MAGIC MAZE TOWER

1-4

30'

9+

Ein Spiel von **Kasper Lapp**

SPIELMATERIAL



3 Einführungskarten (grüner Hintergrund)



44 Aufgabenkarten (Vorderseite: grüner Hintergrund; Rückseite: violetter Hintergrund)



2 Hilfsplättchen



32 Aufgabenkarten (Vorderseite: blauer Hintergrund; Rückseite: roter Hintergrund)



5 Heldenfiguren



4 Aktionsplättchen

... und 2 Bonus-Einkaufszentrumplättchen für das Spiel Magic Maze *(siehe Seite 8)!*

SPIELKONZEPT

Kurz nachdem sie sich im lokalen Einkaufszentrum die Ausrüstung für ihr nächstes Abenteuer zusammen gestohlen hatten (so geschehen im Vorgängerspiel Magic Maze und dessen Erweiterungen Alarmstufe Rot und Zwielichtige Gestalten), wurden unsere Helden doch noch erwischt und weggesperrt – auf die höchste Ebene eines Turms mit fast einhundert Stockwerken!

Unsere tollpatschige Diebesbande braucht Mut und Einfallsreichtum, um aus dem Turm zu entkommen. Ebene für Ebene schlagen sie sich durch die labyrinthartigen Korridore des Turms – und bekommen dabei Hilfe von der kleinen Schwester der Magierin, die dank ihrer Teleportationsfähigkeit einen Weg in den Turm fand und nur ein Ziel hat: Die Familie wieder zu vereinen!

In *Magic Maze Tower* rauben unsere Helden [manchmal] ihre Lieblingsausrüstung und verlassen dann [immer] über einen eigenen - oder gemeinsamen – Ausgang die jeweilige Turmebene. Jedes Spiel besteht aus einem sogenannten „Abenteuer", welches wiederum aus mehreren Aufgaben besteht – von denen die letzte auch die jeweils anspruchsvollste ist.

Wesentliche Unterschiede zu Magic Maze

Auch wenn ihr *Magic Maze* bereits gespielt habt, bietet *Magic Maze Tower* euch doch ein deutlich anderes Spielgefühl:

- Es ist kein stressiges Spiel:
  - **Nehmt euch Zeit:** Es gibt keine Sanduhr.
  - Es gibt auch keine „Tu was!"-Spielfigur.
- Der gesamte Spielbereich liegt von Anfang an aus.
- Es geht darum, ein Puzzle zu lösen – alleine oder im Team.

AUSBILDUNG NEUER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

Lernt die Regeln von Magic Maze Tower Schritt für Schritt kennen — indem ihr die Einführung spielt. Diese setzt sich aus 6 kurzen Übungsaufgaben zusammen und vermittelt euch die Basisregeln des Spiels. Danach seid ihr gut gerüstet, um euch in das große Abenteuer zu stürzen!

Spielaufbau



Wenn du das Spiel alleine spielst, lass die Hilfs- und Aktionsplättchen in der Schachtel — sie werden nicht benötigt (du bewegst die Heldenfiguren so, wie du es möchtest). Ansonsten teilt jetzt die Aktionsplättchen entsprechend eurer Personenzahl wie folgt zwischen euch auf:

- **2 Personen:** 2 Plättchen pro Person.
- **3 Personen:** 1 Plättchen pro Person. Das bei 3 Personen übrigbleibende Aktionsplättchen werdet ihr euch teilen.
- **4 Personen:** 1 Plättchen pro Person.



Alle Aktionsplättchen müssen so auf dem Tisch ausgerichtet werden, dass ihre roten „N"-Markierungen in die gleiche Richtung zeigen. Die weißen Pfeile geben die Richtungen vor, in die ihr eure Heldenfiguren bewegen dürft.

Nehmt euch die 3 (grüner Hintergrund; die anderen Karten werden noch nicht benötigt).



Legt die Einführungskarte mit der Nummer 1 in die Tischmitte (die Kartennummer ist in einer ihrer Ecken aufgedruckt). Dies ist die aktuelle Turmebene.

