



# MAGIC MAZE



**N**achdem sie all ihrer Ausrüstung beraubt wurden, sind die 4 Helden – ein Magier, ein Barbar, ein Elf und ein Zwerg – gezwungen, im nahen Einkaufszentrum „Magic Maze“ die Ausrüstung für ihr nächstes Abenteuer zu rauben. Sie haben geplant, ihre Diebstähle gleichzeitig durchzuführen und sich dann so schnell wie möglich zum Ausgang zurückzuziehen, um den Wachen auszuweichen, von denen sie seit der Ankunft misstrauisch beäugt werden.

## SPIELMATERIAL



24 Einkaufszentrumplättchen



4 Heldenfiguren



12 „Außer Betrieb“-  
Marker



1 Sanduhr (3 Minuten  
Laufzeit)



1 „Tu was!“-Spielfigur




1 Diebstahlplättchen



9 Aktionsplättchen (davon 5 doppelseitig bedruckt) für das Spiel  
mit 2 bis 8 Spielern und 7 Aktionsplättchen für das Solospiel

### Außerdem enthalten:

- 1 Wertungsblatt „Das Große Buch der Herausforderungen“ (auch auf unserer Internetseite verfügbar, wenn ihr weitere benötigt)
- 1 Bogen mit Aufklebern, um die Heldenfiguren zu markieren (für farbfehlsichtige Spieler). Die zwei -Aufkleber für die Sanduhr werden erst ab Szenario 3 benötigt.

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

## SPIELAUFBAU

Der Aufbau des Stapels der Einkaufszentrumplättchen **1** ist in der Beschreibung der einzelnen Szenarien zu finden. Beginnt mit den Szenarien 1 bis 7 (Startkampagne), fährt dann mit den Szenarien 8 bis 17 fort. Danach könnt ihr euch eigene Szenarien ausdenken!

Legt das Startplättchen (Plättchen 1) **2** in die Mitte der Spielfläche (Anfänger empfehlen wir die A-Seite, später könnt ihr auch die B-Seite wählen) und stellt die 4 Helden zufällig auf die 4 zentralen Felder **3**. Legt das Diebstahlplättchen (A-Seite nach oben) **4** sowie die „Außer Betrieb“-Marker beiseite **5**.

Nehmt die Aktionsplättchen entsprechend der Spieleranzahl (Nummer in der Ecke rechts unten) und gebt jedem Spieler ein Plättchen **6**.



Spielaufbau für 4 Spieler.

Jeder Spieler legt sein Aktionsplättchen offen und für alle sichtbar vor sich aus. Der Nordpfeil muß in dieselbe Richtung **7** zeigen wie der Pfeil auf dem Startplättchen. Sorgt dafür, dass sich die Ausrichtung der Plättchen auch im Laufe des Spiels nicht ändert!

Ihr könnt während des Aufbaus diskutieren und planen, doch sobald ihr die Sanduhr umdreht, beginnt euer Raubzug und ihr müsst leise und vorsichtig sein: Ihr dürft nicht miteinander kommunizieren!

### TIPP

Um euren Spieltisch wird es eng? Ihr kommt nicht alle an die Spielfiguren? Kein Problem! Entfernt einfach die Stühle und spielt im Stehen! In Szenarien, in denen die Spieler ihr Aktionsplättchen nach der Aktion nach links weitergeben sollen (siehe Seite 7, Szenario 3), geht ihr stattdessen eine Position nach links.

## SOLOSPIEL





Der Spielaufbau für das Solospiel ist bis auf die Aktionsplättchen identisch. Nimm die 7 Aktionsplättchen des Solospiels (die Nummer befindet sich in der rechten unteren Ecke), richte sie nach Norden aus und bilde aus den gemischten Aktionsplättchen einen verdeckten Aktionsplättchen-Stapel.

Nachdem du die Sanduhr umgedreht hast, beginnt das Spiel. Mit einer Hand drehst du nun das oberste Aktionsplättchen um. Du kannst nun diese Aktion beliebig häufig bei allen Helden anwenden.

