Plättchen auf.

4) Katakomben betreten
Stellt die **Sanduhr** auf den Eingang und legt den **Würfel** bereit. (Stellt sie so hin, dass noch kein Sand hindurchrieselt.)

5) + Zusätzliche Marker
Deckt **alle verdeckten Marker wieder auf** und legt folgende **Marker zusätzlich offen** in die Nähe der Katakomben:

6) + Zusätzliche Pixies
Sammelt die gefangenen Pixies ein und legt folgende **Pixies zusätzlich** bereit: 5x grün

Verteilt nun **alle Pixies zufällig** wieder auf den entsprechenden Plättchen. Es dürfen dabei verschiedenfarbige Pixies auf einem Plättchen liegen.

Tipp: Nehmt am besten einfach alle Pixies in die Hand und lasst sie nach und nach auf die entsprechenden Plättchen fallen.

7) + Sonderregeln
Ihr dürft die Sanduhr weiterhin nur nach vorne, also nach rechts in den Katakomben bewegen!

Sanduhr

Würfel

Beispielhafter Spielaufbau

WANN IST SCHLUSS?

Habt ihr alle Pixies gefangen, bevor die Zeit abgelaufen ist?

- *Ja? Super!*
  Ihr habt die Prüfung bestanden und die Partie gemeinsam gewonnen.
  Ihr könnt jetzt mit der nächsten Prüfung fortfahren.

Hinweis: Ab Seite 79 der Anleitung wird der Spielaufbau zu den jeweiligen Prüfungen erklärt.

- *Nein? Schade!*
  Ihr habt die Prüfung nicht bestanden und die Partie gemeinsam verloren.
  Ihr müsst die Prüfung (inkl. der Zwischenprüfung) noch einmal machen und von vorne beginnen. Vielleicht klappt es ja beim nächsten Mal – Übung macht den Meister!

Strebermodus
Ihr sucht die ultimative Herausforderung? Dann beginnt jedes Mal wieder von vorne mit der allerersten Prüfung, wenn ihr eine Zwischen- oder Abschlussprüfung nicht besteht.

Chaosmodus
Spielt die Kampagne wie gewohnt, aber bereitet die Pixies und deren Aktionsmarker nicht anhand der jeweiligen Prüfungsvorgaben vor. Stattdessen zieht ihr nach dem Aufbau der Katakomben aus allen Pixies zufällig so viele wie benötigt und verteilt diese ebenfalls zufällig auf den entsprechenden Plättchen. Sucht anschließend die gleichfarbigen Aktionsmarker heraus und legt sie bereit. Das kann dazu führen, dass ihr schon in der ersten Zwischenprüfung eine Vielzahl von Zaubern anwenden müsst … totales Chaos eben!

DER FREIE SPIELMODUS:

Seid ihr mit dem Spiel vertraut und habt die Kampagne gemeistert, könnt ihr auch diesen Spielmodus für eine Einzelpartie ausprobieren – unabhängig von der Kampagne und ohne Zwischenprüfung:

1. Legt folgende Plättchen erst einmal beiseite: Eingang, Sanduhr und 2 Portale.
2. Mischt verdeckt alle anderen Plättchen und legt davon weitere 16 beiseite.
3. Legt die restlichen Plättchen zurück in die Schachtel.
4. Mischt alle 20 beiseitegelegten Plättchen verdeckt und legt sie im Kreis aus.
5. Deckt alle Plättchen auf.
6. Verteilt zufällige Pixies auf den entsprechenden Plättchen.
7. Legt anschließend die Aktionsmarker in den entsprechenden Farben bereit.
8. Legt ggf. Schlossmarker auf Tür-Plättchen und haltet ggf. Brückenmarker bereit.
9. Legt auf jedes Plättchen mit <u>einem</u> Pixie einen Verbotsmarker.
10. Legt je nach Schwierigkeit entsprechend viele Sanduhrmarker bereit:
    leicht: 6–7 / mittel: 4–5 / schwer: 2–3
11. Legt den Würfel bereit und stellt die Sanduhr auf den Eingang.
12. Dreht die Sanduhr um und los geht's! Schafft ihr es, alle Pixies zu fangen, bevor die Zeit abgelaufen ist?

PLÄTTCHEN UND MARKER:

Hier folgt eine Erklärung der Plättchen und Marker im Spiel.

Eingang
Stellt die Sanduhr zu Spielbeginn auf dieses Plättchen. Kein besonderer Effekt.

Steinboden
Kein besonderer Effekt.

Pixie / Pixie-Paar / Pixie-Drilling

Legt zu Spielbeginn entsprechend ein, zwei oder drei (zufällige) Pixies auf dieses Plättchen. Beendest du deine Bewegung mit der Sanduhr auf diesem Plättchen, darfst du einen Pixie *fangen*. Liegen mehrere Pixies auf dem Plättchen, darfst du dir eins davon aussuchen: Nimm das Pixie vom Plättchen und lege es zu dem gleichfarbigen Aktionsmarker. **Anschließend müssen aber <u>alle anderen</u> Personen die Aktion ausführen, die auf dem Aktionsmarker abgebildet ist. Erst danach ist die nächste Person am Zug und darf würfeln.**
Ja, Pixies kann man nicht allein fangen – nur mit Teamarbeit könnt ihr es schaffen!

Liegen keine Pixies mehr auf diesem Plättchen, hat es keinen besonderen Effekt.

Aktionsmarker

Die Aktionsmarker zeigen euch, wie ihr die jeweils farblich passenden Pixies einfangen könnt. Immer wenn du ein Pixie *fängst*, legst du es zum entsprechenden Aktionsmarker. **Alle anderen Personen müssen dann eine bestimmte Aktion ausführen.** Erst wenn das alle gemacht haben, ist die nächste Person am Zug und darf würfeln.

Klatschen (pink)
Alle anderen Personen müssen einmal in die Hände klatschen.
Pinke Pixies sind sehr eitel und lassen sich mit Applaus gut ablenken.

Klopfen (grün)
Alle anderen Personen müssen einmal auf den Tisch klopfen.
Grüne Pixies schätzen gute Manieren, daher sollte man immer anklopfen.

Hände hochheben (gelb)
Alle anderen Personen müssen einmal die Hände hochheben.
Gelbe Pixies sind sehr leichtgläubig – kommt man mit erhobenen Händen, erwarten sie nichts Böses.

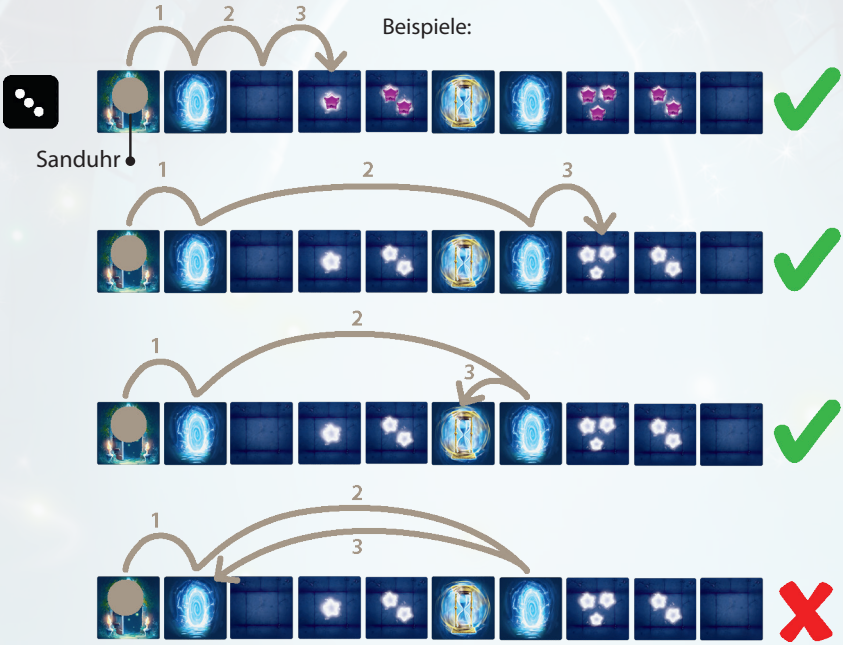
Schnipsen (lila)
Alle anderen Personen müssen einmal mit den Fingern schnipsen.
Lila Pixies orientieren sich hauptsächlich über ihr Gehör – das ist unser Vorteil!

Daumen hoch (rot)
Alle anderen Personen müssen dir einmal den Daumen hoch zeigen.
Rote Pixies sind eigentlich sehr aggressiv – mit so viel positiver Energie kommen sie aber einfach nicht klar!

Jubeln (blau)
Alle anderen Personen müssen einmal laut jubeln.
Blaue Pixies feiern gerne – und fühlen sich daher bei Partystimmung sehr sicher.

Du kannst nicht mit den Fingern schnipsen? Dann schnalze mit der Zunge oder mache ein anderes Geräusch! Irgendwie müssen wir das Pixie ja ablenken …

Portal
Der Effekt von Portalen kann bereits während der Bewegung genutzt werden. Jedes Portal wird so behandelt, als wäre es zu jedem anderen Portal benachbart. Die Bewegung auf ein Portal zählt jeweils als ein Bewegungspunkt. Bewegst du dich also auf ein Portal, darfst du deine Bewegung auf einem beliebigen anderen Portal fortsetzen. Du darfst danach auch die Bewegungsrichtung ändern. Du darfst dich aber nicht direkt wieder zurück auf das vorherige Portal bewegen.



Zeitumdreher
Beendest du deine Bewegung mit der Sanduhr auf diesem Plättchen, und ihr habt noch Zeitmarker zur Verfügung? Dann darfst du die Sanduhr jetzt umdrehen. Drehe in diesem Fall auch einen Zeitmarker um. Dieser Zeitmarker steht euch dann erstmal nicht mehr zur Verfügung.

Zeitmarker

Tipp: Dies ist ein sehr mächtiger Effekt und kann, falls ihr ihn im richtigen Moment auslösen könnt, eure Prüfungszeit stark verlängern!

Runenfalle
Der Effekt von Runenfallen wird bereits während der Bewegung aktiviert und nicht erst am Ende der Bewegung. Die Runenfalle stoppt deine Bewegung. Bewegst du also die Sanduhr auf eine Runenfalle musst du dort stehen bleiben. Alle restlichen Bewegungspunkte verfallen.

Tür mit Pixie

Schlossmarker

Legt zu Spielbeginn immer ein zufälliges Pixie und einen Schlossmarker auf dieses Plättchen. Bewegst du dich auf eine Tür mit Pixie und Schlossmarker und hast noch Bewegungspunkte übrig, musst du dich entsprechend viele Schritte wieder zurück bewegen. Du kannst die Tür nicht passieren. Nur wenn deine Bewegung auf diesem Plättchen endet, legst du den Schlossmarker beiseite und fängst das Pixie. Ab jetzt ist die Tür geöffnet und das Plättchen hat keinen Effekt mehr.

Pixie-Wächter
Legt zu Spielbeginn immer einen Pixie-Wächter auf dieses Plättchen.
Pixie-Wächter können erst gefangen werden, nachdem alle anderen Pixies gefangen wurden. Zum Fangen des Pixie-Wächters könnt ihr eine beliebige Aktion ausführen, ihr müsst aber alle die gleiche Aktion machen. Legt den gefangenen Pixie-Wächter danach zur Seite. Beendest du deine Bewegung mit der Sanduhr auf diesem Plättchen, und ihr habt noch nicht alle anderen Pixies gefangen, passiert nichts.

Hängebrücke
Legt zu Spielbeginn entsprechend viele Brückenmarker bereit. Sobald du dich über die Hängebrücke bewegst, musst du einen Brückenmarker auf die Hängebrücke legen. Bewegst du dich erneut über die Hängebrücke, entfernst du Hängebrücke und Brückenmarker und legst beides beiseite. "Somit ist die Verbindung unterbrochen und ihr müsst Portale nutzen um auf die andere Seite zu kommen."

Achtung: Du musst keinen Brückenmarker auf die Hängebrücke legen, wenn deine Bewegung auf der Hängebrücke endet.
Langsam, mit Vorsicht und Bedacht – das zahlt sich aus!

Verbotsmarker
Falls Verbotsmarker verwendet werden:
Legt zu Spielbeginn, nachdem ihr die Katakomben ausgelegt habt, auf jedes Pixie-Plättchen mit <u>einem</u> Pixie auch einen Verbotsmarker.

Effekt der Verbotsmarker: Würfelst du (egal wo du stehst), darfst du dich nicht bewegen und die nächste Person ist am Zug. Erst wenn ihr alle Pixies mit Verbotsmarker gefangen habt, könnt ihr das Würfelergebnis wieder nutzen.

Pixie Time

Un jeu coopératif trépidant pour 2 à 6 personnes à partir de 8 ans.

Conception : **BLOB:** Luca **B**ellini, Carlo Emanuele **L**anzavecchia, Walter **O**bert, Luca **B**orsa
Illustrations : Benjamin Petzold
Rédaction : Markus Singer
Traduction française : Roxane Marc
Durée de jeu : 15 minutes env.

Bienvenue à l'Académie de magie !

En tant qu'apprentis en arts de la magie, vous apprendrez à maîtriser les sorts les plus puissants qui soient au cours de six années d'études. Mais connaître un sort ne suffit pas : il faut aussi savoir s'en servir correctement. C'est pourquoi, chaque année, dans les profondeurs des catacombes de l'Académie de magie, un examen est organisé pour évaluer votre aptitude à capturer des pixies. Mais… qu'est-ce que des pixies ? Il s'agit de toutes petites créatures lumineuses et ailées qui adorent faire des farces. Personne n'est à l'abri de leurs espièglerie ! Ce n'est qu'en coopérant et en lançant les bons sortilèges que vous parviendrez à attraper ces pixies espiègles et malicieuses.

Réussirez-vous à capturer tous les pixies avant la fin du temps imparti ?

CONTENU :

6 marqueurs d'action différents

Acclamer (bleu)

Toquer (vert)

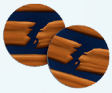
Lever le pouce (rouge)

Lever les mains (jaune)

Claquer des doigts (violet)

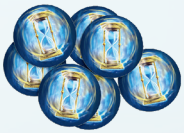
Applaudir (rose)

4x Marqueur Interdiction



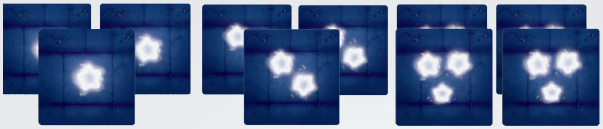
2x Marqueur Pont

2x Marqueur Verrou

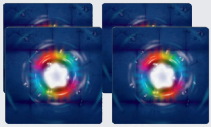


7x Marqueur Temps

10x Tuiles pixies

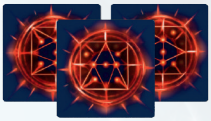


4x Gardien pixie



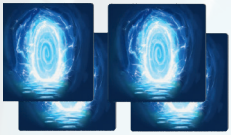
1x Entrée

3x Retour dans le temps

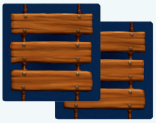


3x Piège à runes

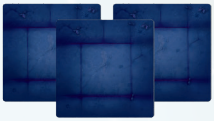
2x Porte avec pixie



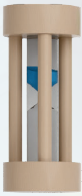
4x Portail



2x Pont suspendu



3x Dalle en pierre



1 sablier

4x Gardien pixie

1x Pixie de l'ombre

35 pixies de différentes couleurs :
9x roses, 5x verts, 4x jaunes, 5x violets, 6x rouges, 6x bleus

1 dé

QUELQUES INFORMATIONS AVANT LA PREMIÈRE PARTIE :

Pixie Time se déroule sur une campagne de 6 épreuves, dans lesquelles vous tentez de capturer tous les pixies avant la fin du temps imparti. Chaque épreuve est elle-même composée d'une épreuve intermédiaire et d'une épreuve finale, qui marquent la fin de votre année scolaire à l'Académie de magie. Au fil des épreuves, vous explorerez les catacombes de l'Académie, rencontrerez des pixies toujours plus surprenants et apprendrez les sortilèges nécessaires pour les attraper, le tout avec un niveau de difficulté qui augmente progressivement.

Une fois les 6 épreuves de la campagne terminées, vous pourrez bien sûr les rejouer individuellement à tout moment ou mettre vos compétences à l'épreuve en mode libre. Le mode libre est expliqué à la page 31.
Au début, nous vous recommandons toutefois de passer les épreuves de la campagne dans l'ordre.

Tout le monde est prêt ? Alors, c'est parti !

AVANT DE COMMENCER :

Chaque partie de Pixie Time correspond à une épreuve, composée d'une épreuve intermédiaire et d'une épreuve finale. L'épreuve intermédiaire consiste à démontrer votre esprit d'équipe et vos talents de magie sur des pixies déjà connus. Vous rencontrerez ensuite de nouveaux pixies et de nouvelles difficultés lors de l'épreuve finale.

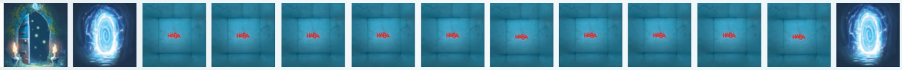
Vous trouverez ci-dessous la mise en place pour la première épreuve intermédiaire. Toutes les épreuves intermédiaires nécessitent 7 étapes de préparation.