Die -Symbole auf den Karten geben die Startpositionen für die Heldenfiguren vor. Stelle die Figuren auf ihre Startpositionen der Einführungskarte 1. Nach jeder abgeschlossenen Übungsaufgabe ersetzt du die ausliegende Turmebene durch die mit der nächsthöheren Nummer (z.B. Aufgabe 2: Einführungskarte 2).





Sophie, Kasper und Marie teilen sich dieses Aktionsplättchen.

Beispiel: *Spielaufbau für 3 Spieler. Nur die Figur des Zwergen und der Magierin stehen zu Beginn auf der Aufgabenkarte.*

Spielablauf

In *Magic Maze Tower* gibt es keine Reihenfolge beim Spielen: Du führst eine Aktion durch, wenn du dies als sinnvoll erachtest. Ihr alle spielt gleichzeitig.

Während des Spiels kannst du:

- **zu jeder Zeit und so oft du magst** mit **jeder beliebigen** Heldenfigur die Bewegungsaktion durchführen, die auf deinem Aktionsplättchen abgebildet ist; hast du Zugriff auf ein zweites Aktionsplättchen, kannst du die Bewegungsaktionen beider Plättchen (in beliebiger Häufigkeit und Reihenfolge) durchführen. Die Richtung der Bewegung wird dabei durch den Pfeil auf dem Aktionsplättchen vorgegeben. Aktionen von Plättchen anderer Spieler darfst du nicht durchführen.



Beispiel: *Im Spiel mit 2 oder 3 Spielern hat Marie Zugriff auf 2 Aktionsplättchen. Wären es die beiden links gezeigten Aktionsplättchen, dann könnte sie z.B. in einem Rutsch eine Heldenfigur von Position A nach Position B bewegen.*

- dabei beliebig Helden auf Korridor-Felder, Felder mit einem Symbol (...) und den Ausgang der entsprechenden Heldenfarbe ziehen. Es kann immer nur 1 Held auf 1 Feld stehen.

Während des Spiels ist es dir verboten:

- **die Bewegungsaktion einer anderen Person zu unterbrechen.** Jede Person muss selber entscheiden, wann sie ihre Aktion beenden möchte. Nur 1 Person darf die Heldenfigur, mit der sie eine Aktion durchführt, berühren. Erst, wenn eine Figur wieder losgelassen wurde, darf eine andere Person mit dieser Figur eine Aktion durchführen.
- über eine **Wand** oder eine **geschlossene Tür** hinwegziehen. Türen sind standardmäßig geschlossen und müssen erst geöffnet werden, damit man über sie hinwegziehen kann (siehe Seite 3).
- auf oder über einen voll illustrierten Bereich ziehen.
- mit einer Heldenfigur über eine andere Heldenfigur hinwegziehen („springen").

HINWEIS

Es gibt Ausnahmen zu diesen Regeln. Diese werden auf den folgenden Seiten erklärt.

Da ihr das Spiel gerade erst lernt, ist es euch erlaubt, miteinander zu sprechen.

Schau dir dieses kurze Video an, um eine gute Vorstellung davon zu bekommen, wie eine Partie Magic Maze Tower abläuft.

Einführung

Übungsaufgabe 1

Ausrüstungsfelder



Wenn auf einer Aufgabenkarte Ausrüstungsfelder zu sehen sind, **muss jeder Held** das Ausrüstungsfeld der eigenen Farbe aufsuchen (der Drang zu plündern ist einfach zu groß!). Doch dem nicht genug: Alle Helden müssen **gleichzeitig** auf ihrem jeweiligen Ausrüstungsfeld stehen, bevor sie den Ausgang aufsuchen dürfen ...

Ausgangsfelder



Für jeden Helden gibt es ein eigenes Ausgangsfeld. Um eine Aufgabenkarte abzuschließen und in die nächste Turmebene wechseln zu können, muss **jede** Heldenfigur auf ihren eigenen, farblich passenden Ausgang gezogen werden. Sobald eine Heldenfigur ihren Ausgang erreicht, entferne sie **sofort** aus dem Spiel und lege die Figur zurück in die Schachtel. Du darfst eine Heldenfigur niemals auf einen Ausgang ziehen, der nicht ihrer Farbe und ihrem Heldensymbol entspricht.



Manche Aufgaben werden von euch auch verlangen, Helden nacheinander auf einen gemeinsamen Ausgang zu ziehen. Auch hier legen Symbol und Farbe fest, welcher Held den Ausgang nutzen darf.