Um eine andere Aktion durchführen zu können, musst du weitere Aktionsplättchen umdrehen und auf den Ablagestapel legen, bis die entsprechende Aktion erscheint. Wurden alle Plättchen abgelegt, wendest du den Ablagestapel um (nicht mischen!) und deckst wieder Aktionsplättchen auf, bis die entsprechende Aktion auf dem Ablagestapel liegt. Du darfst den Plättchenstapel nicht in die Hand nehmen!

### ANMERKUNG

Um Magic Maze auch für farbfeldsichtige Menschen spielbar zu machen, ist jeder Farbe 1 Symbol zugeordnet. Wird in den Regeln auf eine Farbe verwiesen, kann diese auch durch das entsprechende Symbol identifiziert werden.

			
Held <b>Barbar</b> Farbe <b>Gelb</b> Symbol <b>Schwert</b>	Held <b>Magier</b> Farbe <b>Violett</b> Symbol <b>Phiole</b>	Held <b>Elf</b> Farbe <b>Grün</b> Symbol <b>Bogen</b>	Held <b>Zwerg</b> Farbe <b>Orange</b> Symbol <b>Axt</b>

## SPIELKONZEPT

Magic Maze ist ein kooperatives Echtzeitspiel. Jeder Spieler kann **zu jeder Zeit für 1 der 4 Helden eine Aktion** durchführen. Allerdings kann jeder Spieler nur 1 bestimmte Aktion durchführen: Richtung Norden gehen, einen neuen Bereich erkunden, mit der Rolltreppe fahren ... All diese Aktionen erfordern die konzentrierte Zusammenarbeit der Spieler, um die Helden geschickt und zielführend durch das Einkaufszentrum zu bewegen und die Mission zu erfüllen, bevor die Sanduhr abgelaufen ist.

Darüber hinaus ist es nur in sehr kurzen Phasen des Spiels gestattet, miteinander zu kommunizieren. Den Großteil des Spiels müsst ihr bestreiten, **ohne euch visuelle oder akustische Hinweise zu geben**.

Ihr gewinnt das Spiel, wenn es euch gelingt, dass alle Helden aus dem Einkaufszentrum entkommen, nachdem sie ihren Gegenstand gestohlen haben.

Zu Beginn des Spiels habt ihr nur 3 Minuten. Über Sanduhrfelder könnt ihr euch jedoch mehr Zeit verschaffen. Läuft die Zeit ab, bevor alle Helden das Einkaufszentrum verlassen haben, verliert ihr alle das Spiel: Euer Herumlungern hat Misstrauen erweckt und den Wachen ist es gelungen, euch festzusetzen!

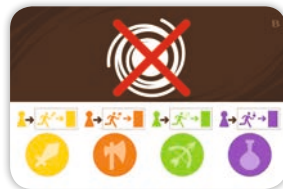
## SPIELABLAUF

Diese Schritte durchläuft ihr während einer Partie *Magic Maze*:

1. Erkundet das Einkaufszentrum, teilweise oder vollständig.
2. Bewegt die Helden auf die Ausrüstungsfelder der entsprechenden Farbe.



3. Befinden sich alle Helden auf ihren Ausrüstungsfeldern, stellen sie ihren Gegenstand, der Alarm wird ausgelöst und die 4 Helden müssen nun zügig zum Ausgang laufen, ohne erwischt zu werden (z. B. Ablauf der Zeit). In diesem Moment dreht ihr das Diebstahlplättchen um, sodass die B-Seite nach oben zeigt.



4. Erreicht eine Heldenfigur ein Ausgangsfeld, nehmt diesen Helden vom Spielplan. Konnten alle 4 Helden das Einkaufszentrum verlassen, habt ihr das Spiel gewonnen! Läuft jedoch zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels die Zeit ab, habt ihr das Spiel verloren!



Jedes Sanduhrfeld kann nur einmal benutzt werden. Danach müsst ihr einen „Außer Betrieb“-Marker darauflegen (unter die Heldenfigur). Im gesamten Einkaufszentrum gibt es 4 Sanduhrfelder.