Remarque : La mise en place de toutes les épreuves est décrite à partir de la page 79. Seules les modifications apportées par rapport aux étapes précédentes y sont expliquées.

Épreuve 1 : épreuve intermédiaire

1) Préparer les tuiles
Disposez les **tuiles** suivantes :

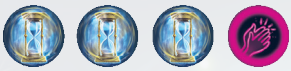
2) Placer les catacombes
Disposez les tuiles comme indiqué :
- Disposez les tuiles face visible comme indiqué sur l'illustration.
- Mélangez les autres tuiles face cachée et disposez-les au hasard aux emplacements indiqués.



3) Découvrir les catacombes
Révélez toutes les tuiles.

4) Entrer dans les catacombes
Placez le **dé** à portée de main et posez le **sablier** sur l'entrée.
(Placez-le de manière à ce que le sable ne s'écoule pas encore.)

5) <u>Préparer les marqueurs</u>
Placez les **marqueurs** suivants à proximité des catacombes, face visible :

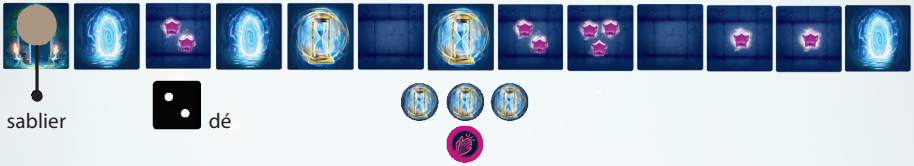


6) Préparer les pixies
Prenez les pixies suivants et placez-les sur les tuiles correspondantes : 9x roses

Les pixies sont dotés d'une puissante luminosité ! Même s'ils ont quitté leur tuile depuis un moment, leur aura reste visible sous forme d'une lueur brillante.

7) Règles spéciales
Vous pouvez déplacer le sablier uniquement vers l'avant, c'est-à-dire vers la droite dans les catacombes !
(Exception : déplacements via portails ou)

Exemple de mise en place du jeu



COMMENCER LA PARTIE :

Pour réussir l'épreuve, vous devez capturer tous les pixies avant la fin du temps imparti ! Vous découvrirez comment capturer les pixies et les effets de toutes les tuiles à partir de la page 31. Commençons par une présentation générale du déroulement du jeu.

Le sablier est votre pion commun. Retournez-le : le temps commence maintenant ! Le sablier ne peut être retourné que sur certaines tuiles spécifiques.

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. La dernière personne à avoir joué une farce à quelqu'un commence la partie et lance le dé.

- Si le dé indique un **nombre**, déplacez le sablier du **nombre de tuiles correspondant.**

Attention: Dans l'épreuve 1, vous ne pouvez déplacer le sablier que vers l'avant, c'est-à-dire vers la droite dans les catacombes.

Normalement, les règles de déplacement suivantes s'appliquent :

- Vous pouvez déplacer le sablier sur n'importe quelle tuile adjacente.
- Vous pouvez choisir vous-même la direction de votre déplacement, mais vous ne pouvez pas la modifier pendant votre tour.
- Aucun point de déplacement ne peut être perdu.

Remarque : Certaines tuiles modifient les règles de déplacement. Toutes les tuiles et leurs effets sont expliqués en détail à la page 31.

- Si le dé indique la **baguette magique**, vous pouvez placer le sablier sur **n'importe quelle autre tuile.**

Remarque : Vous pouvez vous concerter et vous donner des conseils à tout moment, mais n'oubliez pas de garder un œil sur le temps !

Certaines tuiles influencent vos déplacements, d'autres produisent un effet lorsque vous terminez votre tour dessus. Pensez donc toujours à vérifier les effets des tuiles.

C'est ensuite au tour de la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

Conditions de réussite de l'épreuve intermédiaire :

L'épreuve intermédiaire se termine si :

... le temps est écoulé.

Dommage ! Vous avez malheureusement perdu collectivement. Recommencez simplement l'épreuve et reprenez la mise en place depuis l'étape 1.

ou

… vous réussissez à **capturer tous les pixies** avant la fin du temps imparti.
Félicitations ! Épreuve intermédiaire réussie !

Si vous avez réussi l'épreuve intermédiaire, vous pouvez ensuite passer à l'épreuve finale. Laissez les catacombes en place et suivez les étapes de mise en place spécifiques à l'épreuve finale. En général, les catacombes sont enrichies de nouvelles tuiles en vue de relever de nouvelles épreuves.

L'épreuve finale

Les étapes de mise en place de la première épreuve finale sont décrites ci-dessous. Ici aussi, la préparation se fait en 7 étapes.

Épreuve 1 : épreuve finale

1) + Tuiles supplémentaires
Préparez les **tuiles suivantes en supplément :**

2) + Étendre les catacombes
Cette étape explique comment utiliser les nouvelles tuiles.
- Mettez le portail de côté pour le moment et mélangez les 3 autres tuiles face cachée.
- Placez-les ensuite en une rangée, face cachée, à droite des catacombes.
- Placez enfin le portail précédemment mis de côté tout à droite de la rangée.

3) Découvrir les catacombes
Révélez toutes les tuiles.

4) Entrer dans les catacombes
Posez le **sablier** sur l'entrée et préparez le **dé**. (Placez-le de manière à ce que le sable ne s'écoule pas encore.)

5) + Marqueurs supplémentaires
Retournez **tous les marqueurs face cachée** pour les remettre face visible, puis placez les **marqueurs suivants face visible** à proximité des catacombes :

6) + Pixies supplémentaires
Récupérez les pixies capturés et préparez en plus les pixies suivants :
5x verts

Répartissez ensuite **tous les pixies au hasard** sur les tuiles correspondantes. Des pixies de couleurs différentes peuvent se trouver sur une même tuile.

Conseil : Nous vous recommandons de prendre tous les pixies dans votre main et de les déposer un à un sur les tuiles correspondantes.

7) + Règles spéciales
Vous pouvez déplacer le sablier uniquement vers l'avant, c'est-à-dire vers la droite dans les catacombes !

Exemple de mise en place du jeu

FIN DE LA PARTIE :

Avez-vous capturé tous les pixies avant la fin du temps imparti ?

- *Oui ? Super !*
  Vous avez réussi l'épreuve et remporté la partie ensemble.
  Vous pouvez maintenant poursuivre avec l'épreuve suivante.

Remarque : La mise en place de chaque épreuve est expliquée en détail à partir de la page 79 de la règle.

- *Non ? Dommage !*
  Vous n'avez pas réussi l'épreuve et avez perdu la partie ensemble.
  Vous devez recommencer l'épreuve (y compris l'épreuve intermédiaire) depuis le début.
  Peut-être réussirez-vous la prochaine fois – c'est en s'entraînant que l'on progresse !

Mode expert
Vous souhaitez relever un défi ultime ? Dans ce mode, tout échec à une épreuve intermédiaire ou finale vous force à recommencer systématiquement depuis la toute première épreuve.

Mode chaos
Jouez la campagne comme d'habitude, mais ne préparez pas les pixies ni leurs marqueurs Action selon les consignes de l'épreuve. Après la mise en place des catacombes, piochez au hasard, parmi tous les pixies, le nombre nécessaire et répartissez-les aléatoirement sur les tuiles correspondantes. Sélectionnez ensuite les marqueurs Action de la même couleur et préparez-les. Cela peut conduire à devoir lancer de nombreux sorts dès la première épreuve intermédiaire… un véritable chaos !

MODE DE JEU LIBRE

Si vous êtes à l'aise avec le jeu et avez terminé la campagne, vous pouvez également essayer ce mode pour une partie unique — indépendamment de la campagne et sans épreuve intermédiaire :

1. Mettez de côté les tuiles suivantes : 1x Entrée, 1x Sablier et 2x Portail.
2. Mélangez face cachée toutes les autres tuiles et mettez-en 16 supplémentaires de côté.
3. Replacez les tuiles restantes dans la boîte.
4. Mélangez face cachée les 20 tuiles mises de côté et disposez-les en cercle.
5. Retournez toutes les tuiles face visible.
6. Répartissez des pixies aléatoirement sur les tuiles correspondantes.
7. Préparez ensuite les marqueurs Action dans les couleurs correspondantes.
8. Placez, si nécessaire, des marqueurs Verrou sur les tuiles Porte et gardez, si besoin, des marqueurs Pont à disposition.
9. Placez un marqueur Interdiction sur chaque tuile comportant un pixie.
10. Selon le niveau de difficulté, préparez le nombre suivant de marqueurs Temps : facile : 6–7 / moyen : 4–5 / difficile : 2–3
11. Placez le dé à portée de main et posez le sablier sur l'entrée.
12. Retournez le sablier… et c'est parti ! Réussirez-vous à capturer tous les pixies avant la fin du temps imparti ?

TUILES ET MARQUEURS :

Vous trouverez ci-dessous une explication des tuiles et des marqueurs du jeu.

Entrée
Au début de la partie, placez le sablier sur cette tuile. Aucun effet particulier.

Dalle en pierre
Aucun effet particulier.

Pixie/Paire de pixies/Trio de pixies

Au début de la partie, placez sur cette tuile un, deux ou trois pixies (choisis au hasard), selon le cas. Si vous terminez votre déplacement avec le sablier sur cette tuile, vous pouvez attraper un pixie. Si plusieurs pixies se trouvent sur la tuile, vous pouvez en choisir un :
retirez le pixie de la tuile et placez-le à côté du marqueur Action de la même couleur.
<u>L'ensemble des autres joueurs et joueuses</u> doit ensuite effectuer l'action indiquée sur le marqueur Action. Ce n'est qu'après cela que la personne suivante peut jouer et lancer le dé.
Eh oui, attraper des pixies est une aventure collective : seule une bonne coopération permet d'y arriver !
Si plus aucun pixie ne se trouve sur cette tuile, celle-ci n'a aucun effet particulier.

Marqueurs Action

Les marqueurs Action vous indiquent comment capturer les pixies de la couleur correspondante. Chaque fois que vous attrapez un pixie, placez-le à côté du marqueur Action correspondant. **Toutes les autres personnes doivent alors effectuer une action précise.** Ce n'est qu'une fois que tout le monde a effectué cette action que la personne suivante peut jouer et lancer le dé.

Applaudir (rose)
Toutes les autres personnes doivent applaudir une fois. *Les pixies roses sont très vaniteux et se laissent facilement distraire par des applaudissements.*

Toquer (vert)
Toutes les autres personnes doivent taper une fois sur la table. *Les pixies verts apprécient les bonnes manières : il est donc important de frapper avant d'entrer.*

Lever les mains (jaune)
Toutes les autres personnes doivent lever les mains une fois. *Les pixies jaunes sont très crédules : lorsque l'on arrive les mains levées, ils ne s'attendent à rien de mauvais.*

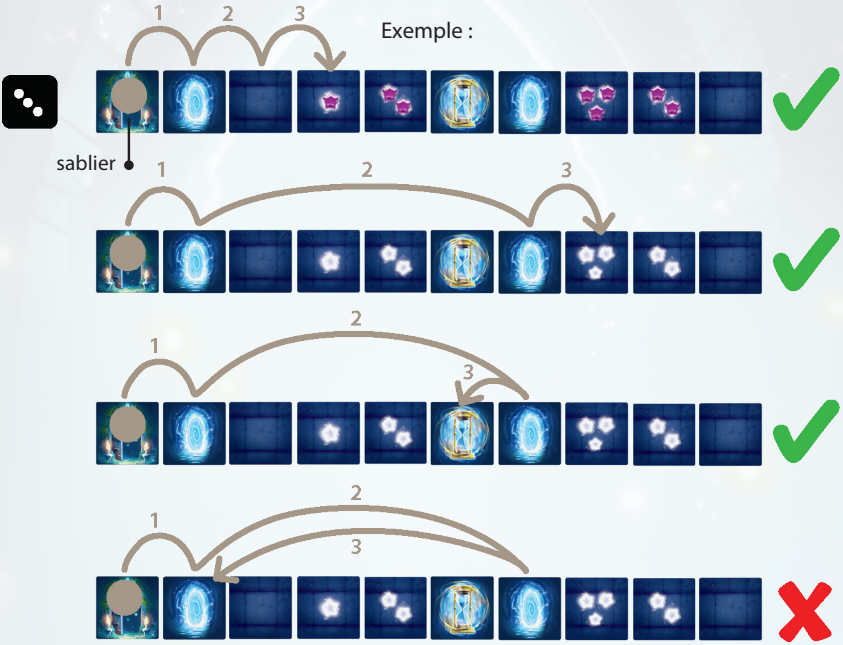
Claquer des doigts (violet)
Toutes les autres personnes doivent claquer des doigts une fois.
Les pixies violets se repèrent surtout grâce aux sons : c'est là votre avantage !

Lever le pouce (rouge)
Toutes les autres personnes doivent vous adresser un pouce levé. *Les pixies rouges sont en général très agressifs, mais face à autant d'énergie positive, ils ne savent plus comment réagir !*

Acclamer (bleu)
Toutes les autres personnes doivent acclamer une fois. *Les pixies bleus adorent faire la fête et se sentent donc en sécurité dans une ambiance festive.*

Vous ne savez pas claquer des doigts ? Alors faites claquer votre langue ou émettez un autre son ! L'important est de détourner l'attention du pixie d'une manière ou d'une autre...

Portail
L'effet des portails peut être utilisé pendant le déplacement. Chaque portail est considéré comme adjacent à tous les autres portails. Entrer sur un portail coûte toujours un point de déplacement. Ainsi, si vous vous déplacez sur un portail, vous pouvez poursuivre votre déplacement sur n'importe quel autre portail. Vous pouvez ensuite changer de direction. En revanche, vous ne pouvez pas revenir immédiatement sur le portail que vous venez de quitter.



Retour dans le temps
Si vous terminez votre déplacement avec le sablier sur cette tuile et qu'il vous reste des marqueurs Temps disponibles, vous pouvez retourner le sablier. Dans ce cas, retournez également un marqueur Temps. Ce marqueur Temps n'est alors plus disponible pour le moment.

Marqueur Temps

Conseil : Il s'agit d'un effet très puissant. Utilisé au bon moment, il peut considérablement prolonger le temps dont vous disposez pour l'épreuve !

Piège à runes
L'effet des pièges à runes s'active pendant le déplacement, et non à la fin de celui-ci. Le piège à runes interrompt votre déplacement. Si vous déplacez le sablier sur un piège à runes, vous devez vous arrêter sur cette tuile. Tous les points de déplacement restants sont perdus.

Porte avec pixie

Marqueur Verrou

Au début de la partie, placez toujours un pixie choisi au hasard ainsi qu'un marqueur Verrou sur cette tuile. Si vous vous déplacez sur une porte avec pixie sur laquelle se trouve un marqueur Verrou sans terminer votre déplacement, et qu'il vous reste des points de déplacement, vous devez reculer d'autant de cases. Vous ne pouvez pas franchir la porte. Ce n'est que lorsque votre déplacement se termine sur cette tuile que vous mettez le marqueur Verrou de côté et capturez le pixie. La porte est désormais ouverte et la tuile n'a plus d'effet.

Gardien pixie
Au début de la partie, placez toujours un gardien pixie sur cette tuile.
Les gardiens pixies ne peuvent être attrapés qu'après que tous les autres pixies ont été attrapés. Pour capturer le gardien pixie, vous pouvez effectuer n'importe quelle action, mais toutes les personnes doivent effectuer la même action. Une fois le gardien pixie attrapé, mettez-le de côté. Si vous terminez votre déplacement avec le sablier sur cette tuile alors que tous les autres pixies n'ont pas encore été attrapés, il ne se passe rien.

Pont suspendu
Au début de la partie, préparez le nombre approprié de marqueurs Pont.
Placez un marqueur Pont sur le pont suspendu lorsque vous le traversez. Si vous traversez à nouveau le pont suspendu, retirez le pont suspendu et le marqueur Pont, puis mettez-les de côté. Ainsi, la liaison est interrompue et vous devez utiliser des portails pour atteindre l'autre côté.

Attention : Vous n'avez pas besoin de placer un marqueur Pont si votre déplacement se termine sur le pont suspendu. *La patience et la prudence sont vos meilleures alliées !*

Marqueur Interdiction
Si vous utilisez les marqueurs Interdiction : Au début de la partie, après avoir disposé les catacombes, placez un marqueur Interdiction sur chaque tuile Pixie comportant un pixie.

Effet des marqueurs Interdiction : après votre lancer, si le dé affiche ( ), vous ne pouvez pas vous déplacer, quel que soit l'endroit où vous vous trouvez, et c'est à la personne suivante de jouer.
La face ( ) du dé ne pourra être utilisée qu'une fois tous les pixies portant un marqueur Interdiction attrapés.

Pixie Time

Een coöperatief en turbulent spel voor 2–6 spelers vanaf 8 jaar

Auteurs: **BLOB:** Luca **B**ellini, Carlo Emanuele **L**anzavecchia, Walter **O**bert, Luca **B**orsa
Illustraties: Benjamin Petzold
Redactie: Markus Singer
Speelduur: ca. 15 minuten

Welkom in de Toveracademie.

Als leerlingen in de magische kunsten leren jullie in zes schooljaren de machtigste toverspreuken. Natuurlijk moeten jullie elk jaar, diep in de catacomben, van de Toveracademie bewijzen dat jullie veilig met de geleerde toverformules kunnen omgaan én hoe goed jullie pixies kunnen vangen. Pixies?! Dat zijn kleine, gevleugelde lichtwezentjes die graag kattenkwaad uithalen, niemand is veilig voor hun streken! Alleen samen, en met de juiste toverspreuken, lukt het jullie om de ondeugende pixies te pakken te krijgen.