Tür- und Schlüsselfelder

Türen stehen immer zwischen zwei Feldern und sind **standardmäßig verschlossen**. Du darfst deine Heldenfigur über eine verschlossene Tür nicht hinwegziehen.

Auf einer einzelnen Aufgabenkarte kann es Türen verschiedener Art – in verschiedenen Farben – geben. Zu jeder Tür gibt es immer mindestens ein passendes Schlüsselfeld.

Um eine Tür zu öffnen und damit das Ziehen der Heldenfiguren über diese Tür hinweg zu erlauben, muss eine der Heldenfiguren zuvor auf ein Schlüsselfeld der zur Tür passenden Farbe gestellt werden (z.B. auf ein rotes Schlüsselfeld, um eine rote Tür zu öffnen). Ist diese Voraussetzung gegeben, öffnet sich die entsprechende Tür und alle anderen Heldenfiguren dürfen sie ab sofort passieren. Die Tür bleibt so lange geöffnet, wie die Heldenfigur auf dem zugehörigen Schlüsselfeld steht. Verlässt sie das Feld, schließt die Tür **sofort**.



Es gibt 5 Arten von Türen.

Übungsaufgabe 2

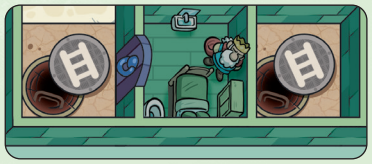
Leiterfelder



Du kannst eine Heldenfigur von einem Leiterfeld zu einem anderen Leiterfeld bewegen, so lange diese Felder **orthogonal zueinander ausgerichtet** sind. Die Entfernung zwischen beiden Leitern – und Hindernisse auf dem Weg – spielen keine Rolle und werden ignoriert.



*Diese zwei Leitern **sind nicht** orthogonal zueinander ausgerichtet.*



*Diese zwei Leitern **sind** orthogonal zueinander ausgerichtet.*

Du darfst die Heldenfigur auch zwischen zwei Leiterfeldern nur in die von deinem Aktionsplättchen vorgegebene Richtung bewegen.





Anthony *Kasper*

Sophie *Marie*

***Beispiel:** Zuerst bewegt Anthony die Heldenfigur des Zwerges über die Leiter nach Osten (rechts); Marie übernimmt und bewegt sie nach Süden (runter); Sophie bewegt die Figur weiter nach Westen (links) und zuletzt bewegt Kasper sie noch nach Norden (hoch).*

Genug gelesen! Jetzt ist es an der Zeit, Aufgabe 1 zu spielen: Bringt alle Helden zu ihren Ausgängen!

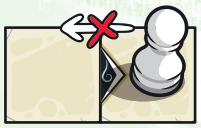
Okay, auf geht's! Findet den Weg raus!

Einführung

Übungsaufgabe 3

Luftströme

Aufgrund starker Luftströme können bestimmte Felder nur in eine Richtung durchquert werden. Dies wird durch einen im jeweiligen Feld aufgedruckten Pfeil mit dem Luftstromsymbol angezeigt.



WICHTIG

Du darfst niemals eine Figur gegen den Lufstrom bewegen!

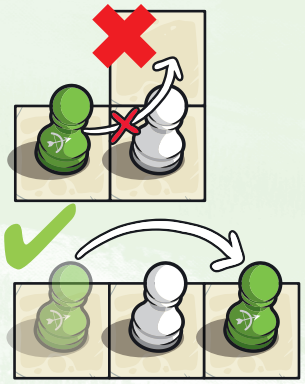
Spezialfähigkeiten der Helden

Spezialfähigkeit: Zwerg



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

Spezialfähigkeit: Elf

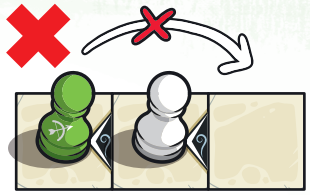


Der Elf (der grüne Held) ist sehr gewandt und der einzige Held, der über andere Heldenfiguren hinweg ziehen darf (er springt einfach darüber).