## EINGESCHRÄNKTE KOMMUNIKATION

Die überwiegende Zeit dürft ihr nicht miteinander kommunizieren. Ihr dürft nicht miteinander reden, gestikulieren, Zeichen geben oder Geräusche machen. Die einzig erlaubten Formen der Kommunikation sind:

- Das Anstarren eines bestimmten Spielers.
- Den „Tu was!“-Spielstein vor einen Spieler setzen, um ihm zu vermitteln, dass er nun etwas tun muss! Dieser Spieler muss dem jedoch nicht zustimmen und kann wiederum den Spielstein vor einen anderen Spieler setzen.



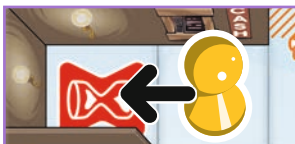
Dreht ihr die Sanduhr aufgrund eines Sanduhrfeldes um, dürft ihr miteinander reden, **während der Sand durchläuft**. In dieser Diskussionsphase dürft ihr keine Aktionen durchführen.

Sobald einer von euch eine Aktion durchführt, müsst ihr die Kommunikation beenden!

## ZEITLICHE EINSCHRÄNKUNG



Ist die Sanduhr abgelaufen, habt ihr das Spiel verloren! Zieht ein Held auf ein Sanduhrfeld, müsst ihr die Sanduhr umdrehen, unabhängig davon, ob dies eure Zeit verlängert oder verkürzt. **Wichtig:** Eine gewöhnliche Stoppuhr ist kein Ersatz für die Sanduhr!



Die Heldenfigur kann auf ein Sanduhrfeld gezogen werden, um die Sanduhr umzudrehen.

## ANMERKUNGEN

Hat ein Spieler eine Aktion durchgeführt, die den Regeln entspricht, aber nicht hinreichend dem Spielziel dient (z. B. eine Heldenfigur zu weit nach Norden zu setzen), kann nur ein Spieler mit dem entsprechend entgegengesetztem Aktionsplättchen (in diesem Fall der Spieler mit dem Aktionsplättchen „Bewegung nach Süden“) diesen „Fehler“ korrigieren.

Macht ein Spieler eine falsche Bewegung, weist verbal darauf hin und setzt die Figur auf das Feld, von dem sie vor der fehlerhaften Aktion kam, zurück. Die Zeit läuft jedoch ohne Unterbrechung weiter. Verzichtet daher auf eine umfangreiche Erklärung und führt die Korrektur zügig durch!



## DIE AKTIONSPLÄTTCHEN

## DIE AKTIONSPLÄTTCHEN

## DIE AKTIONSPLÄTTCHEN

- ▶ Während des Spiels könnt ihr **zu jeder Zeit** und **so oft ihr mögt** die Aktion(en) durchführen, die auf eurem Aktionsplättchen abgebildet ist/sind; Aktionen von anderen Plättchen dürft ihr nicht durchführen.
- ▶ In Magic Maze **gibt es keine Spielzüge**: Du führst eine Aktion durch, wenn du diese als sinnvoll erachtest. Du darfst die Bewegung eines anderen Spielers jedoch nicht unterbrechen: Dieser Spieler muss selber entscheiden, wann er seine Aktion beenden möchte. Nur 1 Spieler darf die Spielfigur, mit der er eine Aktion durchführt, berühren. Erst, wenn er die Figur losgelassen hat, darf ein anderer Spieler mit dieser Figur eine Aktion durchführen.
- ▶ Die Aktionen werden im Folgenden beschrieben:

### BEWEGUNG



Die Bewegungsaktion ermöglicht es dir, einen Helden eine beliebige Anzahl Felder zu bewegen. Die Richtung wird dabei durch den Pfeil auf dem Aktionsplättchen vorgegeben. Die Heldenbewegung muss vor einem Hindernis (eine Mauer, ein anderer Held etc.) beendet werden. Es kann immer nur 1 Held auf 1 Feld stehen.



In diesem Beispiel benötigt ihr 3 Aktionen, um den Zwerg (orangefarbener Held) auf das orangefarbene Erkundungsfeld zu setzen:

- ▶ Bernd, mit dem Aktionsplättchen NORD, bewegt die Figur 2 Felder nach Norden.
- ▶ Andrea, mit dem Aktionsplättchen WEST, bewegt die Figur 2 Felder nach Westen.
- ▶ Und Markus, mit dem Aktionsplättchen SÜDEN, bewegt die Figur 1 Feld nach Süden, auf das orangefarbene Erkundungsfeld.