Lukt het jullie om alle pixies te vangen voordat de tijd om is?

DIT ZIT IN DE DOOS:

6 verschillende actiemarkers

Juichen (blauw)

Kloppen (groen)

Duim omhoog (rood)

Handen in de lucht (geel)

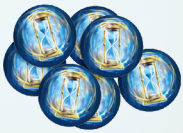
Vingers knippen (lila)

Klappen (roze)

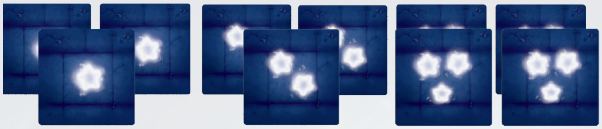
4x verbodsmarker

2x brugmarker

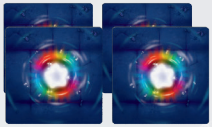
2x slotmarker


7x tijdmarker

10x Pixieplaatjes



4x pixiewachter

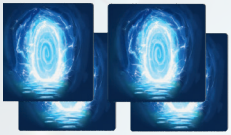


1x ingang

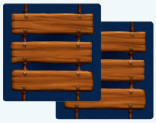
3x tijdomkeerder

3x runenval

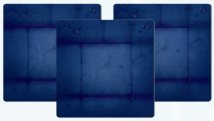
2x deur met pixie



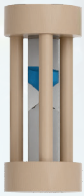
4x portaal



2x hangbrug



3x tegelvloer



1 zandloper

4x pixiewachter

1x schaduwpixie

35 pixies in verschillende kleuren:
9x roze, 5x groen, 4x geel, 5x lila, 6x rood, 6x blauw

1 dobbelsteen

EEN PAAR WEETJES VÓÓR HET EERSTE SPEL:

Pixie Time bestaat uit een reeks van 6 proeven, waarin jullie proberen alle pixies te vangen voordat de tijd om is. Elke proef is op zijn beurt opgedeeld in een tussenproef en een eindproef, die het einde van jullie schooljaar aan de Toveracademie voorstellen. Zo verkennen jullie, met een oplopende moeilijkheidsgraad, de catacomben van de Toveracademie, ontmoeten jullie nieuwe soorten pixies en leren jullie de bijbehorende toverspreuken om ze te vangen.

Hebben jullie alle 6 proeven uit de reeks behaald, dan kunnen jullie ze natuurlijk op elk moment afzonderlijk opnieuw spelen, of in de vrije spelmodus jullie vaardigheden laten zien. De vrije spelmodus wordt uitgelegd op pagina 42. Om te beginnen raden we jullie aan om de proeven uit de reeks één voor één te spelen.

Zijn jullie er klaar voor? Daar gaan we!

VOOR JULLIE BEGINNEN:

Elke speelronde in Pixie Time is een proef, die bestaat uit een tussenproef en een eindproef. In de tussenproef gaat het erom dat jullie jullie teamwerk en toverkunsten laten zien met pixies die jullie al kennen, voordat jullie daarna in de eindproef nieuwe pixies en uitdagingen tegenkomen.

Hieronder wordt de spelopbouw voor de eerste tussenproef uitgelegd. Alle tussenproeven worden steeds voorbereid in 7 stappen.

Tip: Vanaf pagina 79 vinden jullie de spelopbouw voor alle proeven. Daar worden telkens alleen de wijzigingen ten opzichte van de volgende stappen uitgelegd.

Proef 1: tussenproef

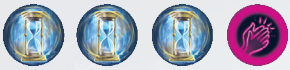
1) Tegels voorbereiden
Leg de volgende **tegels** klaar:

2) Catacomben klaarleggen
Leg de tegels neer zoals op de afbeelding:
- Leg de open afgebeelde tegels neer volgens de afbeelding.
- Meng de overige tegels verdekt en leg ze willekeurig op de afgebeelde posities.

3) Catacomben openleggen
Draai alle tegels open.

4) Catacomben betreden
Leg de **dobbelsteen** klaar en zet de **zandloper** op de ingang.
(Zet die zo neer dat er nog geen zand doorloopt.)

5) <u>Markers klaarleggen</u>
Leg volgende markers open in de buurt van de catacomben:

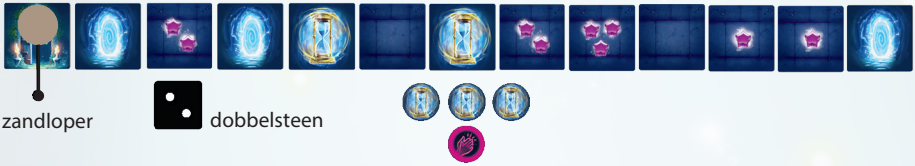


6) Pixies klaarzetten
Neem de volgende pixies en verdeel ze over de bijbehorende tegels: 9x roze

Pixies stralen enorm fel! Zelfs als ze al een tijdje niet meer op hun plek zijn, blijft hun aura nog lang zichtbaar als een heldere gloed.

7) <u>Extra regels</u>
Jullie mogen de zandloper altijd alleen naar voren verplaatsen, dus naar rechts in de catacomben! (Uitzondering: verplaatsing via portalen en het)

Voorbeeld van de spelopstelling



NU GAAT HET BEGINNEN:

Om te slagen voor de proef, moeten jullie alle pixies vangen voordat de tijd om is!
Hoe jullie pixies vangen en welke effecten alle tegels hebben, lezen jullie vanaf pagina 42.
Hier leggen we eerst de algemene spelvolgorde uit.

De zandloper is jullie gezamenlijke speelfiguur. Draai die om: vanaf nu loopt de tijd!
De zandloper mag alleen op bepaalde tegels opnieuw worden omgedraaid.

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie heeft het laatst een streek uitgehaald?
Jij begint en gooit de dobbelsteen.

- Toont de dobbelsteen een **ogenwaarde**, dan verplaats je de zandloper **zoveel tegels** vooruit.

Let op: in proef 1 mogen jullie de zandloper alleen naar voren verplaatsen, dus naar rechts.

Normaal gezien gelden de volgende bewegingsregels:

- Je mag de zandloper naar elke aangrenzende tegel verplaatsen.
- Je mag zelf de bewegingsrichting kiezen, maar je mag die tijdens je beurt niet veranderen.
- Je mag geen bewegingspunten laten vervallen.

Tip: Sommige tegels veranderen de bewegingsregels. Alle tegels en hun effecten worden vanaf pagina 42 in detail uitgelegd.

- Toont de dobbelsteen de **toverstaf**, dan plaats je de zandloper meteen op **een willekeurige andere** tegel.

Tip: Jullie kunnen altijd overleggen en elkaar tips geven – maar schiet op en hou de tijd goed in de gaten!

Bepaalde tegels beïnvloeden jullie verplaatsing, terwijl andere pas actief worden aan het einde van je beurt. Let dus altijd op de effecten van de tegels.

Daarna is de volgende persoon met de klok mee aan de beurt.

Het slagen voor de tussenproef:

De tussenproef eindigt wanneer …

… de tijd om is.

Jammer! Jullie hebben helaas samen verloren. Probeer de huidige proef gewoon opnieuw en begin weer bij de spelopbouw met stap 1.

of

… jullie **alle pixies hebben gevangen** voordat de tijd om is.
Proficiat! Tussenproef geslaagd!

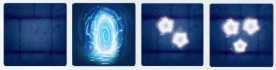
Hebben jullie de tussenproef gehaald, dan gaan jullie verder met de eindproef. Laat de catacomben voorlopig liggen en volg de opbouwstappen voor de betreffende eindproef. Meestal worden de catacomben uitgebreid met nieuwe tegels en moeten jullie nieuwe uitdagingen overwinnen.

De eindproef

Hieronder worden de opbouwstappen voor de eerste eindproef beschreven. Ook hier zijn er opnieuw 7 algemeen geldende stappen.

Proef 1: eindproef

1) + Extra tegels
Leg de **volgende tegels** extra klaar:



2) + Catacomben uitbreiden
In deze stap wordt uitgelegd wat jullie met de nieuwe tegels doen.
- Leg het portaal eerst even apart en schud de andere 3 tegels verdekt.
- Leg ze daarna verdekt in een rij rechts naast de catacomben.
- Leg het eerder apart gelegde portaal helemaal rechts in de rij.

3) Catacomben openleggen
Draai alle tegels open.

4) Catacomben betreden
Zet de **zandloper** op de ingang en leg de **dobbelsteen** klaar. (Zet hem zo neer dat er nog geen zand doorloopt.)

5) + Extra markers
Draai **alle verdekte markers weer open** en leg de **volgende markers extra open** in de buurt van de catacomben:

6) + Extra pixies
Verzamel de gevangen pixies en leg de volgende pixies extra klaar:
5x groen

Verdeel nu alle **pixies opnieuw willekeurig** op de bijbehorende tegels. Er mogen pixies in verschillende kleuren op één tegel liggen.

Tip: Neem het best gewoon alle pixies in je hand en laat ze één na één op de bijbehorende tegels vallen.

7) + Extra regels
Jullie mogen de zandloper nog steeds alleen vooruit bewegen, dus naar rechts in de catacomben!

Voorbeeld van spelopstelling

WANNEER IS HET AFGELOPEN?

Hebben jullie alle pixies gevangen voordat de tijd om is?

- *Ja? Super!*
  Jullie hebben de proef doorstaan en hebben het spel samen gewonnen.
  Jullie kunnen nu doorgaan met de volgende proef.

Opmerking: Vanaf pagina 79 van de handleiding wordt de spelopstelling voor de verschillende proeven uitgelegd.

- *Nee? Jammer!*
  Jullie hebben de proef niet gehaald en hebben het spel samen verloren.
  Jullie moeten de proef (inclusief de tussenproef) opnieuw doen en weer van voren af aan beginnen. Misschien lukt het de volgende keer wel – oefening baart kunst!

Uitdagingmodus
Zoeken jullie de ultieme challenge? Begin dan elke keer opnieuw bij de allereerste proef wanneer jullie een tussenproef of eindproef niet halen.

Chaosmodus
Speel de proef zoals gewoonlijk, maar bereid de pixies en hun actiemarkers niet voor volgens de voorschriften van de betreffende proef. Trek in plaats daarvan, nadat jullie de catacomben hebben opgebouwd, uit alle pixies willekeurig zoveel pixies als nodig is en verdeel die ook willekeurig over de bijbehorende tegels. Zoek vervolgens de actiemarkers in dezelfde kleuren erbij en leg ze klaar. Dat kan ertoe leiden dat jullie al in de eerste tussenproef een heleboel spreuken moeten gebruiken… tja, totale chaos!

DE VRIJE SPELMODUS:

Zijn jullie vertrouwd met het spel en hebben jullie de proef uitgespeeld, dan kunnen jullie deze spelmodus ook proberen voor één losse spelpartij – onafhankelijk van de proef en zonder tussenproef:

1. Leg de volgende tegels even apart: ingang, zandloper en 2 portalen.
2. Schud alle andere tegels verdekt en leg er nog 16 apart.
3. Leg de overige tegels terug in de doos.
4. Schud alle 20 apart gelegde tegels verdekt en leg ze in een cirkel neer.
5. Draai alle tegels open.
6. Verdeel willekeurige pixies over de bijbehorende tegels.
7. Leg daarna de actiemarkers in de bijbehorende kleuren klaar.
8. Leg eventueel slotmarkers op deurtegels en houd eventueel brugmarkers klaar.
9. Leg op elke tegel met een pixie een verbodsmarker.
10. Leg afhankelijk van de moeilijkheidsgraad het juiste aantal zandlopermarkers klaar: makkelijk: 6–7 / gemiddeld: 4–5 / moeilijk: 2–3
11. Leg de dobbelsteen klaar en zet de zandloper op de ingang.
12. Draai de zandloper om en start! Lukt het jullie om alle pixies te vangen voordat de tijd om is?

TEGELS EN MARKERS:

Hier volgt een uitleg van de tegels en markers in het spel.

Ingang
Zet de zandloper aan het begin van het spel op deze tegel. Geen speciaal effect.

Tegelvloer
Geen speciaal effect.

Pixie / Pixiepaar / Pixiedrieling

Leg aan het begin van het spel respectievelijk één, twee of drie (willekeurige) pixies op deze tegel.

Eindigt je beweging met de zandloper op deze tegel, dan mag je een pixie vangen.
Liggen er meerdere pixies op de tegel, dan mag je er één uitkiezen:
Neem de pixie van de tegel en leg hem bij de actiemarker met dezelfde kleur.
Daarna moeten <u>alle andere</u> spelers de actie uitvoeren die op de actiemarker staat afgebeeld. Pas daarna is de volgende speler aan de beurt en mag die dobbelen.

Ja, pixies kun je niet in je eentje vangen – alleen met teamwork kunnen jullie het halen!
Liggen er geen pixies meer op deze tegel, dan heeft die geen speciaal effect.

Actiemarkers

De actiemarkers tonen hoe jullie de pixies in de bijbehorende kleur kunnen vangen. Telkens wanneer je een pixie vangt, leg je die bij de overeenkomstige actiemarker. **Alle andere spelers moeten dan een bepaalde actie uitvoeren.** Pas wanneer iedereen dat gedaan heeft, is de volgende speler aan de beurt en mag die dobbelen.

Klappen (roze)
Alle andere spelers moeten één keer in hun handen klappen.
Roze pixies zijn erg ijdel en laten zich goed afleiden door applaus.

Kloppen (groen)
Alle andere spelers moeten één keer op de tafel kloppen.
Groene pixies waarderen goede manieren, dus je moet altijd eerst aankloppen.

Handen in de lucht (geel)
Alle andere spelers moeten één keer hun handen in de lucht steken.
Gele pixies zijn erg goedgelovig – als je met opgeheven handen komt, verwachten ze niets slechts.

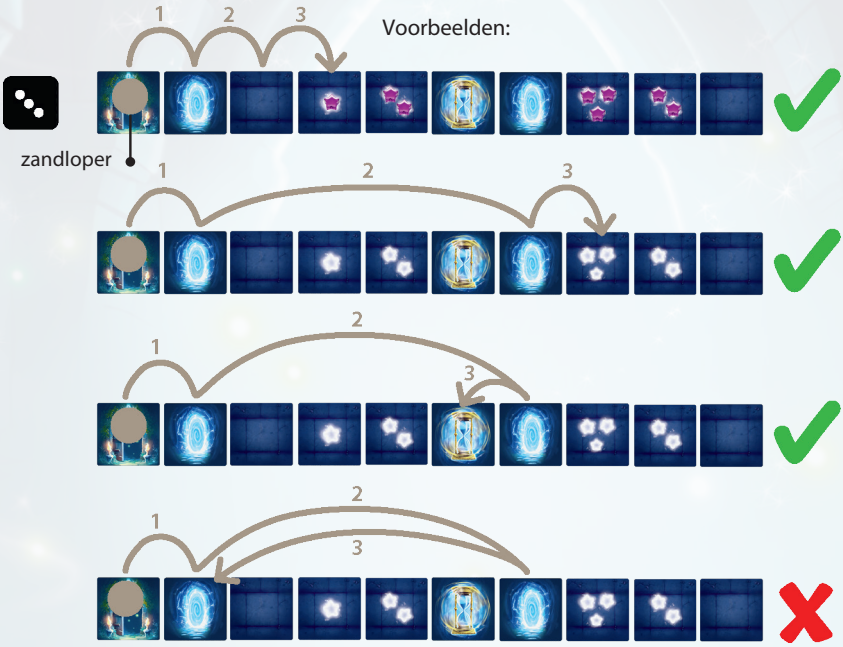
Vingerknippen (paars)
Alle andere spelers moeten één keer met hun vingers knippen.
Paarse pixies oriënteren zich vooral op hun gehoor – dat is in ons voordeel!

Duim omhoog (rood)
Alle andere spelers moeten jou één keer een duim omhoog geven.
Rode pixies zijn eigenlijk erg agressief – maar met zoveel positieve energie kunnen ze gewoon niet omgaan!

Juichen (blauw)
Alle andere spelers moeten één keer luid juichen.
Blauwe pixies vieren graag feest – en voelen zich daarom heel veilig in een echte feeststemming.

Kun je niet met je vingers knippen? Klik dan met je tong of maak een ander geluid! Op de een of andere manier moeten we de pixies afleiden …

Portaal
Het effect van portalen mag al tijdens de beweging worden gebruikt. Elk portaal wordt behandeld alsof het aan elk ander portaal grenst. Op een portaal stappen telt telkens als één bewegingspunt. Beweeg je dus naar een portaal, dan mag je je beweging voortzetten vanaf eender welk ander portaal. Daarna mag je ook van richting veranderen. Je mag echter niet meteen terug bewegen naar het vorige portaal.



Tijdomkeerder
Eindig je je beweging met de zandloper op deze tegel en hebben jullie nog tijdmarkers beschikbaar? Dan mag je de zandloper nu omdraaien. Draai in dat geval ook één tijdmarker om. Die tijdmarker is dan voorlopig niet meer beschikbaar.

Tijdmarker

Tip: Dit is een heel krachtig effect en kan, als jullie het op het juiste moment gebruiken, de tijd voor jullie proef aanzienlijk verlengen!