Dies ist nur möglich, wenn der Elf sich auf dem Feld direkt neben der zu überspringenden Figur befindet und das Zielfeld hinter der Figur frei ist. Diese 3 genannten Felder müssen sich **in gerader Linie nebeneinander** (horizontal oder vertikal) befinden. Die zu überspringende Figur darf während des Sprungs des Elfen nicht bewegt werden. **Denke daran:** Du darfst den Elfen nur in die Richtung(en) springen lassen, die dir dein(e) Aktionsplättchen erlauben.

HINWEIS

Die Luftstrom-Regel gilt auch hier: Du kannst nicht gegen die Pfeilrichtung des Luftstrom springen.



Beispiel: *Jeder dieser Luftströme verhindert den Einsatz der Elfen-Spezialfähigkeit.*

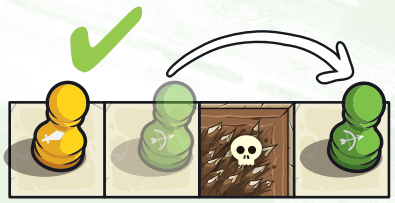
Übungsaufgabe 4

Spezialfähigkeit: Barbar

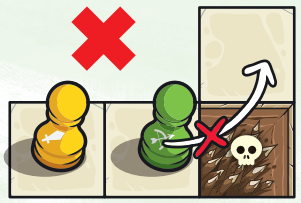


Der Barbar (der gelbe Held) kann jede andere Heldenfigur **über ein einzelnes Fallenfeld** hinweg werfen (aber nicht über andere Hindernisse!). Er selbst kann ein Fallen-Feld nicht überqueren.

Der zu werfende Held muss auf der einen Seite an die Barbarenfigur und auf der anderen Seite an die Hinter dem Fallenfeld muss es ein leeres Feld geben und diese 4 genannten Felder müssen sich in **gerader Linie nebeneinander** (horizontal oder vertikal) befinden.



*Diese 4 Felder bilden eine gerade Linie; der Elf **kann** geworfen werden.*



*Diese 4 Felder bilden eine L-Form; der Elf **kann nicht** geworfen werden.*

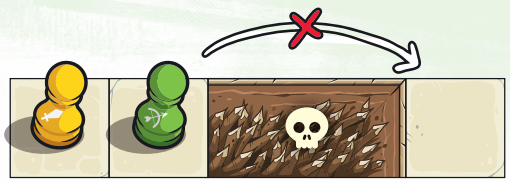
Denke daran: Du darfst mit dem Barbaren andere Helden nur in die Richtung(en) werfen, die dir dein(e) Aktionsplättchen erlauben.

HINWEIS

Die Luftstrom-Regel gilt auch hier: Du kannst Helden nicht gegen die Pfeilrichtung des Luftstroms werfen.



Beispiel: *Jeder dieser Luftströme verhindert den Einsatz der Barbaren-Spezialfähigkeit.*



Vergiss nicht: *Der Barbar kann einen Helden maximal über ein einzelnes Fallenfeld am Stück werfen.*

... und jetzt: Spielt weiter und verlasst diese Etage des Turms!

Brecht jetzt auf, ihr tapferen Helden!
Findet auch in dieser Aufgabe die Ausgänge!

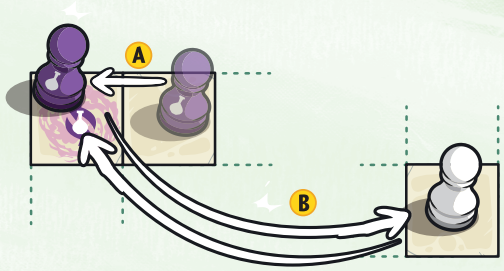
Einführung

Übungsaufgabe 5

Spezialfähigkeit: Magierin

Die Magierin (die violette Heldin) kann ein Portalfeld dazu nutzen, ihren Platz mit einem anderen Helden zu tauschen.

Sobald die Magierin auf einem Portalfeld (A) steht darf die Person, die sie dorthin bewegt hat, die Position der Magierin **sofort** mit der einer anderen, sich noch im Spiel befindlichen Heldenfigur tauschen (B) — **egal, wo sich diese gerade befindet!** Die Heldenfigur mit der die Magierin tauschen will, muss selbst nicht auf einem Portalfeld stehen.