### ANMERKUNG

Im Spiel mit 5 und mehr Spielern tauchen manche Aktionen auf mehr als 1 Aktionsplättchen auf.

Wir empfehlen, die entsprechenden Aktionsplättchen auf Spieler zu verteilen, die sich gegenüber sitzen. Somit kann die gleiche Aktion auf beiden Seiten des Spieltisches schnell ausgeführt werden.

### TELEPORT BENUTZEN



Der Spieler mit dem Aktionsplättchen „Teleport benutzen“ (und nur dieser Spieler) kann eine **beliebige Heldenfigur von einem beliebigen Feld auf ein beliebiges Teleportfeld der passenden Farbe** setzen. Dies ist eine effiziente Möglichkeit, große Distanzen zu überwinden.



### WICHTIG

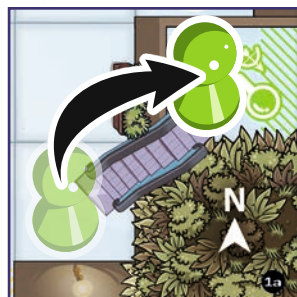
Sobald es zum Diebstahl kommt, werden die Teleportfelder deaktiviert.



Das bedeutet, dass die Teleportfelder während der Flucht nicht genutzt werden können! Der Spieler muss dann das Aktionsplättchen „Teleport benutzen“ umdrehen. Das Symbol auf der Rückseite erinnert daran, dass der Teleport nicht zur Verfügung steht.



### ROLLTREPPEN BENUTZEN



Der Spieler (und nur dieser Spieler) mit der Aktion „Rolltreppe benutzen“ kann eine Heldenfigur von einem Ende der Rolltreppe zum anderen setzen. Ein Held kann seine Bewegung nie auf einer Rolltreppe beenden, er wird direkt von einem Ende der Rolltreppe zum anderen Ende versetzt.

## ERKUNDEN



Der Spieler mit der Aktion „Erkunden“ hat die Aufgabe, dem Spielplan neue Einkaufszentrumplättchen hinzuzufügen. Er kann dies nur tun, sobald **ein Held auf einem Erkundungsfeld seiner Farbe** steht.



▲ Die 4 verschiedenen Erkundungsfelder.

Befindet sich ein Held auf einem Erkundungsfeld seiner Farbe, deckt der Spieler mit der Aktion "Erkunden" das nächste Einkaufszentrumplättchen auf und legt es so an, dass **der weiße Pfeil** Pfeil des neuen Plättchens an das benutzte Erkundungsfeld anschließt.

Sobald ein neues Plättchen gelegt wurde, können sich alle Helden (unabhängig von ihrer Farbe) dorthin und wieder zurück bewegen.



## SPEZIALFÄLLE

Nachdem das neue Plättchen **5** bei **A** angelegt wurde, kann es dazu kommen, dass ein weiteres Erkundungsfeld mit einem anderen Plättchen (bei **B**) verbunden wird. Die so entstandene Verbindung kann von allen Helden in beide Richtungen genutzt werden.

Nachdem ein neues Plättchen gelegt wurde, kann es aber auch passieren, dass eines der Erkundungsfelder an einer Wand eines bereits ausgelegten Plättchens (bei **C**) anschließt. Dadurch entsteht eine Sackgasse.



**Anmerkung:** Die Anordnung der Erkundungsfelder und der weißen Pfeile gewährleistet, dass es unmöglich ist, dass sich 2 Plättchen des Einkaufszentrums überlagern.



- Zunächst bewegt Bernd, mit dem Aktionsplättchen **NORD**, die orangefarbene Figur gen Norden.
- Dann bewegt Christian, mit dem Aktionsplättchen **OST**, die orangefarbene Figur gen Osten auf das orangefarbene Erkundungsfeld.

➤ Schließlich deckt Anne, mit dem Aktionsplättchen **LUPE**, das nächste Plättchen auf.