Runenval
Het effect van runenvallen wordt al tijdens de beweging geactiveerd en niet pas aan het einde van de beweging. De runenval stopt je beweging. Beweeg je de zandloper dus naar een runenval, dan moet je daar blijven staan. Alle resterende bewegingspunten vervallen.

Deur met pixie

slotmarker

Leg aan het begin van het spel altijd een willekeurige pixie en een slotmarker op deze tegel. Beweeg je naar een deur met pixie en slotmarker en heb je nog bewegingspunten over, dan moet je je overeenkomstig zoveel stappen terug bewegen. Je kan de deur niet passeren. Alleen als je beweging op deze tegel eindigt, leg je de slotmarker opzij en vang je de pixie. Vanaf dan is de deur geopend en heeft de tegel geen effect meer.

Pixiewachter
Leg aan het begin van het spel altijd een pixiewachter op deze tegel. Pixiewachters kunnen pas gevangen worden nadat alle andere pixies gevangen zijn. Om de pixiewachter te vangen mogen jullie eender welke actie uitvoeren, maar iedereen moet dezelfde actie doen. Leg de gevangen pixiewachter daarna opzij. Eindig je je beweging met de zandloper op deze tegel terwijl jullie nog niet alle andere pixies gevangen hebben, dan gebeurt er niets.

Hangbrug
Leg aan het begin van het spel het juiste aantal brugmarkers klaar.
Zodra je over de hangbrug beweegt, moet je een brugmarker op de hangbrug leggen. Beweeg je opnieuw over de hangbrug, dan verwijder je de hangbrug en de brugmarker en leg je beide opzij. Daardoor is de verbinding onderbroken en moeten jullie portalen gebruiken om aan de andere kant te komen.

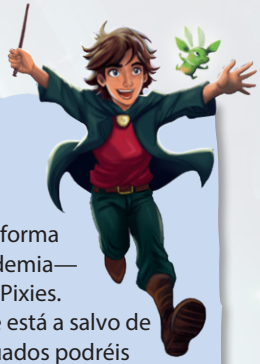
Let op: je hoeft geen brugmarker op de hangbrug te leggen als je beweging op de hangbrug eindigt. *Rustig aan, voorzichtig en doordacht – dat loont!*

Verbodsmarker
Als er verbodsmarkers gebruikt worden:
Leg aan het begin van het spel, nadat jullie de catacomben hebben uitgelegd, op elke pixietegel met <u>één</u> pixie ook een verbodsmarker.

Effect van de verbodsmarkers:
Dobbel je het (ongeacht waar je staat), dan mag je niet bewegen en is de volgende speler aan de beurt.
Pas wanneer jullie alle pixies met een verbodsmarker gevangen hebben, kunnen jullie het dobbelresultaat ( ) weer gebruiken.

Un trepidante juego cooperativo para 2 a 6 jugadores a partir de 8 años.

Autores: **BLOB:** Luca **B**ellini, Carlo Emanuele **L**anzavecchia, Walter **O**bert, Luca **B**orsa
Ilustración: Benjamin Petzold
Redacción: Markus Singer
Duración de la partida: aprox. 15 minutos



Bienvenidos a la Academia de Magia.

Como aprendices de las artes mágicas, os prepararéis durante seis cursos para dominar los hechizos más poderosos. Pero no basta con aprenderlos: también tendréis que demostrar que sabéis usarlos de forma segura. Por eso, cada año —en las profundas catacumbas de la Academia— se celebra un examen para comprobar vuestra habilidad atrapando Pixies. ¿Pixies? Son pequeñas criaturas aladas de luz y muy traviesas: ¡nadie está a salvo de sus bromas! Solo trabajando en equipo y usando los hechizos adecuados podréis atrapar a los juguetones y pícaros Pixies.

¿Lograréis atrapar a todos los Pixies antes de que se acabe el tiempo?

CONTENIDO DEL JUEGO:

6 marcadores de acción diferentes

Animar (azul)

Golpear (verde)

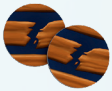
Pulgar arriba (rojo)

Manos arriba (amarillo)

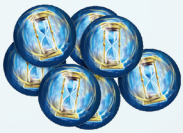
Chasquear los dedos (morado)

Aplaudir (rosa)

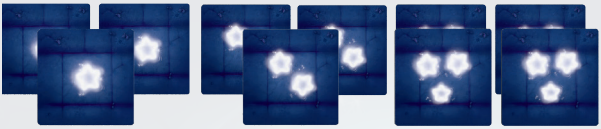
4x marcadores de prohibición


2x marcadores de puente

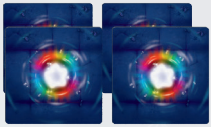
2x marcadores de candado


7x marcadores de tiempo

10x Fichas de Pixies

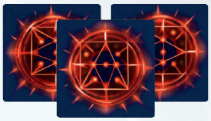


4x guardianes Pixie



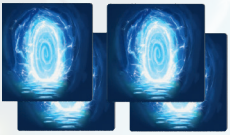
1x entrada

3x volteadores de tiempo

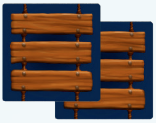


3x trampas rúnicas

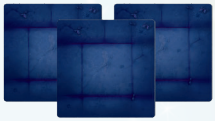
2x puertas con Pixie



4x portales



2x puentes colgantes



3x suelos de piedra

1 reloj de arena

4x Guardianes Pixie

35 Pixies de diferentes colores:
9x rosas, 5x verdes, 4x amarillos, 5x morados, 6x rojos, 6x azules

1x Pixie de las sombras

1 Dado

ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ:

Pixie Time se desarrolla en una campaña de 6 exámenes en las que intentaréis atrapar todos los Pixies antes de que se acabe el tiempo. Cada examen se divide a su vez de un examen parcial y un examen final, que marcan el final del curso en la Academia. A medida que avancéis, exploraréis las catacumbas, conoceréis nuevos Pixies y aprenderéis los hechizos necesarios para atraparlos.

Cuando completéis los 6 exámenes, podréis repetirlos individualmente o jugar en modo libre (explicado en la página 53). Al principio, os recomendamos seguir los exámenes en orden.

¿Preparados? ¡Empezamos!

ANTES DE EMPEZAR:

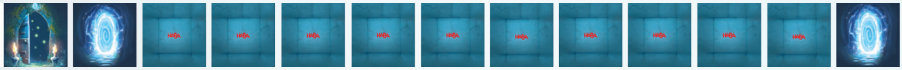
Cada partida a Pixie Time representa un examen, que a su vez se divide en examen parcial y examen final. En el examen parcial demostraréis trabajo en equipo y habilidades mágicas con Pixies conocidos, antes de enfrentaros a nuevos retos en el examen final.
A continuación, se explica la preparación del juego para el primer examen parcial. Todos los exámenes parciales se preparan en 7 pasos.

Nota: A partir de la página 79 encontrará la disposición del juego correspondiente para todos los exámenes. Allí solo se explican los cambios para los pasos posteriores.

Examen 1: Examen parcial

1) Preparación de las fichas
Coged las siguientes **fichas**:

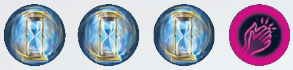
2) Disposición de las catacumbas
Colocad las fichas como se muestra:
- Colocad las fichas boca arriba según la ilustración.
- Mezclad las fichas restantes boca abajo y colocadlas aleatoriamente en las posiciones indicadas.



3) Descubrir catacumbas
Girad todas las fichas de catacumbas.

4) Entrar en las catacumbas
Colocad el **dado** y poned el **reloj de arena** en la entrada (sin que la arena empiece a caer).

5) Preparación los marcadores
Colocar los siguientes **marcadores** boca arriba cerca de las catacumbas:

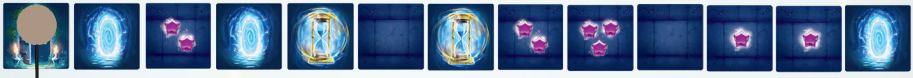


¡Los Pixies tienen una gran luminosidad! Incluso si han desaparecido hace mucho tiempo, su aura aún se puede ver con un resplandor brillante.

6) Preparación de los Pixies
Coged los siguientes Pixies y distribuidlos por las casillas correspondientes: 9 rosas

7) Reglas especiales
¡Solo puedes mover el reloj de arena hacia adelante, es decir, hacia la derecha, en las catacumbas!
(Excepción: Movimiento a través de portales y el)

Ejemplo de configuración del juego



reloj de arena Dado

DESARROLLO DEL JUEGO:

Para superar el examen, ¡debéis atrapar a todos los Pixies antes de que se acabe el tiempo! Podéis descubrir cómo atraparlos y qué efectos tienen cada ficha a partir de la página 53. Aquí, primero te explicaremos el juego en general.

El reloj de arena es la pieza de juego compartida. Dale la vuelta. ¡El tiempo se acaba! Solo se puede volver a girar en ciertas casillas.

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién fue el último en hacer un truco de magia? Empiezas y tiras los dados.

- Si el dado muestra un **número,** mueve el reloj de arena hacia adelante la **cantidad de fichas correspondiente.**

Atención: En el examen 1, sólo se puede mover el reloj de arena hacia adelante, es decir, hacia la derecha.

Normalmente, se aplican las siguientes reglas de movimiento:

- Se puede mover el reloj de arena a cualquier casilla adyacente.
- Se puede elegir la dirección del movimiento, pero no se puede cambiar durante tu turno.
- No se pueden perder puntos de movimiento.

Nota: Algunas fichas modifican las reglas de movimiento. Todas las fichas y sus efectos se explican detalladamente a partir de la página 53.

- Si el dado muestra la **varita mágica**, coloca el reloj de arena directamente sobre **cualquier otra ficha.**

Nota: Siempre os podéis coordinar y aconsejaros mutuamente, ¡pero daros prisa y controlad el tiempo!

Algunas fichas afectan tu movimiento, otras tienen un efecto al terminar tu turno sobre ellas. Así que presta siempre atención a los efectos de las fichas.

Ahora es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

<u>Superar el examen parcial:</u>

El examen parcial finaliza cuando …

…. termina el tiempo.

¡Lástima! Desafortunadamente, habéis perdido. Simplemente intentad superar el examen de nuevo y comenzad desde el paso 1 de la configuración del juego.

o

… habéis **atrapado todos los Pixies** antes de que se acabe el tiempo.
¡Felicidades! ¡Habéis superado el examen parcial!

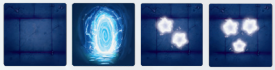
Si superáis el examen parcial, podéis pasar al examen final. Deja las catacumbas donde están por ahora y sigue los pasos de disposición para el examen final correspondiente. Normalmente, las catacumbas se ampliarán con nuevas fichas y tendréis que superar nuevos desafíos.

El examen final

A continuación, se describen los pasos para prepararse para el primer examen final. Nuevamente, hay 7 pasos de aplicación general.

Examen 1: Examen final

1) + Fichas adicionales
Reservad también las **siguientes fichas:**



2) + Ampliación de las Catacumbas
Este paso explica qué hacer con las nuevas fichas.
- Dejad el portal a un lado por ahora y barajad las otras 3 fichas boca abajo.
- Colocadlas boca abajo en una fila a la derecha de las catacumbas.
- Colocad el portal que habíais apartado anteriormente en el extremo derecho de la fila.

3) Descubrir las catacumbas
Revelad todas las fichas.

4) Entrar en las catacumbas
Colocad el **reloj de arena** en la entrada y preparad el **dado.** (Colocadlo de forma que no haya empezado a caer arena).

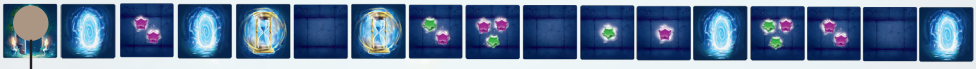
5) + Marcadores adicionales
Destapad **todos los marcadores ocultos** y, además, colocad los **siguientes marcadores boca arriba** cerca de las catacumbas:

6) + Pixies adicionales
Reunid a los Pixies capturados y reservad los siguientes **Pixies adicionales:**
5x verde

Ahora redistribuid **aleatoriamente todos los Pixies** en sus casillas correspondientes. Se pueden colocar Pixies de diferentes colores en la misma casilla.

Consejo: La mejor manera es simplemente coger todos los Pixies en la mano y dejarlos caer uno tras otro sobre las fichas correspondientes.

7) + Reglas especiales
¡Solo se puede mover el reloj de arena hacia adelante, es decir, hacia la derecha en las catacumbas!



reloj de arena

Dado

Ejemplo de disposición del juego

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

¿Atrapasteis a todos los Pixies antes de que se acabara el tiempo?

- *¿Sí? ¡Genial!*
  Habéis superado el examen y habéis ganado juntos.
  Ahora podéis pasar al siguiente examen.

Nota: A partir de la página 79 de las instrucciones, se explica la disposición del juego para las respectivas pruebas.

- *¿No? ¡Lástima!*
  No habéis superado el examen y habéis perdido conjuntamente.
  Debéis volver a realizar el examen (incluyendo el examen parcial) y empezar de nuevo.
  Quizás la superéis la próxima vez: ¡la práctica hace al maestro!

Modo superación
¿Buscáis el reto definitivo? Empezad de nuevo desde el primer examen cada vez que suspendáis un examen parcial o final.

Modo caos
Jugad la campaña como siempre, pero no preparéis a los Pixies ni sus marcadores de acción según los requisitos específicos del examen. En su lugar, después de preparar las catacumbas, extraed al azar tantos Pixies como necesitéis de todas las casillas disponibles y distribuidlos aleatoriamente en las casillas correspondientes. Luego, buscad los marcadores de acción del mismo color y colocadlos listos. Esto puede llevaros a tener que usar multitud de hechizos en el primer examen parcial... ¡caos total!

MODO DE JUEGO LIBRE:

Si ya conocéis el juego y habéis completado la campaña, también podéis probar este modo de juego en una sola partida, independientemente de la campaña y sin comprobaciones intermedias:

1. Apartad las siguientes fichas: Entrada, Reloj de Arena y 2 Portales.
2. Barajad todas las demás fichas boca abajo y apartad otras 16.
3. Devolved las fichas restantes a la caja.
4. Barajad las 20 fichas apartadas boca abajo y colocadlas en círculo.
5. Revelad todas las fichas.
6. Distribuid Pixies al azar en las fichas correspondientes.
7. Luego, colocad los marcadores de acción en los colores correspondientes.
8. Si es necesario, colocad marcadores de cerradura en las fichas de puerta y tened listos los marcadores de puente.
9. Colocad un marcador de prohibición en cada ficha con un Pixie.
10. Preparad la cantidad adecuada de marcadores de reloj de arena según la dificultad: Fácil: 6–7 / Medio: 4–5 / Difícil: 2–3
11. Colocad el dado y el reloj de arena en la entrada.
12. ¡Dadle la vuelta al reloj de arena y que empiece el juego! ¿Podréis atrapar a todos los Pixies antes de que se acabe el tiempo?

FICHAS Y MARCADORES:

Explicación de las fichas y marcadores del juego.

Entrada
Coloca el reloj de arena en esta casilla al comienzo del juego. Sin efectos especiales.

Suelo de piedra
Sin efectos especiales.

Pixie / Pareja de Pixies / Trio de Pixies

Al comienzo de la partida, coloca uno, dos o tres Pixies (al azar) en esta ficha.

Si terminas tu movimiento con el reloj de arena en esta ficha, puedes capturar un Pixie.
Si hay varios Pixies en la ficha, puedes elegir uno:
Toma el Pixie de la ficha y colócalo junto al marcador de acción del mismo color.
Después, <u>todos los demás</u> jugadores deben realizar la acción indicada en el marcador de acción. Solo entonces será el turno del siguiente jugador que tirará el dado.
Sí, no puedes atrapar Pixies solo, ¡solo puedes hacerlo en equipo!
Si no quedan Pixies en esta casilla, no tiene ningún efecto especial.

Marcadores de acción

Los marcadores de acción te muestran cómo atrapar a los Pixies de los mismos colores. Cada vez que atrapes un Pixie, colócalo junto al marcador de acción correspondiente. **Todos los demás jugadores deben realizar una acción específica.** Solo después de que todos la hayan realizado, será el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

Aplaudir (rosa)
Todos los demás jugadores tienen que aplaudir una vez.
Los Pixies rosas son muy vanidosos y se distraen fácilmente con los aplausos.

Golpear (verde)
Todos los demás jugadores deben golpear la mesa una vez.
Los Pixies verdes aprecian los buenos modales, así que siempre debéis golpear la mesa.

Manos arriba (amarillo)
Todos los demás jugadores tienen que levantar las manos.
Los Pixies amarillos son muy crédulos: si te acercas a ellos con las manos en alto, no esperan nada malo.

Chasquear los dedos (morado)
Todos los demás jugadores deben chasquear los dedos una vez.
Los Pixies morados dependen principalmente de su oído: ¡esa es vuestra ventaja!

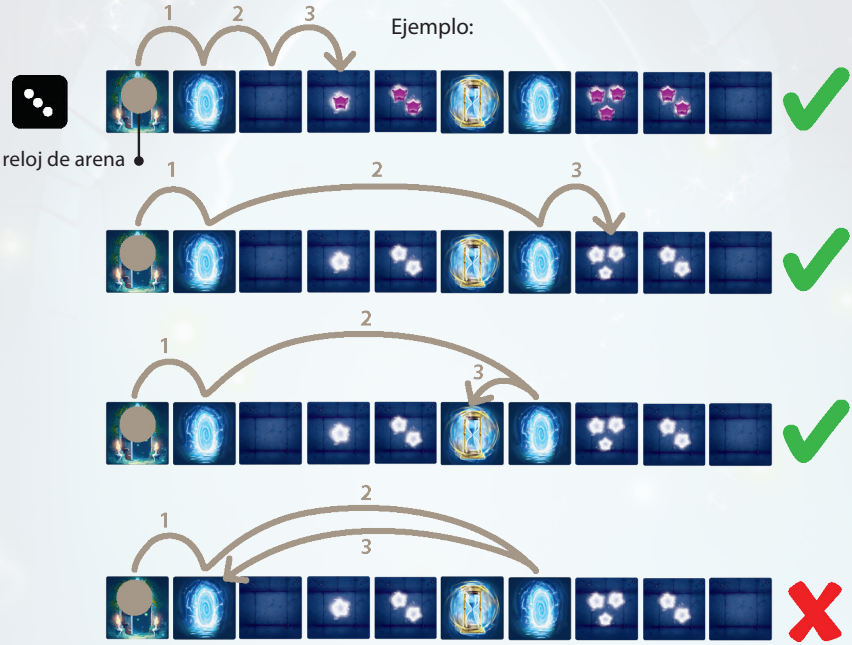
Pulgar arriba (rojo)
Todos los demás jugadores tienen que poner un pulgar arriba.
Los Pixies rojos son muy agresivos, ¡pero no soportan tanta energía positiva!

Animar (azul)
Todos los demás jugadores deben animar a gritos una vez.
A los Pixies azules les encanta la fiesta, por lo que se sienten muy seguros en un ambiente festivo.

¿No puedes chasquear los dedos? ¡Pues chasquea la lengua o haz otro ruido! Tenemos que distraer al Pixie de alguna manera. …

Portal

El efecto de los portales se puede usar incluso en movimiento. Cada portal se considera adyacente a todos los demás. Moverse hacia un portal cuenta como un punto de movimiento. Por lo tanto, si te mueves hacia un portal, puedes continuar tu movimiento hacia cualquier otro. También puedes cambiar la dirección de tu movimiento posteriormente. Sin embargo, no puedes regresar directamente al portal anterior.



Volteador de tiempo

Si terminas tu jugada con el reloj de arena en esta casilla y aún tienes marcadores de tiempo disponibles, puedes darle la vuelta. En este caso, también debes girar un marcador de tiempo. Este marcador de tiempo dejará de estar disponible.

Marcador de tiempo

Consejo: Este es un efecto muy poderoso y, si puedes activarlo en el momento adecuado, ¡puede prolongar enormemente el tiempo de la prueba!

Trampa rúnica
El efecto de las trampas rúnicas se activa durante el movimiento, no al final.
Una trampa rúnica detiene tu movimiento. Por lo tanto, si mueves el reloj de arena hacia una trampa rúnica, debes permanecer allí. Todos los puntos de movimiento restantes se pierden.

Puerta con Pixie

Marcador de cerradura

Al principio de la partida, coloca siempre un Pixie al azar y un marcador de cerradura en esta casilla. Si te mueves hacia una puerta con un Pixie y un marcador de cerradura, y te quedan puntos de movimiento, debes retroceder esa misma cantidad de espacios. No puedes atravesar la puerta. Solo si tu movimiento termina en esta casilla, apartas el marcador de cerradura y capturas al Pixie. A partir de ese momento, la puerta queda abierta y la casilla deja de tener efecto.

Guardián Pixie
Al comienzo de la partida, coloca siempre un Guardián Pixie en esta casilla.
Los Guardianes Pixies solo se pueden capturar después de que todos los demás Pixies hayan sido capturados. Para capturar un Guardián Pixie, puedes realizar cualquier acción, pero todos deben realizar la misma. Después, aparta el Guardián Pixie capturado. Si terminas tu movimiento con el reloj de arena en esta casilla y aún no has capturado a todas las demás Pixies, no ocurre nada.

Puente colgante
Al comienzo de la partida, coloca la cantidad adecuada de marcadores de puente. Cada vez que cruces el puente colgante, debes colocar un marcador de puente sobre él. Si vuelves a cruzarlo, retira el puente y el marcador y déjalos a un lado. De este modo, la conexión queda interrumpida y tenéis que usar portales para llegar al otro lado.

Nota: No es necesario colocar un marcador de puente en el puente colgante si el movimiento termina en él. *Lentamente, con cuidado y detenimiento, ¡vale la pena!*

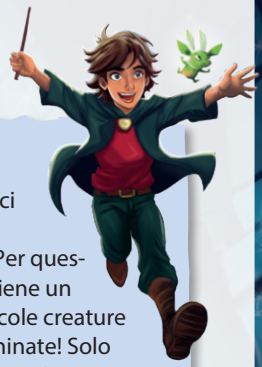
Marcadores de prohibición
Al comienzo de la partida, después de haber dispuesto las catacumbas, coloca un marcador de prohibición en cada ficha de Pixie que tenga un Pixie.

Efecto de los marcadores de prohibición: Si obtienes en el dado el ( ) (independientemente de tu posición), no podrás moverte y el siguiente jugador jugará su turno.
Solo después de haber capturado a todos los Pixies con marcadores de prohibición podrás volver a usar el resultado del dado ( ).

Pixie Time

Un gioco cooperativo e frenetico per 2 – 6 persone dagli 8 anni in su.

Autori: **BLOB:** Luca **B**ellini, Carlo Emanuele **L**anzavecchia, Walter **O**bert, Luca **B**orsa
Illustrazioni: Benjamin Petzold
Redazione: Markus Singer
Durata: circa 15 minuti



Benvenuti all'Accademia di Magia!

In qualità di apprendisti delle arti magiche, nel corso di sei anni scolastici imparerete i più potenti tra tutti gli incantesimi. Naturalmente, dovrete dimostrare di saper padroneggiare queste formule in totale sicurezza! Per questo motivo, ogni anno – nelle profonde catacombe dell'Accademia – si tiene un esame per testare la vostra abilità nel catturare i Pixie. I Pixie?! Sono piccole creature di luce alate che amano fare scherzi: nessuno è al sicuro dalle loro birichinate! Solo collaborando e usando gli incantesimi corretti riuscirete a prendere questi dispettosi esserini.

Riuscirete a catturarli tutti prima che il tempo scada?

CONTENUTO DELLA SCATOLA:

6 Segnalini Azione diversi:

Esultanza (blu)

Bussare (verde)

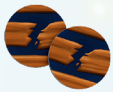
Pollice in su (rosso)

Mani in alto (giallo)

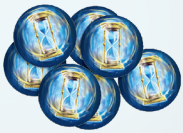
Schioccare le dita (lilla)

Applauso (rosa)

4x Segnalino Divieto

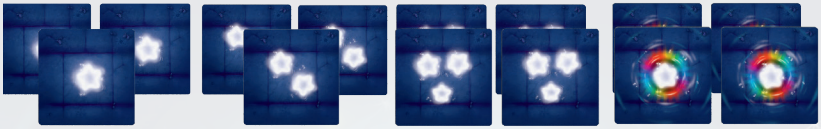

2x Segnalino Ponte

2x Segnalino Lucchetto


7x Segnalino Tempo

10x Tessere Pixie

4x Guardiano Pixie

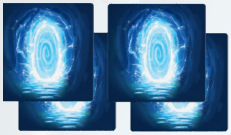


1x Ingresso

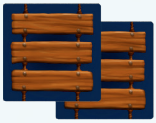
3x Gira-tempo

3x Trappola Runica

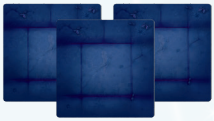
2x Porta con Pixie



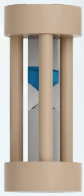
4x Portale



2x Ponte sospeso



3x Pavimento di pietra



1 Clessidra

4x Guardiano Pixie

1x Pixie Ombra

35 Pixie in diversi colori: 9 rosa, 5 verdi, 4 gialli, 5 viola, 6 rossi, 6 blu

1 Dado

INFORMAZIONI PRIMA DELLA PRIMA PARTITA:

Pixie Time si sviluppa attraverso una campagna di **6 prov**e, in cui i giocatori provano a catturare tutti i Pixie, prima che il tempo finisca. Ogni prova è divisa in un **Esame Intermedio** e un **Esame Finale**, che segnano la fine del vostro anno scolastico. Esplorerete le catacombe con difficoltà crescente, incontrando nuovi tipi di Pixie e imparando gli incantesimi per catturarli. Una volta completata la campagna, potrete rigiocare le singole prove o sfidarvi nella **Modalità Libera**. Trovate la spiegazione di questa modalità a pag. 64 ma per la prima partita il nostro consiglio è di giocare le prove in ordine.

Siete pronti? Si comincia!

PRIMA DI INIZIARE:

Ogni gioco di Pixie Time rappresenta una prova, che consiste in un esame intermedio e in un esame finale. Durante l'esame intermedio, dimostrerete il vostro lavoro di squadra e le vostre capacità di lanciare incantesimi affrontando i Pixie che già conoscete. Nell'esame finale affronterete nuovi Pixie e nuove sfide.

Qui sotto trovate la spiegazione di come si prepara il primo esame intermedio. Tutti gli esami intermedi hanno 7 passi di preparazione.

Nota: a partire da pagina 79, troverete la spiegazione della preparazione per ogni prova. Da lì in poi, verranno spiegate solo le modifiche ai passaggi successivi.

Prova 1: Esame intermedio

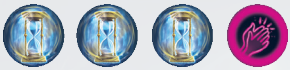
1) Preparare le tessere
Scegliete le tessere indicate per la prova:

2) Disporre le catacombe
- Posizionate le tessere a faccia in su come mostrato nell'illustrazione
- Mischiate le altre tessere e posizioantele a faccia in giù casualmente come mostrato in figura

3) Svelare le catacombe
Scoprite tutte le tessere.

4) Entrare nelle catacombe
Preparate il dado e posizionate la clessidra sull'Ingresso (senza far scorrere la sabbia).

5) <u>Preparare i segnalini</u>
Mettete i segnalini richiesti vicino all'area di gioco.

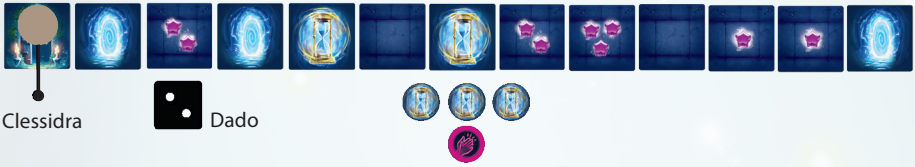


6) <u>Preparare i Pixie</u>
Prendete i seguenti Pixie e metteteli sulle tes sere (in funzione dei simboli presenti):
9x Rosa

I pixie emanano una luce potente! La loro aura può ancora essere visibile come un luminoso scintillio anche se non sono più in un luogo da molto tempo.

7) <u>Regole Speciali</u>
Nelle catacombe puoi muovere la clessidra solo in avanti, cioè verso destra.
(Eccezione: movimento attraverso i portali e)

Esempio



SI COMINCIA:

Per superare la prova, devi catturare tutti i Pixie prima che scada il tempo! Puoi scoprire come catturare i folletti e quali effetti hanno le tessere a partire da pagina 64. Per prima cosa, spiegheremo il flusso generale del gioco.

La clessidra è la vostra pedina comune. **Capovolgetela: il tempo inizia a scorrere!**
La clessidra può essere girata di nuovo solo su alcune tessere.

Si gioca a turno in senso orario. Chi ha fatto l'ultimo scherzo? Inizia e lancia il dado.

- **Se il dado mostra un numero:** muovi la clessidra di quel numero esatto di tessere.

Attenzione: Nella sfida 1 potete muovere la clessidra solo in avanti, cioè verso destra.

Normalmente si utilizzano queste regole di movimento:

- Puoi muoverti su qualsiasi tessera adiacente.
- Scegli la direzione, ma **non puoi cambiarla** durante lo stesso turno.
- Devi usare tutti i punti movimento.

Nota: Alcune tessere cambiano le regole di movimento. Tutte le tessere e i loro effetti sono spiegate a partire da pag 64.

- **Se il dado mostra la Bacchetta Magica:** posiziona la clessidra direttamente su una tessera a scelta.

Nota: potete parlare e darvi consigli a vicenda. Basta che teniate d'occhio il tempo!

Alcune tessere influenzano il tuo movimento, mentre altre hanno effetto quando termini il tuo turno su di esse. Quindi fai sempre attenzione anche agli effetti delle tessere.

Dopodiché, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Superare la sfida di livello intermedio:

La sfida di livello intermedio termina quando…

…. il tempo scade.
Peccato! Purtroppo, perdete insieme. Provate semplicemente a ripetere la sfida in corso e Ricominciate con la preparazione dal passaggio 1.

oppure

… Catturate tutti i Pixe prima che scada il tempo.
Congratulazioni! Avete superato la sfida di livello intermedio!

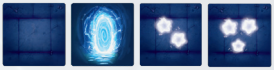
Se superi la sfida di livello intermedio, continua con la sfida finale. Per ora, lascia le catacombe così come sono e segui i passaggi di preparazione per la sfida finale scelta. Nella maggior parte dei casi, le catacombe vengono ampliate con nuove tessere e ti aspettano nuove sfide.

Esame Finale

Qua sotto trovate i passaggi dell' l'esame finale. Ancora una volta ci sono 7 passaggi che si applicano in generale.

Prova 1: Esame finale

1) + Tessere aggiuntive
Mettete da parte le seguenti tessere per questa sfida:



2) + Espandere le Catacombe
Questo passaggio spiega cosa fare con le nuove tessere.
- Mettete da parte il portale per il momento e mescolate coperte le altre 3 tessere.
- Posizionatele in una fila coperta a destra delle catacombe.
- Posizionate il portale che avete messo da parte all'estremità destra della fila.

3) Rivelare le Catacombe
Girate tutte le tessere a faccia in su.

4) Entrare nelle Catacombe
Posizionate la clessidra sull'entrata e mettete il dado nelle vicinanze. (Posizionate la clessidra in modo che la sabbia non scorra ancora.)

5) + Segnalini aggiuntivi
Girate di nuovo a faccia in su tutti i segnalini che erano coperti e posiziona-te i seguenti segnalini aggiuntivi a faccia in su vicino alle catacombe:

6) + Pixie aggiuntivi
Raccogliete i Pixie catturati e mettete da parte i seguenti Pixie aggiuntivi:
5× verdi

Ora ridistribuite casualmente tutti i pixie sulle tessere corrispondenti. Pixie di colori diversi possono essere posizionati sulla stessa tessera.

Consiglio: funziona meglio prendere tutti i pixie in mano e lasciarli cadere, uno alla volta, sulle tessere corrispondenti.

7) + Regole speciali
Potete muovere la clessidra solo in avanti, cioè verso destra attraverso le catacombe.

esempio di preparazione della partita

QUANDO FINISCE LA PARTITA?

Siete riusciti a catturare tutti i pixie prima che finisse il tempo?

- *Sì? Ottimo!*
  Avete superato la sfida e vinto la partita insieme.
  Ora potete continuare con la sfida successiva.

Nota: a partire da pagina 79 del regolamento trovate i passaggi di preparazione per ogni sfida.

- *No? Peccato!*
  Non avete superato la sfida e avete perso la partita insieme. Dovete ripetere la sfida (inclusa la sfida di livello intermedio) e ricominciare dall'inizio. Magari la prossima volta andrà meglio. La pratica rende perfetti!

Modalità Overachiever
Cercate la sfida definitiva? Ogni volta che fallite una sfida di livello intermedio o una sfida finale, ricominciate dalla primissima sfida.

Modalità Caos
Giocate la campagna come di consueto, ma non preparate i pixie o i loro segnalini azione seguendo le istruzioni della sfida. Dopo aver preparato le catacombe, pescate invece casualmente, tra tutti quelli disponibili, il numero di pixie necessario e distribuiteli casualmente sulle tessere corrispondenti. Poi trovate i segnalini azione corrispondenti per colore e metteteli da parte. Questo può portare a dover usare un'ampia varietà di incantesimi già dalla primissima sfida di livello intermedio.

Un caos totale, davvero!

MODALITÀ GIOCO LIBERO:

Una volta che avrete familiarizzato con il gioco e completato la campagna, potrete provare anche questa modalità per una partita autonoma, indipendente dalla campagna e senza una sfida di livello intermedio.

1. Mettete da parte le seguenti tessere: l'entrata, la clessidra e 2 portali.
2. Mescolate coperte tutte le tessere rimanenti e mettetene da parte altre 16.
3. Rimettete le restanti tessere nella scatola.
4. Mescolate, senza rivelarle, le 20 tessere messe da parte e disponetele in cerchio.
5. Girate tutte le tessere a faccia in su.
6. Distribuite casualmente i pixie sulle tessere corrispondenti.
7. Disponete i segnalini azione nei colori corrispondenti.
8. Se necessario, posizionate i segnalini lucchetto sulle tessere porta e tenete pronti i segnalini ponte.
9. Posizionate un segnalino proibito su ogni tessera che ha un pixie sopra.
10. A seconda del livello di difficoltà, preparate il seguente numero di segnalini clessidra: facile: 6–7 / medio: 4–5 / difficile: 2–3
11. Posizionate il dado nelle vicinanze e mettete la clessidra sull'entrata.
12. Capovolgete la clessidra e iniziate a giocare! Riuscirete a catturare tutti i pixie prima che il tempo finisca?