Nutzt die Person, nachdem sie die Magierin auf das Portalfeld bewegt hat, die Spezialfähigkeit der Magierin nicht sofort, verfällt die Fähigkeit für diesen Moment.

Die Figur der Magierin darf auf dem Feld zwar stehen bleiben, ihre Spezialfähigkeit aber erst wieder einsetzen, wenn sie das Feld verlässt und erneut ein Portalfeld betritt.

Das Portalfeld kann auch von allen anderen Helden betreten und überquert werden — aber nur die Magierin kann den Effekt des Feldes (das kurzzeitige Öffnen eines Portals) aktivieren.



Abrakadabra — und weg seid ihr!
Spielt jetzt Aufgabe 5 und bewegt euch zu den Ausgängen!

Übungsaufgabe 6

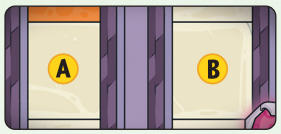
Spezialfähigkeit: Kleine Schwester

Der kleinen Schwester der Magierin begegnen auch altgediente Magic-Maze-Veteranen in diesem Spiel zum ersten Mal. *Da ihre große Schwester samt ihrer Freunde im Turm eingesperrt wurde, hat sie den Entschluss gefasst, den Helden mit ihrer außergewöhnlichen Teleportationsfähigkeit auszuhelfen. Aber wie es sich für eine anhängliche kleine Schwester gehört will sie immer mit einem der „Großen" Händchen halten!*

Die kleine Schwester (die hellblaue Figur) bewegt sich ausschließlich über ihre Teleportationsfähigkeit: Sie teleportiert sich **orthogonal** und **muss** ihre Teleportation auf einem leeren Feld **angrenzend an mindestens eine andere Heldenfigur** beenden. Für die kleine Schwester gelten Felder selbst dann als angrenzend, wenn sie durch eine Tür (geschlossen oder offen) oder eine einzelne Wand getrennt sind.

AUSNAHMEN

Die kleine Schwester kann vom Barbaren geworfen werden oder mit der Magierin die Position tauschen. In beiden Fällen muss das Zielfeld der kleinen Schwester nicht an eine andere Heldenfigur angrenzen!

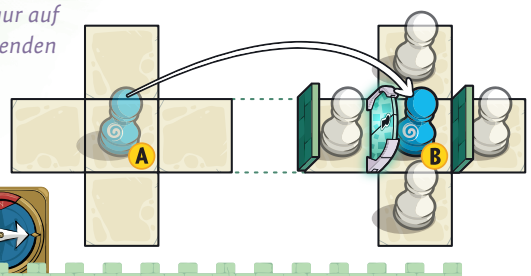


HINWEIS

Die Felder (A) & (B) gelten für sie nicht als angrenzend, da sie durch 2 Wände getrennt sind.

Hindernisse haben keinen Einfluss auf die Teleportationsfähigkeit der kleinen Schwester — nicht einmal Luftströme können ihr etwas anhaben. Sie dematerialisiert sich auf ihrem Startfeld und materialisiert sich erst wieder auf ihrem Zielfeld — dabei ignoriert sie sämtliche Hindernisse (nur mit doppelten Wänden hat sie ein Problem). **Denke daran:** Du darfst die kleine Schwester nur in die Richtung(en) teleportieren lassen, die dir dein(e) Aktionsplättchen erlauben.

Beispiel: *Du möchtest die kleine Schwester von Feld (A) zu Feld (B) teleportieren. Um dies zu erreichen muss mindestens eine Heldenfigur auf einem der 4 an Feld (B) angrenzenden Feldern stehen. Zusätzlich kann nur die Spielerin mit dem Aktionsplättchen „Osten" (rechts) die kleine Schwester zu Feld (B) bewegen.*



Bravo! Ihr habt eure Ausbildung abgeschlossen. Blättert auf die nächste Seite, um herauszufinden, welches große Abenteuer auf euch wartet!