## DIEBSTAHL IST KEINE AKTION!

Sobald sich alle 4 Helden auf den Ausrüstungsfeldern ihrer Farbe befinden (die gelbe Spielfigur auf dem gelben Feld etc.), kann ein beliebiger Spieler den Diebstahl durchführen, indem er das Diebstahlplättchen umdreht (mit der B-Seite nach oben). Jetzt müsst ihr schnellstmöglich durch den Ausgang entkommen, **ohne das Teleportsystem, welches deaktiviert wurde, zu nutzen** (Dreht das Aktionsplättchen „Teleport benutzen“ um. Das Symbol auf der Rückseite verdeutlicht, dass der Teleport nicht zur Verfügung steht)!

Drehen die Spieler das Diebstahlplättchen nicht um, hat der Diebstahl nicht stattgefunden. So verlieren die Spieler, auch wenn die Helden das Einkaufszentrum rechtzeitig verlassen, da sie keine Ausrüstung gestohlen haben!





# EINFÜHRUNGSKAMPAGNE

# EINFÜHRUNGSKAMPAGNE

# EINFÜHRUNGSKAMPAGNE

Diese Einführungskampagne setzt sich aus 7 Szenarien zusammen, welche euch schrittweise die Basisregeln des Spiels vermitteln. Schafft ihr ein Szenario nicht, könnt ihr es entweder erneut versuchen oder mit dem nächsten Szenario fortfahren.

## SZENARIO 1 ♦ *Entdeckung* Ignoriert die Lautsprecher-Symbole.

Mischt die Einkaufszentrumplättchen 2 – 9 und legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus.

Erkundet das Einkaufszentrum, stiehlt die Gegenstände und flieht dann durch das einzige Ausgangsfeld (violett). Ist ein Held durch den Ausgang geflohen, stellt ihr ihn auf das entsprechende Feld auf dem Diebstahlplättchen.



### BESONDERE AUSNAHME

Um das Grundkonzept des Spiels besser zu verstehen, kann es sinnvoll sein, in diesem Einführungsszenario das „Schweigegebot“ aufzuheben. **Ihr dürft soviel reden, wie ihr möchtet.**

### EINE KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Erinnert euch noch einmal an die wichtigsten Regeln, bevor ihr das Spiel beginnt:

- Es gibt keine „Spielzüge“ und ihr „spielt“ eure Aktionsplättchen auch nicht aus. Ihr nutzt einfach die Aktion, die auf eurem Aktionsplättchen abgebildet ist, so oft ihr möchtet und in dem Moment, den ihr als sinnvoll erachtet.
- Um ein neues Einkaufszentrumplättchen zu erkunden, muss die farblich passende Heldenfigur auf dem jeweiligen Erkundungsfeld stehen. Nachdem eine Verbindung erkundet wurde, dürfen alle Helden diese nutzen.
- Helden können weder durch Wände noch andere Helden hindurchgehen. Es dürfen niemals 2 Helden auf demselben Feld stehen.
- Die „Teleport benutzen“-Aktion ermöglicht es euch, eine Heldenfigur von einem beliebigen Feld auf ein Teleportfeld der Farbe des Helden zu setzen.
- Befinden sich alle 4 Helden auf den Ausrüstungsfeldern ihrer Farbe, dreht das Diebstahlplättchen um und die Flucht zu den Ausgangsfeldern beginnt!
- Während der Flucht (nachdem ihr die Gegenstände gestohlen habt) dürft ihr das Teleportsystem nicht mehr benutzen!
- Es ist ganz einfach: Erkunden, die 4 Gegenstände stehlen und zum Ausgang laufen!

## SZENARIO 2 ♦ *Mehrere Ausgänge* Ignoriert die Lautsprecher-Symbole.

Mischt die Einkaufszentrumplättchen 2 – 12 und legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus.

### NEUE BASISREGEL

Jeder Held muss durch den Ausgang seiner Farbe fliehen.



## SZENARIO 3 ♦ *Gib dein Aktionsplättchen weiter* Ignoriert die Lautsprecher-Symbole.

Mischt die Einkaufszentrumplättchen 2 – 12 und legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Befolgt die vorherige Basisregel.