TESSERE E SEGNALINI:

La seguente sezione spiega le tessere e i segnalini utilizzati nel gioco.

Entrata
All'inizio della partita posizionate la clessidra su questa tessera. Nessun effetto speciale.

Pavimento di Pietra
Nessun effetto speciale.

Pixie / Coppia di pixie / Trio di pixie

All'inizio della partita posizionate su questa tessera uno, due o tre pixie (casuali), come indicato. Se terminate il vostro movimento con la clessidra su questa tessera, potete catturare un pixie. Se sulla tessera c'è più di un pixie, potete scegliere quale catturare. Prendete il pixie dalla tessera e posizionatelo accanto al segnalino azione corrispondente dello stesso colore. **Dopo di ciò, tutti gli altri giocatori devono eseguire l'azione mostrata sul segnalino azione. Solo allora il giocatore successivo effettua il proprio turno e tira il dado.**
Esatto: i pixie non possono essere catturati da soli. Solo lavorando insieme potrete riuscirci!
Se su questa tessera non ci sono più pixie, non ha alcun effetto speciale.

Segnalini Azione

I segnalini azione mostrano come catturare i pixie del colore corrispondente. Ogni volta che catturate un pixie, posizionatelo accanto al segnalino azione corrispondente. **Tutti gli altri giocatori devono quindi eseguire un'azione specifica.** Solo dopo che tutti l'hanno eseguita, il giocatore successivo effettua il proprio turno e tira il dado.

Applauso (rosa)
Tutti gli altri giocatori devono battere le mani una volta.
I pixie rosa sono molto vanitosi e si distraggono facilmente con gli applausi.

Bussare (verde)
Tutti gli altri giocatori devono bussare una volta sul tavolo.
I pixie verdi apprezzano le buone maniere, quindi è sempre educato bussare.

Mani in alto (giallo)
Tutti gli altri giocatori devono alzare le mani una volta.
I pixie gialli sono molto fiduciosi. Quando vi avvicinate con le mani alzate, non sospettano nulla di male.

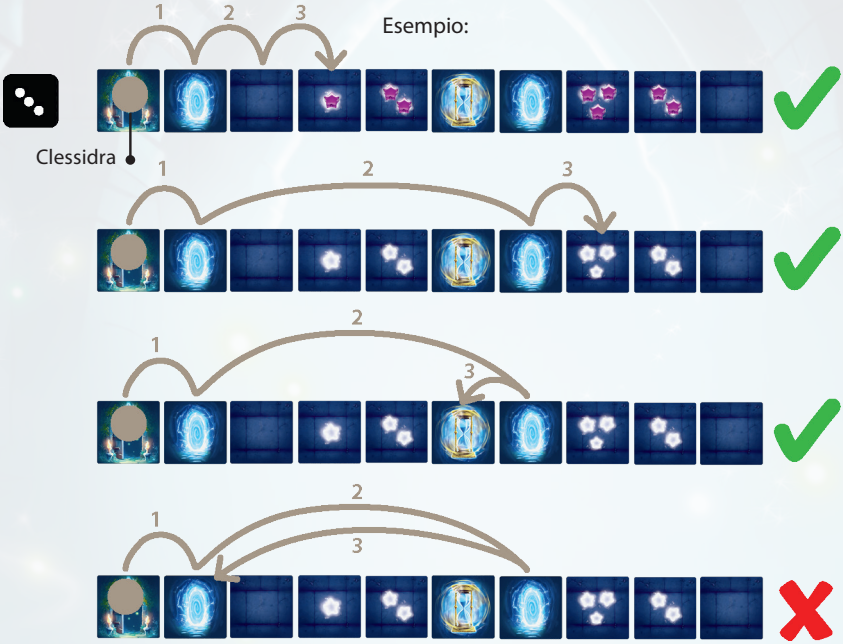
Schiocco di dita (viola)
Tutti gli altri giocatori devono schioccare le dita una volta.
I pixie viola si affidano soprattutto all'udito. E questo gioca a nostro favore!

Pollice in su (rosso)
Tutti gli altri giocatori alzare il pollice in su una volta.
I pixie rossi sono di solito molto aggressivi, ma non riescono proprio a gestire tutta questa energia positiva!

Acclamazione (blu)
Tutti gli altri giocatori devono esultare ad alta voce una volta.
I pixie blu amano festeggiare e si sentono molto al sicuro in un'atmosfera di festa.

Non riuscite a schioccare le dita? Allora fate schioccare la lingua o producete un altro suono! Dopotutto dobbiamo pur distrarre il pixie in qualche modo.

Portale
L'effetto dei portali può essere utilizzato già durante il movimento. Ogni portale viene trattato come se fosse adiacente a tutti gli altri. Muoversi su un portale costa sempre 1 punto movimento. Quindi, se ti muovi su un portale, puoi continuare il tuo movimento da qualsiasi altro portale. Puoi anche cambiare direzione in seguito. Tuttavia, non puoi tornare direttamente al portale da cui sei appena arrivato.



Gira-tempo
Se terminate il vostro movimento con la clessidra su questa tessera e avete ancora dei segnalini tempo disponibili, potete girare la clessidra. In questo caso, girate anche un segnalino tempo. Quel segnalino tempo non sarà più disponibile per il momento.

Segnalino

Suggerimento: questo è un effetto molto potente e, se attivato al momento giusto, può prolungare notevolmente il tempo a disposizione per la sfida!

Trappola Runica
L'effetto delle trappole runiche si attiva durante il movimento, non alla fine dello stesso. Una trappola runica interrompe immediatamente il movimento. Quindi, se si sposta la clessidra su una trappola runica, bisogna fermarsi lì e perdere tutti i punti movimento rimanenti.

Porta con Pixie

lucchetto

All'inizio della partita, posizionate sempre un Pixie a caso e un segnalino lucchetto su questa tessera. Se vi muovete verso una porta con un Pixie e un segnalino lucchetto e avete ancora punti movimento, dovete tornare indietro dello stesso numero di spazi. Non puoi attraversare la porta. Solo quando il tuo movimento terminerà su questa tessera rimuovete il segnalino lucchetto e catturerete il folletto. Da quel momento in poi, la porta è aperta e la tessera non ha più alcun effetto.

Pixie Guardiano
All'inizio della partita, posizionate sempre un Pixie guardiano su questa tessera. I Pixie guardiani possono essere catturati solo dopo che tutti gli altri Pixie sono stati catturati. Per catturare un Pixie guardiano puoi scegliere qualsiasi azione, ma tutti devono eseguire la stessa azione. Poi metti da parte il Pixie guardiano catturato. Se termini il tuo movimento con la clessidra su questa tessera e non hai ancora catturato tutti gli altri Pixie, non succede nulla.

Ponte Sospeso
All'inizio della partita, prendi il numero richiesto di segnalini ponte. Non appena attraversi il ponte sospeso, posiziona un segnalino ponte sul ponte sospeso. Se attraversi di nuovo il ponte sospeso, rimuovi sia il ponte sospeso che il segnalino ponte e mettili da parte. In questo modo, il collegamento si interrompe e dovete usare i portali per arrivare dall'altra parte.

Importante: Non è necessario posizionare un segnalino sul ponte sospeso se il movimento termina sul ponte sospeso. Procedere lentamente e con costanza, con attenzione e cautela.

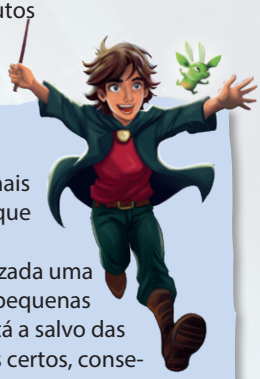
Segnalini Divieto
Se vengono utilizzati segnalini divieto:
All'inizio della partita, dopo aver disposto le catacombe, posizionate un segnalino divieto su ogni tessera Pixie che ne raffigura uno.

Se ottieni ( ) (indipendentemente da dove ti trovi), non puoi muoverti e il giocatore successivo gioca immediatamente il suo turno. Solo dopo aver catturato tutti i Plxie con i segnalini divieto puoi usare di nuovo ( )

Pixie Time

Um jogo cooperativo e turbulento para 2 a 6 jogadores a partir de 8 anos.

Autores: **BLOB:** Luca **B**ellini, Carlo Emanuele **L**anzavecchia, Walter **O**bert, Luca **B**orsa
Ilustração: Benjamin Petzold
Redação: Markus Singer
Duração do jogo: aprox. 15 minutos



Bem-vindos à Academia de Magia!

Como aprendizes de artes mágicas, vocês aprenderão os feitiços mais poderosos ao longo de seis anos letivos. Claro que também terão que provar a vossa habilidade ao usar os feitiços aprendidos! Portanto, todos os anos — nas catacumbas da Academia de Magia — é realizada uma prova para ver quão bons vocês são a capturar pixies. Pixies?! São pequenas criaturas de luz aladas que adoram pregar partidas — ninguém está a salvo das suas brincadeiras! Apenas ao trabalhar em equipa e usar os feitiços certos, conseguirão capturar os pixies travessos e brincalhões.

Conseguirão os jogadores capturar todos os pixies antes que o tempo acabe?

O QUE ESTÁ INCLUÍDO:

6 indicadores de ação diferentes

Comemorar (azul)

Bater à Porta (verde)

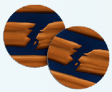
Fazer fixe (vermelho)

Levantar as mãos (amarelo)

Estalar os dedos (roxo)

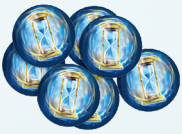
Bater palmas (cor-de-rosa)

4x Proibido



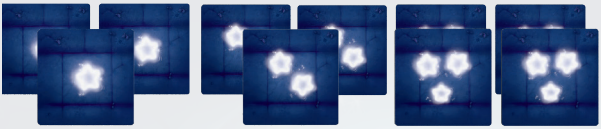
2x Ponte

2x Fechadura

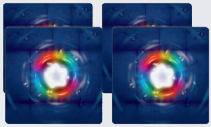


7x Ampulheta

10x Cartas Pixie

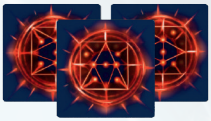


4x Guardião Pixie



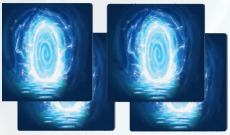
1x Entrada

3x Ampulheta

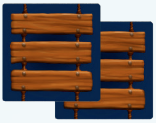


3x Armadilha de Runas

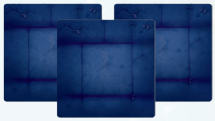
2x Porta com Pixie



4x Portal



2x Ponte Suspensa



3x Chão de Pedra

1 Ampulheta

4x Guardião Pixie

1x Pixie das Sombras

35 Pixies de cores diferentes:
9x cor-de-rosa, 5x verde, 4x amarelo, 5x roxo, 6x vermelho, 6x azul

1 Dado

ALGUMAS INFORMAÇÕES A SABER ANTES DO PRIMEIRO JOGO:

Pixie Time consiste num jogo com seis desafios em que os jogadores tentam apanhar todos os pixies antes que o tempo acabe. Cada desafio é dividido em prova intermédia e prova final, que marca o fim do ano letivo na Academia de Magia. À medida que a dificuldade aumenta, os jogadores exploram as catacumbas da Academia de Magia, encontram novos pixies e aprendem os feitiços certos para os conseguirem capturar. Depois de concluir os seis desafios do jogo, podem voltar a jogá-los individualmente ou testar as vossas habilidades na versão de jogo livre. O jogo livre é explicado na página 75. No entanto, recomendamos que para começar, joguem os desafios um após o outro.

Estão preparados? Vamos lá!

ANTES DE COMEÇAR:

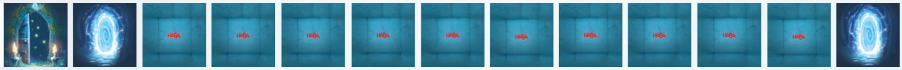
Cada partida do Pixie Time é um desafio, composto em prova intermédia e prova final. A prova intermédia testa o vosso trabalho em equipa e as vossas habilidades mágicas contra pixies conhecidos, enquanto a prova final apresenta novos pixies e novos desafios. A seguir, será explicada a preparação para a primeira prova intermédia. Todas as provas intermédias são divididas em 7 etapas.

Nota: A partir da página 79, encontram a configuração do jogo para todos os desafios. As alterações para as etapas seguintes são explicadas lá.

Prova 1: Intermédia

1) Preparar as cartas
Preparar as seguintes **cartas:**

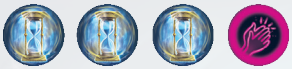
2) Montar as catacumbas
Dispor as cartas conforme mostrado:
- Colocar as cartas com a face virada para cima de acordo com a ilustração.
- Baralhar as cartas restantes com a face virada para baixo e colocá-las aleatoriamente nas posições indicadas.



3) Desvendar as Catacumbas
Revelar todas as cartas.

4) Entrar nas Catacumbas
Preparar o **dado** e colocar a **ampulheta** na entrada.
(Coloca-se de forma que ainda não caia areia.)

5) Preparar os Indicadores
Colocar os seguintes indicadores,
com a face visível, perto das catacumbas:

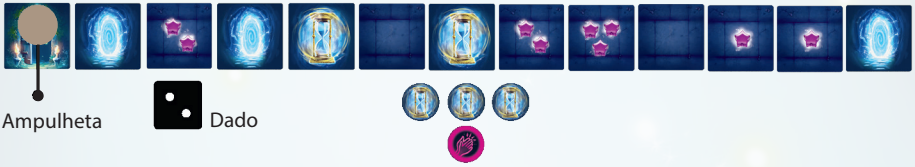


6) Preparar os Pixies
Pegar nos seguintes pixies e distribuí-los pelas peças correspondentes:
9x cor-de-rosa

Os pixies têm um brilho intenso! Mesmo que já não estejam ali há muito tempo, o seu brilho ainda pode ser visto intensamente.

7) Regras Especiais
Só se pode mover a ampulheta para a frente, ou seja, para a direita nas catacumbas! (Exceção: movimento através de portais e do símbolo da)

Exemplo de configuração do jogo



VAMOS COMEÇAR:

Para passar na prova intermédia, os jogadores precisam de capturar todos os pixies antes que o tempo acabe! Podem descobrir como capturar os pixies e quais os efeitos de cada carta a partir da página 75. Aqui, vamos explicar primeiro as regras gerais do jogo.

A ampulheta é partilhada entre todos. Virem-na. O tempo começa agora a contar!
A ampulheta só pode ser virada novamente em determinadas cartas.

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Quem foi o último a pregar uma partida? Começa esse jogador e lança o dado.

- Se o dado mostrar um **número**, o jogador move a ampulheta para frente **o número de cartas** indicado.

Atenção: Na Prova 1, só se pode mover a ampulheta para a frente, ou seja, para a direita.

Normalmente aplicam-se as seguintes regras para mover:

- A ampulheta pode ser movida para qualquer carta adjacente.
- O jogador pode escolher a direção do movimento, mas não pode alterá-la durante a sua jogada.
- É obrigatório andar o número de cartas indicado no dado.

Nota: algumas cartas alteram as regras de movimento. Todas as cartas e os seus efeitos são explicadas em detalhes a partir da página 75.

- Se o dado mostrar a **varinha mágica**, o jogador coloca a ampulheta diretamente sobre **qualquer** carta.

Observação: os jogadores podem sempre coordenar-se e dar dicas uns aos outros – mas sejam rápidos e fiquem atentos ao tempo!

Algumas cartas influenciam o movimento do jogador, outras têm efeito quando o jogador acaba a sua jogada em cima delas. Portanto, devem prestar bem atenção aos efeitos de cada carta.

Em seguida, é a vez do próximo jogador, no sentido dos ponteiros do relógio, jogar.

Passar na Prova Intermédia:

A prova intermédia termina quando...

... o **tempo acaba.**

Que pena! Infelizmente perderam juntos. Tentem repetir o desafio e comecem a configuração do jogo desde o passo 1.

ou

... **capturaram todos os pixies** antes do tempo acabar.
Parabéns! Passaram na prova intermédia!

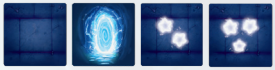
Se passaram na prova intermédia, segue-se agora a prova final. Deixem as catacumbas por enquanto e sigam os passos de configuração para a prova final respetiva. Na maioria das vezes, as catacumbas são expandidas com novas cartas e há novos desafios para serem superados.

A Prova Final

A seguir, são descritos os passos de preparação para a primeira prova final. Mais uma vez, existem 7 etapas aplicáveis.

Prova 1: Prova Final

1) + Cartas Adicionais
Preparar as seguintes **cartas**:



2) + Expandir as catacumbas
Esta etapa explica o que fazer com as novas cartas.
- Deixar o portal de lado enquanto se baralham as outras 3 cartas com a face virada para baixo.
- Colocar as cartas com a face para baixo numa fila à direita das catacumbas.
- Por o portal, anteriormente reservado, na ponta direita da fila.

3) Revelar as catacumbas
Revelar todas as cartas.

4) Entrar nas catacumbas
Por a **ampulheta** na entrada e preparar o **dado**. (Coloca-se de forma que ainda não caia areia.)

5) + Indicadores Adicionais
Revelar todos os **indicadores com a face virada para baixo** e colocar os seguintes **indicadores adicionais** com a face virada para cima, perto das catacumbas:

6) + Pixies adicionais
Juntar os pixies capturados e separar os seguintes pixies adicionais:
5x verdes

Agora, redistribuir **aleatoriamente todos os pixies** nas suas respetivas cartas. Pixies de cores diferentes podem ser colocados na mesma carta.

Dica: a melhor maneira é o jogador pegar nos pixies que tem e deixá-los cair, um de cada vez, nas cartas correspondentes.

7) + Regras Especiais
Só se pode mover a ampulheta para a frente, ou seja, para a direita das catacumbas!

Exemplo de Configuração de Jogo

QUANDO TERMINA?

Conseguiram apanhar todos os pixies antes que o tempo acabasse?

- *Sim? Ótimo!*
  Passaram na prova e ganharam o jogo todos juntos.
  Agora podem avançar para o próximo desafio.

Nota: a partir da página 79 das instruções é explicada a configuração do jogo para as respetivas provas.

- *Não? Que pena!*
  Não passaram na prova e perderam o jogo em conjunto.
  Terão que repetir (incluindo a prova intermédia) e começar de novo.
  Talvez consigam passar a próxima – a prática leva à perfeição!

Variante Superação
Estão em busca de um derradeiro desafio? Então, cada vez que não passarem numa prova intermédia ou final, recomecem tudo desde a primeira prova.

Variante Caos
Joguem o jogo base, mas não preparem os pixies e os seus indicadores de ação de acordo com os requisitos da prova. Em vez disso, depois de montarem as catacumbas, os jogadores sorteiam tantos pixies quantos forem necessários para os espaços disponíveis e distribuem-nos aleatoriamente pelas cartas correspondentes. Em seguida, encontrem os indicadores de ação da mesma cor e coloquem-nos à disposição.
Isto quer dizer que terão que usar uma grande variedade de feitiços já na primeira prova intermédia… Um caos total, basicamente!

VARIANTE JOGO LIVRE:

Se já conhecem bem o jogo e completaram os desafios, também podem experimentar esta variante de jogo para uma partida única – independentemente dos desafios e sem provas intermédias:

1. Deixar de lado as seguintes cartas, por enquanto: Entrada, Ampulheta e 2 Portais.
2. Baralhar todas as cartas com a face virada para baixo e separar mais 16.
3. Devolver as cartas restantes à caixa.
4. Baralhar as 20 cartas separadas, com a face virada para baixo, e distribui-las em círculo.
5. Virar todas as cartas.
6. Distribuir pixies aleatoriamente pelas cartas correspondentes.
7. Depois, por os indicadores de ação nas cores correspondentes.
8. Se for necessário, colocar indicadores fechadura nas cartas porta e preparar os indicadores ponte.
9. Colocar um indicador de proibido em cada carta com um pixie.
10. Preparar o número necessário de indicadores ampulheta, dependendo da dificuldade: fácil: 6–7 / médio: 4–5 / difícil: 2–3
11. Preparar o dado e por a ampulheta na entrada.
12. Virar a ampulheta e começar a jogar! Conseguem apanhar todos os pixies antes que o tempo acabe?

CARTAS E INDICADORES:

Aqui está uma explicação das cartas e indicadores do jogo.

Entrada
Colocar a ampulheta nesta carta no início do jogo. Nenhum efeito especial.

Chão de Pedra
Nenhum efeito especial.

Pixie / Par de Pixies / Trio de Pixies

No início do jogo, por um, dois ou três pixies (aleatórios) sobre esta carta.
Se o jogador terminar a sua jogada com a ampulheta nesta carta, poderá capturar um pixie. Se houver vários pixies na carta, pode escolher um deles:
Pega no pixie e coloca-o ao lado do indicador de ação da mesma cor.
Depois, <u>todos os outros</u> jogadores devem realizar a ação ilustrada no indicador de ação. Só depois disso é que o próximo jogador poderá lançar os dados.
Sim, um jogador não pode capturar pixies sozinho — só com trabalho de equipa o vão conseguir!
Se não houver mais pixies nesta carta, a mesma não terá efeito especial.

Indicadores de Ação

Os indicadores de ação mostram como capturar os pixies correspondentes a cada cor. Sempre que um jogador capturar um pixie, coloca-o no indicador de ação correspondente. **Todos os outros jogadores devem então realizar uma ação específica.**
Só depois disso é a vez do próximo jogador lançar os dados.

Bater Palmas (cor-de-rosa)
Todos os jogadores devem bater palmas uma vez.
Pixies cor-de-rosa são muito vaidosos e distraem-se facilmente com aplausos.

Bater à porta (verde)
Todos os outros jogadores devem bater na mesa uma vez.
Pixies verdes apreciam boas maneiras, por isso é que têm sempre que bater à porta.

Levantar as mãos (amarelo)
Todos os outros jogadores devem levantar as mãos uma vez.
Pixies amarelos são muito ingénuos – se se aproximarem com as mãos levantadas, eles não esperarão nada de mal.

Estalar os dedos (roxo)
Todos os outros jogadores devem estalar os dedos uma vez.
Os pixies roxos orientam-se principalmente através da audição – essa é a nossa vantagem!

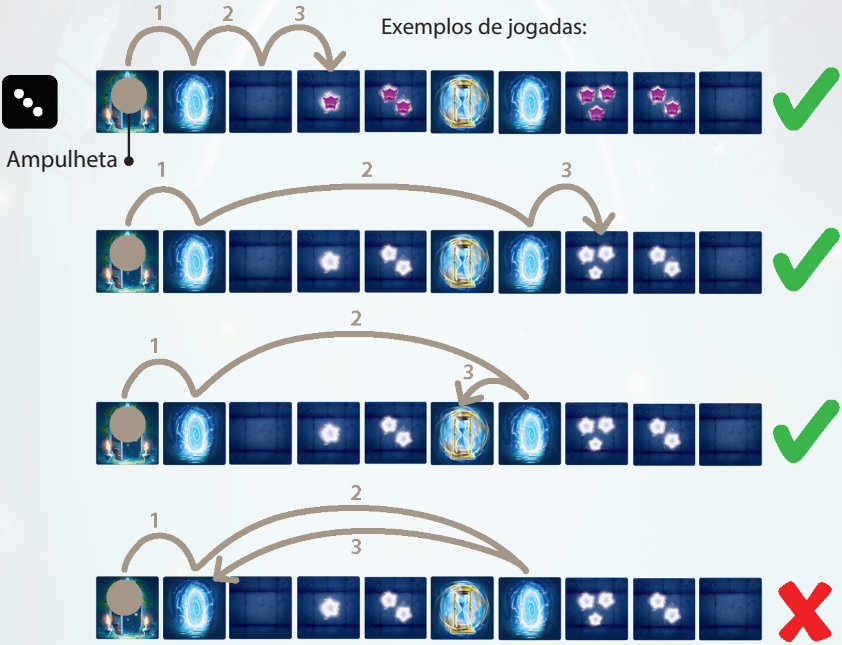
Fazer Fixe (vermelho)
Todos os outros jogadores têm que fazer fixe com o polegar, uma vez.
Pixies vermelhos são geralmente muito agressivos – e por isso simplesmente não conseguem lidar com tanta energia positiva!

Comemorar (azul)
Todos os jogadores devem comemorar alegremente uma vez.
Pixies azuis adoram festejar – e, portanto, sentem-se muito seguras em ambientes de festa.

Não consegues estalar os dedos? Então estala a língua ou faz outro barulho! Precisamos de distrair o pixie de alguma forma…

Portal
O efeito dos portais pode ser usado já durante o movimento. Cada portal é tratado como se estivesse adjacente a todos os outros portais. A movimentação para um portal conta como uma jogada de movimento. Então, se um jogador se mover para um portal, pode continuar o seu movimento para qualquer outro portal. O jogador também pode mudar a direção do seu movimento depois disso. No entanto, um jogador não se pode mover novamente para o portal anterior.

Exemplos de jogadas:



Ampulheta
Se um jogador terminar a sua jogada com a ampulheta nesta carta e ainda tiver indicadores de tempo disponíveis, pode virar a ampulheta. Nesse caso, vira também um indicador ampulheta. Esse indicador ampulheta deixará de estar disponível para esse jogador.

Ampulheta

Dica: este é um efeito muito poderoso e, se o jogador conseguir ativá-lo no momento certo, pode prolongar bastante o tempo da sua prova!

Armadilha de Runas
O efeito das armadilhas de runas é ativado durante o movimento e não no final do movimento. A armadilha de runas impede o movimento. Então, se o jogador mover a ampulheta para uma armadilha de runas, tem que permanecer lá. Todos os pontos de movimento restantes, indicados no dado, são perdidos.

Porta com Pixie

Fechadura

No início do jogo, coloca-se sempre um pixie aleatório e um indicador de fechadura nesta carta. Se o jogador mover a ampulheta para uma porta com um indicador de pixie e fechadura e ainda tiver pontos de movimento restantes, terá que se mover para trás, o mesmo número de passos restantes. O jogador não pode atravessar a porta. Apenas se o seu movimento terminar nesta carta, o jogador pode remover o indicador de fechadura e apanhar o pixie. A partir de agora, a porta está aberta e a carta já não tem efeito.

Guardião Pixie
No início do jogo devem colocar sempre um Guardião Pixie nesta carta.
Os guardiões só podem ser capturados depois de todos os outros pixies serem apanhados. Para capturar o Guardião Pixie, podem realizar qualquer ação, mas todos devem fazer a mesma ação. Depois, ponham o guardião pixie capturado de lado. Se o jogador acabar o seu movimento com a ampulheta nesta carta e ainda não tiver capturado todos os outros pixies, nada acontece.

Ponte Suspensa
No início do jogo, devem colocar o número apropriado de indicadores de ponte. Sempre que um jogador atravessar a ponte suspensa, deve por um indicador de ponte em cima. Se voltar a atravessar a ponte suspensa, remove a ponte suspensa e o indicador de ponte e coloca-os de lado. Desta forma, a ligação fica interrompida e vocês têm de usar portais para chegar ao outro lado.

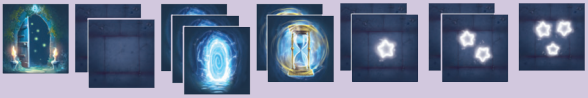
Atenção: não é necessário por um indicador de ponte na ponte suspensa se o seu movimento acabar na ponte. *Devagar, com cuidado e atenção – vale a pena!*

Proibido
Se forem usados indicadores de proibição:
No início do jogo, depois de montar as catacumbas, põe-se um indicador proibido em cada carta de pixie que tenha <u>um</u> pixie.

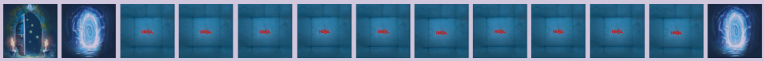
Efeito dos indicadores proibido: Se um jogador lançar o dado e obtiver ( ) (independentemente da sua posição atual), não se pode mover e é a vez do próximo jogador. Só quando vocês tiverem capturado todos os pixies com indicador proibido é que o jogador poderá usar o resultado obtido ao dado , vocês poderão usar o resultado do dado ( ) novamente.

Mid-Level Challenge
Zwischenprüfung
épreuve intermédiaire
tussenproef
Examen parcial
Esame Intermedio
Prova Intermédia

1)



2)



5)

6)

9x

7)

You may only move the sand timer forward, that is, to the right through the catacombs. (Exception: movement through portals and)

Ihr dürft die Sanduhr immer nur nach vorne, also nach rechts in den Katakomben bewegen! (Ausnahme: Bewegung durch Portale und)

Vous pouvez déplacer le sablier uniquement vers l'avant, c'est-à-dire vers la droite dans les catacombes ! (Exception : déplacements via portails ou)

Jullie mogen de zandloper altijd alleen vooruit bewegen, dus naar rechts in de catacomben! (Uitzondering: beweging via portalen en het)

¡Solo se puede mover el reloj de arena hacia adelante, es decir, hacia la derecha, en las catacumbas! (Excepción: Movimiento a través de portales y el)

Potete muovere la clessidra solo in avanti, cioè verso destra attraverso le catacombe. (Eccezione: il movimento attraverso i portali e)

O jogador só pode mover a ampulheta para a frente, ou seja, para a direita, nas catacumbas! (Exceção: movimento através de portais e do)

Final Challenge
Abschlussprüfung

Examen final
Esame finale
Prova Final

1) +

2) + +

5) +

6) + 5x

7) +

You may still move the sand timer only forward, that is, to the right through the catacombs.

Ihr dürft die Sanduhr weiterhin nur nach vorne, also nach rechts in den Katakomben bewegen!

Vous pouvez déplacer le sablier uniquement vers l'avant, c'est-à-dire vers la droite dans les catacombes !

Jullie mogen de zandloper nog steeds alleen vooruit bewegen, dus naar rechts in de catacomben!

¡Solo se puede mover el reloj de arena hacia adelante, es decir, hacia la derecha en las catacumbas!

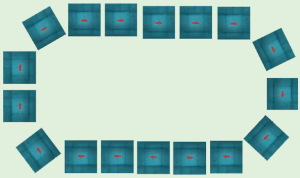
Potete muovere la clessidra solo in avanti, cioè verso destra attraverso le catacombe.

O jogador só pode mover a ampulheta para a frente, ou seja, para a direita, nas catacumbas!

Mid-Level Challenge
Zwischenprüfung
Épreuve intermédiaire
Tussenproef
Examen parcial
Esame Intermedio
Prova Intermédia

1)

2)



5)

6)

4x 4x

7)

Read the rules for the rune traps.
Lest die Regeln zu den Runenfallen.
Lisez les règles concernant les pièges à runes.
Lees de regels voor de runenvallen.
Leed las reglas para las trampas rúnicas.
Leggi le regole della Trappola Runica.
Ler as regras para Armadilhas de Runas.

Final Challenge
Abschlussprüfung
Épreuve finale
Eindproef
Examen final
Esame finale
Prova Final

1) +

2) +

Add the 2 tiles to the circle, one to the left and one to the right of the entrance.
Baut die 2 Plättchen links und rechts vom Eingang in den Kreis ein.
Intégrez les 2 tuiles à gauche et à droite de l'entrée dans le cercle.
Voeg de 2 tegels links en rechts van de ingang toe aan de cirkel.
Coloca las dos fichas a la izquierda y a la derecha de la entrada en el círculo.
Aggiungete le 2 tessere al cerchio: una a sinistra e una a destra dell'entrata.
Por as duas cartas à esquerda e à direita da entrada, dentro do círculo.

5) +

6) +

4x

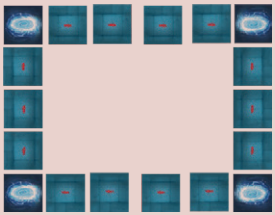
7) +

As in the mid-level challenge.
Wie in der Zwischenprüfung.
Comme dans l'épreuve intermédiaire.
Zoals in de tussenproef.
Como en el examen parcial.
Come nell'esame intermedio.
Como na prova intermédia.

Mid-Level Challenge
Zwischenprüfung
Épreuve intermédiaire
Tussenproef
Examen parcial
Esame Intermedio
Prova Intermédia

1)

2)



5)

6)

3x 3x 4x

7)

Read the rules for the prohibition markers.
Lest die Regeln zu den Verbotsmarkern.
Lisez les règles concernant les marqueurs Interdiction.
Lees de regels voor de verbodsmarkers.
Leed las reglas sobre los marcadores de prohibición.
Leggi le regole dei segnalini divieto.
Ler as regras sobe indicadores de proibido.

Final Challenge
Abschlussprüfung
Épreuve finale
Eindproef
Examen final
Esame finale
Prova Final

1) +

2) +

Add the 2 tiles to the circle, one to the left and one to the right of the entrance.
Baut die 2 Plättchen links und rechts vom Eingang in den Kreis ein.
Intégrez les 2 tuiles à gauche et à droite de l'entrée dans le cercle.
Voeg de 2 tegels links en rechts van de ingang toe aan de cirkel.
Coloca las dos fichas a la izquierda y a la derecha de la entrada en el círculo.
Aggiungete le 2 tessere al cerchio: una a sinistra e una a destra dell'entrata.
Por as duas cartas à esquerda e à direita da entrada, dentro do círculo.

5) +

6) +

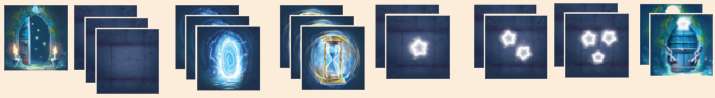
4x

7) +

As in the mid-level challenge.
Wie in der Zwischenprüfung.
Comme dans l'épreuve intermédiaire.
Zoals in de tussenproef.
Como en el examen parcial.
Come nell'esame intermedio.
Como na prova intermédia.

Mid-Level Challenge
Zwischenprüfung
Épreuve intermédiaire
Tussenproef
Examen parcial
Esame Intermedio
Prova Intermédia

1)



2)

5)

6)

3x 3x 4x 4x

7)

Read the rules for the new “Door with Pixie” tiles.
Lest die Regeln zu den neuen Plättchen „Tür mit Pixie“.
Lisez les règles concernant les nouvelles tuiles Porte avec pixie.
Lees de regels voor de nieuwe tegel “Deur met pixie”.
Leed las reglas para las nuevas fichas "Puerta con Pixie".
Leggi le regole della nuova tessera "Porta con Pixie".
Ler as regras para as novas cartas "Porta com Pixie".