ABENTEUER

Spielaufbau

Wenn du das Spiel alleine spielst, lass die Hilfs- und Aktionsplättchen in der Schachtel – sie werden nicht benötigt (du bewegst die Heldenfiguren so, wie du es möchtest). Ansonsten teilt jetzt die Aktionsplättchen entsprechend eurer Personenzahl wie folgt zwischen euch auf:



- **2 Personen:** 2 Plättchen pro Person.
- **3 Personen:** 1 Plättchen pro Person. Das bei 3 Personen übrigbleibende Aktionsplättchen werdet ihr euch teilen.
- **4 Personen:** 1 Plättchen pro Person.



Alle Aktionsplättchen müssen so auf dem Tisch ausgerichtet werden, dass ihre roten „N" -Markierungen in die gleiche Richtung zeigen. Die weißen Pfeile geben die Richtungen vor, in die ihr eure Heldenfiguren bewegen dürft.

Nehmt euch **alle** Aufgabenkarten eines einzelnen Abenteuers. *Zum Beispiel die vier Abenteuerkarten, die mit der Ziffer 1 markiert sind.* Bildet aus ihnen einen Stapel (die Reihenfolge der Karten ist dabei egal) und legt diesen mit der **blauen Seite nach oben** in die Tischmitte.

Im Spiel sind insgesamt 15 Abenteuer enthalten - jedes davon besteht aus entweder 4 oder 8 Karten. Ihr Schwierigkeitsgrad ist wie folgt:

- Abenteuer 1 bis 3 ..... ☆
- Abenteuer 4 bis 7 ..... ☆☆
- Abenteuer 8 bis 11 ..... ☆☆☆
- Abenteuer 12 bis 15 ..... ☆☆☆☆



Auf jeder blauen Seite einer Aufgabenkarte findest du dieses Kästchen mit der Nummer des Abenteuers, dem Schwierigkeitsgrad und der Kartenanzahl dieses Abenteuers.

Die -Symbole auf den Karten geben die Startpositionen für die Heldenfiguren vor. Stelle die Figuren auf ihre Startpositionen der Aufgabenkarte.



Beispiel: *Aufbau für 3 Spieler. Nur die Figuren des Zwergen, der Magierin, des Barbaren und des Elfen stehen zu Beginn dieses Abenteuer auf der Aufgabenkarte.*

Sophie, Kasper und Marie teilen sich dieses Aktionsplättchen.

Spielablauf

In einem Spiel *Magic Maze Tower* muss ein komplettes Abenteuer mit **eingeschränkter Kommunikation** bestanden werden (siehe „Kommunikation" auf Seite 7). Das Spiel beginnt mit Abenteuer 1. Ein Abenteuer läuft in zwei Phasen ab:

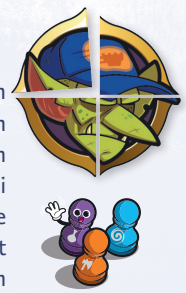
- **Die Prüfungen:** 4 oder 8 kleine Aufgaben (blaue Seite der Aufgabenkarten).
- **Das epische Finale:** 1 große Aufgabe (violette oder rote Seite der Aufgabenkarten).

Phase 1: Die Prüfungen

Während der ersten Phase musst du nacheinander **jede einzelne blaue Seite** der Aufgabenkarten des gewählten Abenteuers erfolgreich bestehen. Es spielt dabei keine Rolle, in welcher Reihenfolge dies geschieht. Die Aufgaben enthalten manche (oder alle) Elemente, du du während deiner Ausbildung kennengelernt hast.

Phase 2: Das epische Finale

Abenteuer mit 4 Aufgabenkarten



Um das Spiel für die zweite Phase vorzubereiten, drehe den Stapel aller in diesem Abenteuer bereits erfolgreich beendeten Aufgabenkarten auf ihre violette Seite um. Baue aus all diesen Karten eine große, zusammenhängende Turmebene. Achte dabei darauf, dass du die Karten so zusammenlegst, dass das 4-teilige „Puzzle" in der Mitte der Turmebene korrekt zusammengeführt wird. In einem Kästchen der fertiggestellten Ebene wird zudem angezeigt, welche Heldenfiguren du verwenden wirst.

Rotieren der Aufgabenkarten



Steht eine Heldenfigur auf einem Rotationsfeld, darf jeder Spieler die Aufgabenkarte mit diesem Feld beliebig drehen (90°, 180° oder 270°). Dadurch werden die Korridore neu ausgerichtet und es könnten sich neue Wege für unsere Helden auftun.