### NEUE BASISREGEL Für 2 und mehr Spieler

Jedes Mal, wenn die Sanduhr umgedreht wird, geben die Spieler ihr Aktionsplättchen nach links weiter. Achtet darauf, dass der Nordpfeil weiterhin in die Richtung des Pfeils auf dem Startplättchen zeigt.



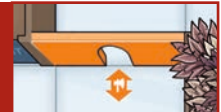
Klebt als Erinnerung die -Aufkleber auf die Ober- und die Unterseite der Sanduhr.

## SZENARIO 4 ♦ *Die Spezialfähigkeiten des Elfen und des Zwergs*

Mischt die Einkaufszentrumplättchen 2 – 14 und legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Befolgt die vorherigen Basisregeln.

### NEUE BASISREGEL

Der Zwerg (der orangefarbene Held) ist der Einzige, der die kleinen Durchgänge in den orangefarbenen Wänden durchqueren kann.



### NEUE BASISREGEL

Benutzt ihr den Elfen (der grüne Held), um ein neues Plättchen zu erkunden, **dürfen bis zur nächsten Aktion alle Spieler miteinander reden**, genauso, als ob ihr gerade die Sanduhr umgedreht hättet. Dies wird durch das Lautsprecher-Symbol verdeutlicht.



## SZENARIO 5 ♦ *Die Spezialfähigkeit des Magiers*

Mischt die Einkaufszentrumplättchen 2 – 14, legt Plättchen 15 darauf und legt Plättchen 1 mit der B-Seite nach oben aus. Befolgt die vorherigen Basisregeln.

### NEUE BASISREGEL

Steht der Magier (der violette Held) auf einem Kristallkugelfeld, darf der Spieler mit der Aktion „Erkunden“ das Einkaufszentrum mit bis zu 2 neuen Plättchen an gültigen Anschlusspunkten erweitern (an ungenutzten Erkundungsfeldern beliebiger Farbe); dabei darf das zweite Plättchen an das erste angelegt werden. Diese Erkundungsaktion muss nicht sofort, sondern kann zu einem späteren Zeitpunkt durchgeführt werden, vorausgesetzt, der Magier befindet sich weiterhin auf dem Kristallkugelfeld. Wurde das Kristallkugelfeld genutzt (es wurden 1-2 Plättchen auf diese Weise ausgelegt), legt ihr einen „Außer Betrieb“-Marker darauf.





- Andrea, mit dem Aktionsplättchen WEST, bewegt den Magier (violett) auf das Kristallkugelfeld A.
- Anne, mit dem Aktionsplättchen ERKUNDEN, kann das Einkaufszentrum nun „kostenlos“ um 2 Plättchen erweitern: Sie zieht Plättchen 5 (B) und legt es aus; danach zieht sie Plättchen 9 und legt dieses direkt an 5 an (sie hätte Plättchen 9 (C) auch an einer anderen Stelle anlegen können).

Wird ein Nicht-Magier-Held auf ein Kristallkugelfeld gezogen, passiert nichts.

### SZENARIO 6 ♦ Die Spezialfähigkeit des Barbaren

Mischt die Einkaufszentrumplättchen 2 – 17 und legt Plättchen 1 mit der B-Seite nach oben aus. Befolgt die vorherigen Basisregeln.

In diesem Szenario enthält der Stapel mit den Einkaufszentrumplättchen 2 Überwachungskameras.

Die Felder mit Überwachungskameras sind gelb eingefärbt, so dass sie leichter erkennbar sind.

#### NEUE BASISREGEL

Solange **2 oder mehr** Überwachungskameras aktiviert sind (offen und noch nicht mit einem „Außer Betrieb“-Marker belegt), **ist es den Helden nicht möglich, ein Sanduhrfeld zu betreten**. Um eine Überwachungskamera zu deaktivieren, muss der Barbar (die gelbe Heldenfigur) auf das entsprechende Feld ziehen. Dann legt ihr einen „Außer Betrieb“-Marker darauf (unter die Heldenfigur).



Das bedeutet, dass ihr aufmerksam sein müsst, wenn die erste Kamera aufgedeckt wird: Werden weitere Kameras aufgedeckt, bevor ihr die erste deaktiviert habt, dürft ihr die Sanduhr nicht umdrehen. Dies ist erst wieder möglich, sobald ihr alle bis auf 1 Kamera deaktiviert habt.