Final Challenge
Abschlussprüfung
Épreuve finale
Eindproef
Examen final
Esame finale
Prova Final

1) +

2) +

Add the 2 tiles to the circle, one to the left and one to the right of the entrance.
Baut die 2 Plättchen links und rechts vom Eingang in den Kreis ein.
Intégrez les 2 tuiles à gauche et à droite de l'entrée dans le cercle.
Voeg de 2 tegels links en rechts van de ingang toe aan de cirkel.
Coloca las dos fichas a la izquierda y a la derecha de la entrada en el círculo.
Aggiungete le 2 tessere al cerchio: una a sinistra e una a destra dell'entrata.
Por as duas cartas à esquerda e à direita da entrada, dentro do círculo.

5) +

6) +

6x

7) +

As in the mid-level challenge.
Wie in der Zwischenprüfung.
Comme dans l'épreuve intermédiaire.
Zoals in de tussenproef.
Como en el examen parcial.
Come nell'esame intermedio.
Como na prova intermédia.

Mid-Level Challenge
Zwischenprüfung
Épreuve intermédiaire
Tussenproef
Examen parcial
Esame Intermedio
Prova Intermédia

1)

2)

5)

6)

2x 2x 2x
2x 3x 3x

7)

Read the rules for the Pixie Guardians.
Lest die Regeln zu den Pixie-Wächtern.
Lisez les règles concernant les gardiens pixies.
Lees de regels voor de pixiewachters.
Leed las reglas para los Guardianes Pixies.
Vedi la regola effetto Pixie Guardiano.
Ler as regras para os Guardiões de Pixies.

Final Challenge
Abschlussprüfung
Épreuve finale
Eindproef
Examen final
Esame finale
Prova Final

1) +

2) +

Add the 3 new tiles into the circle at any positions.
Baut die 3 neuen Plättchen an beliebigen Stellen in den Kreis ein.
Intégrez les 3 nouvelles tuiles à n'importe quel endroit dans le cercle.
Voeg de 3 nieuwe tegels op willekeurige plaatsen toe aan de cirkel.
Colocad las 3 nuevas fichas en cualquier lugar del círculo.
Inserite le 3 nuove tessere in qualsiasi punto del cerchio.
Por as 3 novas cartas em qualquer lugar do círculo.

5) +

6) +

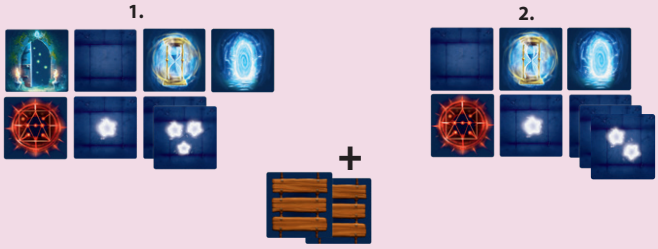
6x 1x

7) + !

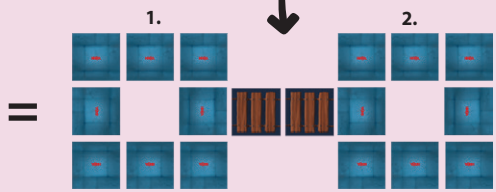
As in the mid-level challenge.
Wie in der Zwischenprüfung.
Comme dans l'épreuve intermédiaire.
Zoals in de tussenproef.
Como en el examen parcial.
Come nell'esame intermedio.
Como na prova intermédia.

Mid-Level Challenge
Zwischenprüfung
Épreuve intermédiaire
Tussenproef
Examen parcial
Esame Intermedio
Prova Intermédia

1)



2)



5)

6)

7)

Read the rules for hanging bridges.
Lest die Regeln zu den Hängebrücken.
Lisez les règles concernant les ponts suspendus.
Lees de regels voor de hangbruggen.
Leed las reglas para los puentes colgantes.
Leggi le regole per i ponti sospesi.
Ler as regras para as pontes suspensas.

Final Challenge
Abschlussprüfung

1) + 2) + 5) + 6) +

7) + !

Place the Shadow Pixie on the entrance. Whenever you roll the on the die, you must decide: Either place the hourglass on the entrance to the Shadow Pixie or leave the hourglass where it is. In that case, **you** must carry out **all actions** for which there are still **corresponding pixies** in the catacombs.

Tip: During the game, turn over all action markers whose pixies have already been caught.This makes it easier to keep track and to carry out the required actions on the remaining face-up markers from left to right.

Example:
You roll and decide to leave the hourglass where it is. The following pixies have not yet been caught: 2 green pixies, 2 purple pixies, and 1 blue pixie. You must therefore carry out the following actions: knocking, snapping, and cheering. After that, it is the next player's turn.

The Shadow Pixie cannot be caught. As soon as you have caught all the other pixies, the Shadow Pixie disappears back into the shadows, and you have won the campaign!

7) + !

Legt das Schatten-Pixie auf den Eingang. Immer wenn du würfelst, musst du dich entscheiden: Entweder stellst du die Sanduhr auf den Eingang zum Schatten-Pixie **oder** du lässt die Sanduhr stehen. Dann musst **du** aber **alle Aktionen** ausführen, von denen es **noch entsprechende Pixies** in den Katakomben gibt.

Tipp: Dreht während dem Spiel alle Aktionsmarke um, deren Pixies schon gefangen wurden. So behaltet ihr besser den Überblick und könnt die nötigen Aktionen auf den offenen Markern von links nach rechts ausführen.

Beispiel:
Du würfelst und entscheidest dich dafür, die Sanduhr stehenzulassen. Folgende Pixies wurden noch nicht gefangen: 2 grüne Pixies, 2 lila Pixies und 1 blaues Pixie. Du musst also folgende Aktionen machen: Klopfen, Schnipsen und Jubeln. Anschließend ist die nächste Person am Zug.

Das Schatten-Pixie kann nicht gefangen werden. Sobald ihr alle anderen Pixies gefangen habt, verschwindet das Schatten-Pixie wieder in den Schatten und ihr habt die Kampagne gewonnen!

Épreuve finale
Eindproef

1) + 2) + 5) + 6) +

7) +

Placez le pixie de l'ombre sur l'entrée. Chaque fois que vous obtenez le résultat , vous devez choisir : placez le sablier sur l'entrée du pixie de l'ombre, **ou** laissez le sablier là où il est. Ensuite, vous devez effectuer toutes les actions correspondant aux pixies encore présents dans les catacombes.

Conseil : Pendant la partie, retournez tous les marqueurs Action dont les pixies ont déjà été capturés. Ainsi, vous gardez une meilleure vue d'ensemble et pouvez effectuer les actions nécessaires sur les marqueurs encore visibles, de gauche à droite.

Exemple :
Vous lancez le dé, obtenez et décidez de laisser le sablier à sa place. Les pixies suivants n'ont pas encore été attrapés : 2 pixies verts, 2 pixies violets et 1 pixie bleu. Vous devez donc réaliser les actions correspondantes : toquer, claquer des doigts et acclamer. C'est ensuite au tour de la personne suivante.

Le pixie de l'ombre ne peut pas être attrapé. Une fois que tous les autres pixies ont été attrapés, le pixie de l'ombre disparaît dans l'ombre et vous avez remporté la campagne !

7) +

Leg de schaduwpixie op de ingang. Telkens wanneer je , moet je een keuze maken: Ofwel zet je de zandloper op de ingang bij de schaduwpixie, **ofwel** laat je de zandloper staan. Maar dan moet je wel alle acties uitvoeren waarvan er nog overeenkomstige pixies in de catacomben liggen.

Tip: Draai tijdens het spel alle actiemarkers om waarvan de pixies al gevangen zijn. Zo behouden jullie beter het overzicht en kunnen jullie de nodige acties op de open markers van links naar rechts uitvoeren.

Voorbeeld:
Je dobbelt het en beslist om de zandloper te laten staan.
De volgende pixies zijn nog niet gevangen: 2 groene pixies, 2 paarse pixies en 1 blauwe pixie.
Je moet dus de volgende acties uitvoeren: kloppen, vingerknippen en juichen.
Daarna is de volgende speler aan de beurt.

De schaduwpixie kan niet gevangen worden. Zodra jullie alle andere pixies gevangen hebben, verdwijnt de schaduwpixie weer in de schaduw en hebben jullie de proef gewonnen!

Examen final
Esame finale

1) + 2) + 5) + 6) +

7) + (!)

Colocad el Pixie de las sombras en la entrada. Cada vez que saques con el dado el , debes decidir: Colocar el reloj de arena en la entrada del Pixie de las Sombras o dejarlo donde está. Si lo dejas donde está, **tú** debes realizar **todas las acciones** para las que aún **haya Pixie correspondientes** en las catacumbas.

Consejo: Durante la partida, dad la vuelta a todos los marcadores de acción cuyos Pixies que ya hayan sido capturados. Esto os ayudará a llevar un registro de vuestras acciones y a realizar las acciones necesarias en los marcadores boca arriba, de izquierda a derecha.

Ejemplo:
Tiras el dado y decides dejar el reloj de arena donde está.
Los siguientes Pixies aún no han sido capturadas: 2 Pixies verders, 2 Pixies morados y 1 Pixie azul. Por lo tanto, debes realizar las siguientes acciones: Golpear, Chasquear los dedos y Animar. Luego es el turno del siguiente jugador.

No se puede atrapar al Pixie de las Sombras. Una vez que hayas atrapado a todos los demás Pixies, el Pixie de las Sombras desaparecerá entre las tinieblas y habréis ganado la campaña.

7) + (!)

Posizionate lo Shadow Pixie sull'entrata. Ogni volta che ottenete il con un tiro di dado, dovete decidere: o posizionare la clessidra sull'entrata, presso lo Shadow Pixie oppure lasciare la clessidra dove si trova. In questo caso dovrete eseguire tutte le azioni per cui ci sono ancora pixie corrispondenti nelle catacombe.

Suggerimento: durante la partita girate tutti i segnalini azione i cui pixie sono già stati catturati. Questo rende più facile tenere il conto ed eseguire le azioni richieste sui segnalini rimasti scoperti da sinistra verso destra.

Esempio:
Con il lancio di dado ottenete il e decidete di lasciare la clessidra dove si trova. I seguenti pixie non sono ancora stati catturati: 2 pixie verdi, 2 pixie viola e 1 pixie blu. Dovete quindi eseguire le seguenti azioni: bussare, schioccare le dita ed esultare. Dopo averlo fatto, è il turno del giocatore successivo.

Lo Shadow Pixie non può essere catturato. Non appena avrete catturato tutti gli altri pixie, lo Shadow Pixie scomparirà di nuovo nelle ombre e avrete vinto la campagna.

Prova Final

1) + ■ 2) + ⌗ 5) + ● 6) + ★

7) + ⓘ

Colocar o Pixie das Sombras na entrada. Sempre que se obtiver ao dado o ▚, o jogador deve decidir: Ou coloca a ampulheta na entrada do Pixie das Sombras, ou deixa a ampul heta onde está. Se a deixar onde está, o jogador deve realizar **todas as ações** para as quais **ainda existam pixies correspondentes** nas catacumbas.

Conseil : Pendant la partie, retournez tous les marqueurs Action dont les pixies ont déjà été capturés. Ainsi, vous gardez une meilleure vue d'ensemble et pouvez effectuer les actions nécessaires sur les marqueurs encore visibles, de gauche à droite.

Exemplo:
O jogador lança o dado ▚ e decide deixar a ampulheta onde está. Os seguintes pixies ainda não foram capturados: 2 verdes, 2 roxos e 1 azul. Portanto, o jogador deve realizar as seguintes ações: Bater palmas, Estalar os dedos e Comemorar. Em seguida, é a vez do próximo jogador.

O Pixie das Sombras não pode ser capturado. Assim que todos os pixies forem capturados, O Pixie das Sombras desaparece e volta para as sombras e todos ganham o desafio!

BLOB (Authors)
The BLOB Factory development team takes its name from the initials of its components: Luca Bellini, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Walter Obert, and Luca Borsa. The four designers have been active for several years and combine diverse ideas, skills, and personalities. The "blob" reflects their multifaceted characters and their growth in the world of game design.

BLOB (Autoren)
Das Entwicklungsteam der BLOB Factory trägt seinen Namen nach den Anfangsbuchstaben seiner Mitglieder: Luca Bellini, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Walter Obert und Luca Borsa. Die vier Autoren sind seit mehreren Jahren aktiv und vereinen unterschiedliche Ideen, Fähigkeiten und Persönlichkeiten. Der Begriff „blob" spiegelt ihre vielschichtigen Charaktere und ihre Entwicklung in der Welt des Spieldesigns wider.

BLOB (Auteurs)
L'équipe de développement de BLOB Factory tire son nom des initiales de ses membres : Luca Bellini, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Walter Obert et Luca Borsa. Nos quatre concepteurs travaillent depuis plusieurs années et combinent idées, talents et personnalités. Le « blob », ce sont leurs caractères protéiformes et leur croissance dans le monde de la conception de jeux.

BLOB (Auteurs)
Het ontwikkelteam van The BLOB Factory ontleent zijn naam aan de initialen van zijn leden: Luca Bellini, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Walter Obert en Luca Borsa. De vier ontwerpers zijn al meerdere jaren actief en combineren uiteenlopende idee-ën, vaardigheden en persoonlijkheden. De "blob" weerspiegelt hun veelzijdige karakters en hun groei binnen de wereld van het spelontwerp.

BLOB (Autores)
El equipo de BLOB Factory toma su nombre de las iniciales de sus miembros: Luca Bellini, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Walter Obert y Luca Borsa. Los cuatro diseñadores llevan varios años trabajando y combinan ideas, habilidades y personalidades. El nombre "blob" refleja sus múltiples facetas y su crecimiento en el mundo del diseño de videojuegos.

BLOB (Autori)
Il team di sviluppo The BLOB Factory prende il nome dalle iniziali dei suoi componenti: Luca Bellini, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Walter Obert e Luca Borsa. I quattro designer sono attivi da diversi anni e combinano idee, competenze e personalità diffe-renti. Il termine "blob" riflette i loro caratteri poliedrici e la loro crescita nel mondo del game design.

BLOB (Autores)
A equipa criativa da BLOB Factory criou o nome com base nas iniciais dos apelidos dos seus membros: Luca Bellini, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Walter Obert e Luca Borsa. Os quatro designers trabalham há vários anos e combinam ideias, habilidades e perso-nalidades diferentes. O "BLOB" reflete as suas personalidades multi-facetadas e o seu crescimento no mundo do design de jogos.

BENJAMIN PETZOLD (Illustrator)
Benjamin Petzold, born in the cultural city of Dresden, began his career as a porcelain painter in Rosenthal's art department. After his apprenticeship, he studied product design. Today, his creativity flourishes in graphic design, illustration, and painting. He has already designed numerous game covers for HABA.

BENJAMIN PETZOLD (Illustrator)
Benjamin Petzold, in der Kulturstadt Dresden geboren, startete seine berufliche Reise als Porzellanmaler in Rosenthals Kunstabteilung. Nach seiner Lehre studierte er Produktdesign. Heute sprudelt seine Kreativität im Grafikdesign, der Illustration und der Malerei. Für HABA hat er bereits zahlreiche Spiele-Cover gestaltet.

BENJAMIN PETZOLD (Illustrateur)
Benjamin Petzold est né à Dresde, ville de culture. Il a commencé à travailler comme peintre sur porcelaine à la société Rosenthal. Une fois son apprentissage terminé, il étudie le design. Aujourd'hui, il met à l'œuvre sa créativité en design graphique, illustration et peinture. Il a déjà illustré de nombreuses boîtes pour HABA.

BENJAMIN PETZOLD (Illustrator)
Benjamin Petzold, geboren in de cultuurstad Dresden, begon zijn carrière als porseleinschilder in de kunstafdeling van Rosenthal. Na zijn opleiding studeerde hij productdesign. Tegenwoordig komt zijn creativiteit tot uiting in grafisch ont-werp, illustratie en schilderkunst. Voor HABA heeft hij al talloze spelcovers ontworpen.

BENJAMIN PETZOLD (illustratore)
Benjamin Petzold, nato nella città culturale di Dresda, ha iniziato il suo percorso professionale come pittore di porcellana nel reparto artistico di Rosenthal. Dopo l'apprendistato ha studiato design del prodotto. Oggi esprime la sua creatività nel design grafico, nell'il-lustrazione e nella pittura. Per HABA ha già realizzato numerose copertine di giochi.

BENJAMIN PETZOLD (ilustrador)
Benjamin Petzold, nacido en la ciudad cultural de Dresde, comenzó su carrera como pintor de porcelana en el departamento de arte de Rosenthal. Tras completar su formación, estudió diseño de pro-ducto. Hoy, su creatividad se desarrolla a través del diseño gráfico, la ilustración y la pintura. Ya ha diseñado numerosas portadas de juegos para HABA.

BENJAMIN PETZOLD (ilustrador)
Benjamin Petzold, nascido na cidade cultural de Dresden, começou a sua carreira como pintor de porcelana no departamento de arte da Rosenthal. Após o estágio, estudou design de produto. Hoje a sua criatividade floresce no design gráfico, na ilustração e na pintura. Já criou diversas capas de jogos para a HABA.

HABA

Pixie Time

© HABA-Spiele Bad Rodach 2026

FR
DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

21
PAP

Habermaass GmbH & Co. KG.
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

2013196
TL A180485001