Die Heldenfiguren bleiben während des Drehvorgangs auf ihren jeweiligen Feldern stehen. Sollten sie verrutschen, stellt sie einfach wieder zurück auf ihre jeweiligen Felder.



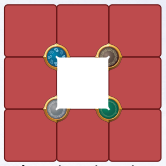
Beispiel: *Jemand dreht Karte A. Die rot eingekreisten Korridore werden sich verbinden und dadurch den Helden einen neuen Weg eröffnen.*

HINWEIS

Verwende die -Symbole, um die Verbindungen hervorzusagen.

Spielablauf

Abenteuer mit 8 Aufgabenkarten







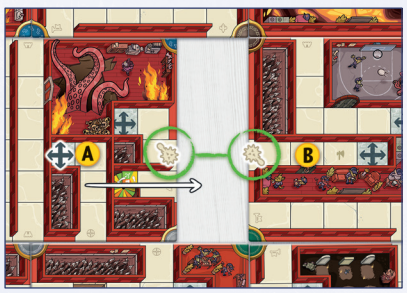
Um das Spiel für die zweite Phase vorzubereiten, drehe den Stapel aller in diesem Abenteuer bereits erfolgreich beendeten Aufgabenkarten auf ihre rote Seite um. Baue aus all diesen Karten eine große, zusammenhängende, viereckige Turmebene mit einem Loch in der Mitte. Achte dabei darauf, dass die Wappen in den Ecken zueinander passen. In einem Kästchen der fertiggestellten Ebene wird zudem angezeigt, welche Heldenfiguren du nutzen wirst. Die Regeln entsprechen ansonsten den Regeln der Prüfungsphase - es wird nur ein neuer Mechanismus eingeführt: Das Schieben der Aufgabenkarten.

Schieben der Aufgabenkarten



Wenn eine Heldenfigur auf einem Schiebefeld einer Aufgabenkarte steht, darf jeder Spieler diese Aufgabenkarte (ohne sie zu drehen) auf ein leeres Feld innerhalb des ursprünglichen 3×3-Kartenquadrats schieben (genau so wie bei einem Schiebepuzzle). Dadurch werden die Korridore auf andere Weise miteinander verbunden und es könnten sich neue Wege für unsere Helden auftun.

Die Heldenfiguren bleiben während des Schiebevorgangs auf ihren jeweiligen Feldern stehen. Sollten sie verrutschen, stellt sie einfach wieder zurück auf ihre jeweiligen Felder.



Beispiel: *Eine Spielerin schiebt Karte (A) in Richtung der Karte (B). Die eingekreisten Korridore werden sich verbinden und dadurch den Helden einen neuen Weg eröffnen.*

Ein Abenteuer abschließen

Du beendest eine **Aufgabe** erfolgreich, indem du alle Hindernisse der jeweiligen Turmebene (Aufgabenkarte) überwindest und die Heldenfiguren alle den Ausgang – und somit die nächste Turmebene – erreichen lässt.

Ein Abenteuer schließt du ab, indem du alle 5 oder 9 Aufgaben des **Abenteuers** erfolgreich beendest (von denen die letzte eine große, epische Aufgabe ist!). Danach ist es an der Zeit, dich ins nächste Abenteuer zu stürzen - aber sei gewarnt: Es wird nicht leichter ...

Kommunikation

Ihr entscheidet, wie ihr spielen wollt! Damit ihr den Schwierigkeitsgrad des Spiels flexibel auf eure Gruppe und Spielweise anpassen könnt, habt ihr die Wahl zwischen folgenden 3 Modi:

- **ANFÄNGER:** Ihr dürft so viel miteinander kommunizieren, wie ihr wollt.
- **FORTGESCHRITTEN:** Ihr gebt euer Bestes, um so wenig wie möglich zu kommunizieren.
- **EXPERT:** Die einzig erlaubten Formen der Kommunikation sind:
  - Anstarren eines bestimmten Spielers.
  - Mit dem Finger auf das Symbol eines Hilfsplättchens zeigen, dessen Aktion ein Spieler deiner Meinung nach ausführen sollte (eine Heldenfigur bewegen, eine Spezialfähigkeit einsetzen, eine Leiter benutzen, auf ein Ausrüstungsfeld gehen, eine Tür aufschließen, den Ausgang benutzen, usw).