Wird ein Nicht-Barbar-Held auf ein Überwachungskamerafeld gezogen, passiert nichts.

### SZENARIO 7 ♦ Totale Überwachung

Mischt die Einkaufszentrumplättchen 2 – 19 und legt Plättchen 1 mit der B-Seite nach oben aus. Befolgt die vorherigen Basisregeln.

In diesem Szenario lernt ihr keine weiteren Regeln, jedoch befinden sich nun 4 Überwachungskameras im Stapel der Einkaufszentrumplättchen. Ihr müsst jetzt extrem aufmerksam sein und handeln, sobald die erste Kamera aufgedeckt wird!

**IHR KENNT NUN ALLE REGELN VON MAGIC MAZE. ES IST NUN ZEIT, DASS IHR EUCH DEN FOLGENDEN HERAUSFORDERUNGEN STELLT!**

### FORTGESCHRITTENE HERAUSFORDERUNGEN

Da ihr nun alle Regeln von MAGIC MAZE kennt, seid ihr bereit, angemessenen Herausforderungen zu begegnen! Es folgen eine Reihe Szenarien von unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Je mehr Plättchen ihr verwendet, desto schwieriger wird die Herausforderung. Jedes Szenario befindet sich in einer Zeile des Wertungsblatts (*Das Große Buch der Herausforderungen*) mit einer Angabe der Schwierigkeit (Anzahl Plättchen) in den folgenden Spalten. Dabei werden bei 17 Plättchen die Plättchen 1 bis 17 verwendet, bei 18 die Plättchen 1 bis 18 und so weiter. Füllt das Wertungsblatt nach dem Spiel aus und vermerkt dabei die Spieler, welche die Herausforderung erfolgreich bestanden haben in der entsprechenden Textbox zu dem Szenario. Darüber hinaus könnt ihr rechts neben der Textbox die Anzahl der Sanduhrfelder angeben, die ihr benötigt habt (je weniger, desto besser!). Es bleibt euch überlassen, ob ihr die A- oder B-Seite des Startplättchens (Plättchen 1) wählt. Die Rückseite des Wertungsblatts enthält freie Felder, die ihr für eure eigenen Szenarien nutzen könnt.

### SZENARIO 8 ♦ Prophezeiung

Der Stapel mit den Einkaufszentrumplättchen ist **offen**, so dass ihr immer das Plättchen seht, welches als nächstes angelegt wird.

### SZENARIO 9 ♦ Folgt dem Anführer 3 oder mehr Spieler.

Verteilt die Aktionsplättchen, als ob ihr 1 Spieler weniger wärt. Bis auf 1 Spieler bekommen alle 1 Aktionsplättchen. Dieser Spieler ist jedoch der Einzige, der den „Tu was!“-Spielstein benutzen darf.

#### ANMERKUNG

Dieses Szenario kann mit bis zu 9 Spielern gespielt werden!



### SZENARIO 10 ♦ Täuscht die Wachen

Um die Wachen hinters Licht zu führen, müssen die Helden **einen Gegenstand stehlen, der nicht für sie geeignet ist**, und anschließend durch einen Ausgang flüchten, der nicht ihrer Farbe entspricht. Jeder Ausgang kann nur einmal genutzt werden. Lasst daher die Heldenfiguren auf den Ausgangsfeldern stehen.

### SZENARIO 11 ♦ Fortwährender Umbau

Die Mauern hören nicht auf, sich zu bewegen. Bevor die Gegenstände entwendet werden, werft ihr jedes Mal, wenn ihr die Sanduhr umdreht, 2 Plättchen ab, die ihr bereits an das Einkaufszentrum angelegt habt. Um ein Plättchen abwerfen zu können, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- ▶ Es dürfen sich keine Helden oder „Außer Betrieb“-Marker darauf befinden.
- ▶ Plättchen 1 darf niemals aus dem Einkaufszentrum entfernt werden.
- ▶ Nachdem ein Plättchen entfernt wurde, muss es weiterhin möglich sein, jeden Bereich des Einkaufszentrums zu erreichen, ohne das Teleportsystem zu nutzen (z. B. um fliehen zu können).