Alle anderen Formen der Kommunikation sind verboten!
(auf eine Figur oder einen Spieler zeigen, Geräusche ((Komma weg)) usw).

Jetzt seid ihr bereit für euer erstes Abenteuer! Viel Glück!



Hängt ihr an einer Aufgabe fest und könnt sie nicht lösen?

Ihr habt euch bereits mehrfach erfolglos den Kopf darüber zerbrochen, wie ihr eure Aufgabe lösen und diese eine besonders schwer zu bezwingende Turmebene verlassen könnt? Kein Problem – ihr dürft sie auch einfach überspringen. Die Entscheidung liegt ganz bei euch.

Wenn ihr euch aber ärgert, dass ihr zu keiner Lösung gekommen seid und unbedingt wissen wollt, wie es hätte klappen können, dann scannt einfach den QR Code des Abenteuers (zu finden auf einer der violetten oder roten Seiten einer der Aufgabenkarten). Dies wird euch direkt zu den Lösungsvideos führen!

Habt ihr alle Spiele der Magic Maze Familie gespielt ?



DIE KLEINE SCHWESTER IN MAGIC MAZE



Die *Magic Maze Tower*-Spieleschachtel enthält zwei Einkaufszentrumplättchen, die keinen anderen Zweck erfüllen, als die Figur der kleine Schwester mit dem ursprünglichen *Magic Maze* zu spielen.

Das eine Plättchen enthält ihr Ausrüstungsfeld und das andere Plättchen ihr Ausgangsfeld.



Man beachte, dass ihr Ausrüstungsfeld an ein Spielzimmer statt an einen Laden angrenzt – die kleine Schwester bevorzugt zu spielen, während die Erwachsenen ihre Diebstähle begehen!



Stellt die Figur der kleinen Schwester während des Spielaufbaus auf das Sanduhrfeld des Plättchens #1 (ohne die Sanduhr dafür umzudrehen).

Während des Spiels teleportiert sich die kleine Schwester genau so, wie in den Regeln dieser Anleitung erklärt.

Wird die Figur der kleinen Schwester auf ein Erkundungsfeld (**egal welcher Farbe**) bewegt, das zu einem unerkundeten Bereich führt, deckt der Spieler mit der Aktion „Erkunden" das nächste Einkaufszentrumplättchen auf und legt es so an, dass der weiße Pfeil des neuen Plättchens an das benutzte Erkundungsfeld anschließt.

KASPER: „Vielen Dank an alle Spieltester für euer Feedback und eure Vorschläge. Ihr seid zu viele, um euch alle zu nennen — aber ihr wisst, wer ihr seid."

Ein Sit Down!-Spiel veröffentlicht von Megalopole. © Megalopole (2022). Alle Rechte vorbehalten. Sämtliches Spielmaterial dient nur der privaten Unterhaltung. **ACHTUNG:** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Dieses Spiel enthält Kleinteile, die verschluckt oder eingeatmet werden könnten. Diese Information bitte aufbewahren. • Abbildungen sind nicht bindend. Formen und Farben können abweichen. • Jegliche Reproduktion des Spiels als Ganzes oder in Teilen in physischer oder elektronischer Form ist ohne das schriftliche Einverständnis von Megalopole strikt verboten.

sitdown-games.com *Shop, Regeln, Videos, Neuigkeiten ...*

NOS ACTIVITÉS EN LIGNE

rue Sanson 4
***BE**-5310 Longchamps*
***Telefon** +32 468 37 51 31*

AUTOR
Kasper LAPP
ILLUSTRATIONEN
GYOM & Anthony MOULINS
ENTWICKLUNGSLEITUNG
Michaël DEROBERTMASURE
GRAFIKDESIGN
Anthony MOULINS
KÜNSTLERISCHE LEITUNG
Marie OOMS
WERBELEITUNG
Sophie TROYE
ONLINE ANIMATIONEN
Cassandre DELMÉE
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG
Dennis BEYER
PROJEKTMANAGEMENT
Didier DELHEZ
Blue quests No. 13 were created by **Florient MROZEK**