Könnt ihr keine 2 Plättchen entfernen, ohne diese Regeln zu verletzen, habt ihr das Spiel verloren. Legt die 2 entfernten Plättchen verdeckt unter den Plättchenstapel. Ist dieser bereits leer, bilden die beiden entfernten Plättchen den neuen Stapel.

### SZENARIO 12 ♦ Nur Gesten

In den Momenten, in denen Kommunikation gestattet ist, dürft ihr nur Gesten nutzen: Ihr dürft **nicht** miteinander reden!

### SZENARIO 13 ♦ Zwei Gebäude

Das Einkaufszentrum erstreckt sich über 2 nicht miteinander verbundene Gebäude.

**Aufbau:** Platziert den orangefarbenen und den grünen Helden, wie üblich, auf dem ersten Plättchen. Legt in etwas Entfernung Plättchen 3 auf den Spielstisch und stellt dort den violetten und den gelben Helden auf beliebige Felder. Diese beiden Plättchen repräsentieren die beiden Gebäude, die nach Erkundung weiterer Plättchen nicht verbunden werden dürfen (im Zweifel legt ihr sie noch weiter auseinander). Die weiteren Plättchen bilden einen **offenen** Stapel, so dass immer sichtbar ist, welches Plättchen ihr als nächstes zur Erweiterung eines der beiden Gebäude anlegen werdet.

Um die Wachen zu verwirren, **dürfen sich niemals alle Helden gleichzeitig in einem Gebäude befinden**. Ein Held kann nur mit der Aktion „Teleport benutzen“ von einem Gebäude in das andere reisen. Er wird immer von einem Teleportfeld seiner Farbe zu einem Teleportfeld seiner Farbe im anderen Gebäude bewegt. **Dies ist die einzige Anwendungsmöglichkeit für den Teleport in diesem Szenario.**

**Achtung:** Platziert ihr die Plättchen falsch, wird es unmöglich sein, die Gebäude des Einkaufszentrums zu verlassen. Bedenkt, dass das Teleportsystem nach dem Diebstahl deaktiviert wird!

### SZENARIO 14 ♦ Keine Kommunikation

Zu keinem Zeitpunkt ist es den Spielern erlaubt, miteinander zu kommunizieren. Ihr könnt euch jedoch weiterhin anstarren und den „Tu was!“-Spielstein einsetzen.

### SZENARIO 15 ♦ Du hast wunderschöne Augen

Zu keinem Zeitpunkt ist es den Spielern erlaubt, miteinander zu kommunizieren oder den „Tu was!“-Spielstein einzusetzen. Ihr könnt euch jedoch weiterhin – jetzt gar noch intensiver – anstarren.

### SZENARIO 16 ♦ Der Teleport ist außer Betrieb

Das komplette Teleportsystem ist während des gesamten Spiels außer Betrieb. Daher könnt ihr zu keinem Zeitpunkt die Aktion „Teleport benutzen“ anwenden.

### SZENARIO 17 ♦ Gruppenbildung verboten

Die Wachen werden bei jeglicher Gruppenbildung misstrauisch: Während des gesamten Spiels dürfen sich niemals mehr als 2 Heldenfiguren auf demselben Plättchen (Ausnahme: Plättchen 1) befinden. Heldenfiguren, die ihr Ausgangsfeld erreicht haben, werden nicht vom Spielplan entfernt, so dass auch diese Plättchen nicht von anderen Helden betreten werden können.

## IMPRESSUM

**Autor:** Kasper Lapp • **Illustrationen:** Gyom

**Grafikdesign:** Marie Ooms • **Projektmanagement:** Didier Delhez

**Übersetzung:** Daniel Stanke

**Bearbeitung für die Pegasus Ausgabe:**

**Grafikdesign:** Jens Wiese • **Redaktion:** Stefan Stadler, Klaus Ottmaier

**Verlag:** Sit Down!, rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgium, [www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

Ein Spiel von Sit Down!, publiziert von Megalopole. © 2017 Megalopole. Alle Rechte vorbehalten.

**Vertrieb:** Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele