MAGIC MAZE Pocket



Zum Spielen benötigt ihr die kostenlose *Magic Maze Sanduhr-App*: siehe Beiblatt

Eine Magierin, eine Elfe, ein Barbar, und ein Zwerg wollen in ihr nächstes Abenteuer aufbrechen – nur leider haben sie ihren gesamten Besitz verloren! Jetzt sind sie gezwungen, im Einkaufszentrum für Abenteuerbedarf die notwendige Ausrüstung zu stehlen! Sie haben geplant, ihre Diebstähle gleichzeitig durchzuführen und dann so schnell wie möglich zu den Ausgängen zu rennen. Die Wachen sind allerdings schon misstrauisch; es bleibt nicht viel Zeit!

SPIELMATERIAL

34 Karten (24 Einkaufszentrumkarten, 9 Aktionskarten, 1 Diebstahlkarte), 12 „Außer Betrieb“-Marker , 4 Figuren (Magierin Elfe Barbar Zwerg). Zum Spielen benötigt ihr außerdem ein Gerät mit der kostenlosen *Magic Maze Sanduhr-App*.

ERSATZTEILSERVICE

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice** Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

SPIELIDEE

Magic Maze Pocket ist ein kooperatives Echtzeitspiel. Ihr alle dürft **zu jeder Zeit für jede der 4 Figuren eine Aktion** ausführen. Allerdings stehen euch jeweils nur bestimmte Aktionen zur Verfügung: Richtung Norden gehen, einen neuen Bereich erkunden, mit der Rolltreppe fahren … Ihr müsst also zusammenarbeiten, um die Figuren durch das Einkaufszentrum zu bewegen. Darüber hinaus dürft ihr die meiste Zeit nicht miteinander sprechen. Ihr gewinnt das Spiel gemeinsam, wenn es euch gelingt, dass alle Figuren aus dem Einkaufszentrum entkommen, nachdem sie ihre Ausrüstung gestohlen haben. Zu Beginn des Spiels habt ihr dafür nur 3 Minuten Zeit. Über Sanduhrfelder könnt ihr euch jedoch mehr Zeit verschaffen. Läuft die Zeit ab, bevor alle Figuren das Einkaufszentrum verlassen haben, verliert ihr alle das Spiel!

SPIELVORBEREITUNG

1 Wählt ein Szenario aus (siehe S. 11–14) und stellt den **verdeckten Stapel aus Einkaufszentrumkarten** so zusammen, wie es dort beschrieben wird. 2 Legt die **Startkarte** (Karte 1) mit der in eurem Szenario beschriebenen Seite (A oder B) nach oben in die Tischmitte. 3 Stellt die **4 Figuren** zufällig auf die 4 Positionen in der Mitte der Startkarte. 4 Legt die **Diebstahlkarte** (mit der A-Seite oben) und die **„Außer Betrieb"-Marker** bereit. 5 Nehmt die **Aktionskarten**, die eurer Personenzahl entsprechen (Nummer in der Ecke rechts unten) und verteilt zufällig 1 davon an jede Person.

6 Legt eure Aktionskarten so vor euch aus, dass der **rote Nordpfeil** in die gleiche Richtung zeigt, wie der **Pfeil auf der Startkarte**. Passt auf, dass sich die Ausrichtung der Aktionskarten im Laufe des Spiels nicht ändert!
7 Startet nun die ***Magic Maze Sanduhr-App*** auf eurem Gerät und legt es bereit.



Beispiel: Spielvorbereitung für 4 Personen

Während der Spielvorbereitung dürft ihr so viel miteinander reden, wie ihr wollt. Wenn alle bereit sind, könnt ihr euren Raubzug beginnen, indem ihr die virtuelle Sanduhr in der App startet. Ab jetzt dürft ihr nicht mehr miteinander sprechen!

SPIELABLAUF

In einer Partie *Magic Maze Pocket*...

1. startet ihr die virtuelle Sanduhr in der App und erkundet das Einkaufszentrum, teilweise oder vollständig.
2. bewegt ihr die Figuren auf ihre Ausrüstungsfelder in der entsprechenden Farbe.



3. führt ihr den Diebstahl durch, indem ihr die Diebstahlkarte umdreht, wenn alle 4 Figuren zur gleichen Zeit auf ihren Ausrüstungsfeldern stehen.



4. bewegt ihr die 4 Figuren dann so schnell wie möglich zu den Ausgängen.

   Konnten alle 4 Figuren das Einkaufszentrum verlassen, habt ihr das Spiel gewonnen! Läuft jedoch zu irgendeinem Zeitpunkt vorher die Zeit ab, habt ihr das Spiel verloren!



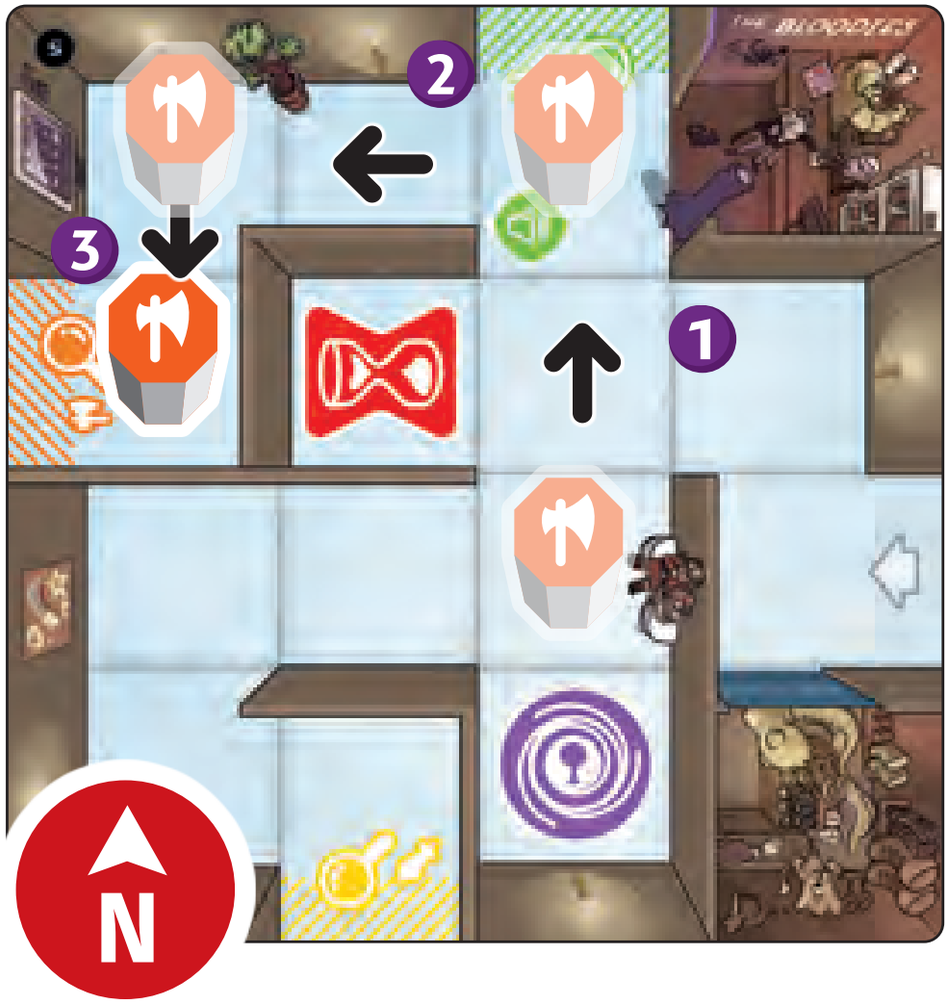
WICHTIG:

1. Während des Spiels dürft ihr die Aktion(en) auf eurer eigenen Aktionskarte jederzeit und so oft ihr wollt ausführen. Ihr dürft aber keine Aktionen von anderen Aktionskarten ausführen.
2. Es gibt keine Spielzüge: Ihr seid alle gleichzeitig dran und führt eure Aktionen aus. Während eine andere Person eine Figur berührt, dürft ihr diese Figur nicht bewegen.

AKTIONEN

↑ → ↓ ← Bewegungsaktion

Mit der Bewegungsaktion darfst du eine Figur eine beliebige Anzahl Felder in eine Richtung bewegen. Die Richtung (↑, →, ↓ oder ←) wird durch den weißen Pfeil auf deiner Aktionskarte vorgegeben. Vor Hindernissen (eine Mauer, eine andere Figur, etc.) muss die Figur stehenbleiben. Es darf immer nur 1 Figur auf jedem Feld stehen. Figuren dürfen sich nur in den Gängen bewegen und dürfen nie die braun illustrierten Bereiche betreten.



Beispiel: Hier benötigt ihr 3 Aktionen, um den Zwerg (orange) entlang der Pfeile zu bewegen:
1 *Miriam hat die Bewegungsaktion ↑ und bewegt den Zwerg 2 Felder nach Norden.* **2** *Stefan hat die Bewegungsaktion ← und bewegt den Zwerg 2 Felder nach Westen.* **3** *Claudia hat die Bewegungsaktion ↓ und bewegt den Zwerg 1 Feld nach Süden.*

Teleportaktion

Wenn du die Teleportaktion auf deiner Aktionskarte hast, darfst du (und nur du) eine Figur deiner Wahl von einem beliebigen Feld auf ein Teleportfeld deiner Wahl in der passenden Farbe setzen. Damit kannst du schnell große Entfernungen überwinden.

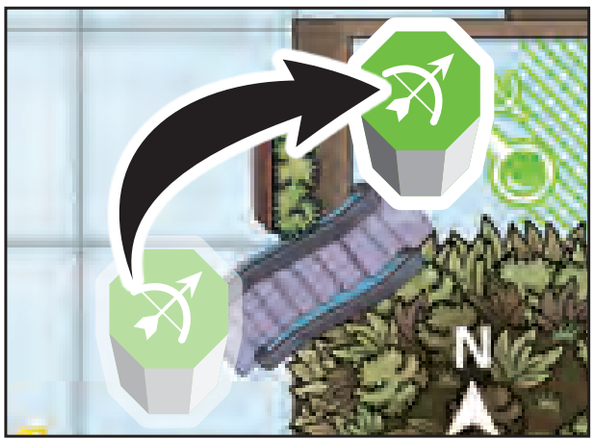




WICHTIG: Sobald es zum Diebstahl kommt, werden die Teleportfelder deaktiviert. Drehe in diesem Moment deine Aktionskarte um. Das Symbol auf der Rückseite erinnert dich daran, dass du die Teleportaktion nicht mehr ausführen darfst.

Rolltreppenaktion

Wenn du die Rolltreppenaktion auf deiner Aktionskarte hast, darfst du (und nur du) eine Figur von einem Ende der Rolltreppe zum anderen setzen. Du darfst eine Figur in beide Richtungen über die Rolltreppe bewegen, aber die Figur darf nie auf der Rolltreppe stehen bleiben.



Erkundungsaktion

Wenn du die Erkundungsaktion auf deiner Aktionskarte hast, ist es deine Aufgabe, neue Einkaufszentrumkarten aufzudecken und anzulegen. Sobald eine Figur auf einem Erkundungsfeld ihrer Farbe steht, darfst du die oberste Einkaufszentrumkarte vom Stapel aufdecken.

Beispiel: 1 Zunächst bewegt Miriam mit der Bewegungsaktion ↑ den Zwerg (orange) Richtung Norden. 2 Dann bewegt Christoph mit der Bewegungsaktion → den Zwerg Richtung Osten auf das orangefarbene Erkundungsfeld. 3 Jetzt darf Ulrich mit der Erkundungsaktion die nächste Einkaufszentrumkarte aufdecken.

Lege die neue Einkaufszentrumkarte dann so an, dass der weiße Pfeil an das benutzte Erkundungsfeld anschließt. Wenn mehrere Erkundungsaktionen gleichzeitig möglich sind, darfst du dir die Einkaufszentrumkarte anschauen, bevor du entscheidest, wo du sie anlegst. Du darfst aber nicht mehrere neue Einkaufszentrumkarten gleichzeitig anschauen.

Die 4 Erkundungsfelder





Sobald eine neue Einkaufszentrumkarte angelegt wurde, können sich alle Figuren über das benutzte Erkundungsfeld in beide Richtungen bewegen – unabhängig von ihrer Farbe.

Durch das Anlegen einer neuen Einkaufszentrumkarte (im Beispiel bei **A**) können 2 Sonderfälle eintreten:

1. Es kann passieren, dass ein weiteres Erkundungsfeld mit einer anderen Karte (bei **B**) verbunden wird. Die so entstandene Verbindung kann von allen Figuren in beide Richtungen genutzt werden.

2. Es kann aber auch passieren, dass eines der Erkundungsfelder an eine Wand einer bereits ausgelegten Karte (bei **C**) anschließt. Dadurch entsteht eine Sackgasse.



DEN DIEBSTAHL DURCHFÜHREN

Wenn sich alle 4 Figuren gleichzeitig auf auf den Ausrüstungsfeldern ihrer Farbe befinden, dürft ihr den Diebstahl dürchführen, indem eine beliebige Person die Diebstahlkarte umdreht (B-Seite nach oben). Jetzt müsst ihr schnellstmöglich durch die Ausgänge entkommen. Das Symbol auf der B-Seite der Diebstahlkarte verdeutlicht, dass die Teleportaktion jetzt nicht mehr zur Verfügung steht. Solange ihr die Diebstahlkarte nicht umgedreht habt, hat der Diebstahl nicht stattgefunden und ihr könnt das Spiel nicht gewinnen!



EINGESCHRÄNKTE KOMMUNIKATION

WICHTIG: Ihr dürft nur eingeschränkt miteinander kommunizieren. Ihr dürft nicht sprechen, gestikulieren, Zeichen geben oder Geräusche machen.

Es gibt 2 Kommunikationsformen, die immer erlaubt sind:
1. Ihr dürft euch gegenseitig anstarren. **2.** Ihr dürft vor einer anderen Person mit den Fingern auf den Tisch klopfen, um ihr mitzuteilen, dass sie etwas tun soll (aber nicht, was sie tun soll).
Ausnahme: Immer wenn ihr ein Sanduhrfeld benutzt (siehe S. 10), dürft ihr solange miteinander reden, bis eine Person wieder eine Aktion ausführt. Die Zeit läuft währenddessen weiter!

ZEITBEGRENZUNG

Wenn die virtuelle Sanduhr in der App abläuft, habt ihr das Spiel sofort verloren! Ihr könnt mehr Zeit erhalten, indem ihr eine beliebige Figur auf ein Sanduhrfeld bewegt. Sobald ihr eine Figur auf ein Sanduhrfeld bewegt, müsst ihr die virtuelle Sanduhr in der App sofort umdrehen, unabhängig davon, ob ihr dadurch mehr oder weniger Zeit habt.

WICHTIG: Ein normaler Timer ist kein Ersatz für die Funktionen der Sanduhr-App! Die Pausefunktion in der Sanduhr-App solltet ihr nur benutzen, wenn ihr euer Spiel unterbrechen müsst.



Beispiel: Stefan bewegt den Barbaren (gelb) nach Westen auf das Sanduhrfeld, um die virtuelle Sanduhr in der App umzudrehen.



Ihr dürft jedes Sanduhrfeld nur 1× benutzen. Danach müsst ihr einen „Außer Betrieb“-Marker darauflegen (unter die Figur). Im gesamten Einkaufszentrum gibt es 4 Sanduhrfelder.

Hinweis: Auch nachdem ihr den Diebstahl durchgeführt habt, dürft ihr weiterhin die Sanduhrfelder benutzen.

EINFÜHRUNGSKAMPAGNE

In diesen 7 Szenarien lernt ihr Stück für Stück alle Regeln kennen und stellt euch neuen Herausforderungen. Wenn ihr ein Szenario nicht schafft, dürft ihr es erneut versuchen oder mit dem nächsten Szenario fortfahren.
WICHTIG: Neue Basisregeln gelten immer auch für alle späteren Szenarien!

SZENARIO 1 • Entdeckung

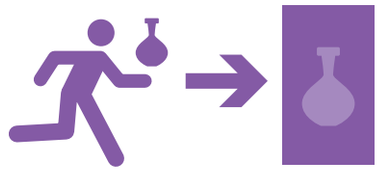
Ignoriert die Lautsprechersymbole

Mischt die Einkaufszentrumkarten 2–9 verdeckt und legt die Karte 1 (Startkarte) mit der A-Seite nach oben aus.

Erkundet das Einkaufszentrum, stehlt die Ausrüstung und entkommt dann durch das einzige Ausgangsfeld (violett).

NEUE BASISREGEL:

Wenn eine Figur durch einen Ausgang entkommt, stellt sie auf die Diebstahlkarte.



SZENARIO 2 • Mehrere Ausgänge

Ignoriert die Lautsprechersymbole

Mischt die Einkaufszentrumkarten 2–12 verdeckt und legt Karte 1 mit der A-Seite nach oben aus.

NEUE BASISREGEL:

Jede Figur muss durch den Ausgang in ihrer Farbe entkommen.



SZENARIO 3 • Aktionskarten weitergeben

Ignoriert die Lautsprechersymbole

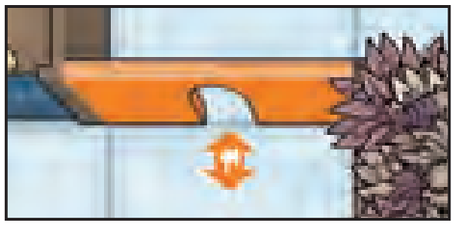
Mischt die Einkaufszentrumkarten 2–12 verdeckt und legt Karte 1 mit der A-Seite nach oben aus.

NEUE BASISREGEL:

Jedes Mal, wenn die virtuelle Sanduhr in der App umgedreht wird, gebt ihr eure Aktionskarte nach links weiter. Achtet darauf, dass der Nordpfeil weiterhin in die Richtung des Pfeils auf der Karte 1 (Startkarte) zeigt.

SZENARIO 4 • Spezialfähigkeiten der Elfe und des Zwergs

Mischt die Einkaufszentrumkarten 2–14 verdeckt und legt Karte 1 mit der A-Seite nach oben aus.



NEUE BASISREGEL:

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



NEUE BASISREGEL:

Benutzt ihr die Elfe (grün), um eine neue Einkaufszentrumkarte zu erkunden, **dürft ihr bis zur nächsten Aktion miteinander reden** (genauso, als ob ihr gerade die virtuelle Sanduhr in der App umgedreht hättet). Dies wird durch das grüne Lautsprechersymbol verdeutlicht.

SZENARIO 5 • Spezialfähigkeit der Magierin

Mischt die Einkaufszentrumkarten 2–14 verdeckt, legt Karte 15 verdeckt darauf und legt Karte 1 mit der B-Seite nach oben aus.

NEUE BASISREGEL:



Wenn die Magierin (violett) auf einem Kristallkugelfeld steht und du die Erkundungsaktion auf deiner Aktionskarte hast, darfst du bis zu 2 neue Einkaufszentrumkarten an ungenutzte Erkundungsfelder (unabhängig von ihrer Farbe) anlegen. Dabei darfst du die zweite Karte auch an die erste anlegen. Solange die Magierin auf dem Kristallkugelfeld steht, darfst du diese Aktion zu einem Zeitpunkt deiner Wahl einmal ausführen (das muss nicht sofort sein!). Nachdem du das Kristallkugelfeld genutzt hast, lege einen „Außer Betrieb"-Marker darauf (unter die Figur).

Hinweis: Wenn ihr eine andere Figur als die Magierin auf ein Kristallkugelfeld bewegt, passiert nichts.

SZENARIO 6 • Spezialfähigkeit des Barbaren

Mischt die Einkaufszentrumkarten 2–17 verdeckt und legt Karte 1 mit der B-Seite nach oben aus.

In diesem Szenario enthält der Stapel mit den Einkaufszentrumkarten 2 Überwachungskameras. Die Felder mit Überwachungskameras sind gelb eingefärbt, so dass sie leichter erkennbar sind.

NEUE BASISREGEL:
Solange **2 oder mehr** Überwachungskameras aktiviert sind (aufgedeckt und noch kein „Außer Betrieb“-Marker darauf), darf **keine Figur ein Sanduhrfeld betreten.** Um eine Überwachungskamera zu deaktivieren, muss der Barbar (gelb) auf das entsprechende Feld bewegt werden. Dann legt ihr einen „Außer Betrieb“-Marker auf die Überwachungskamera (unter die Figur).

Hinweis: Das bedeutet, dass ihr aufmerksam sein müsst, wenn die erste Kamera aufgedeckt wird: Wenn weitere Kameras aufgedeckt werden, bevor ihr die erste deaktiviert habt, dürft ihr die virtuelle Sanduhr in der App nicht mehr umdrehen. Dies ist erst wieder möglich, sobald ihr alle bis auf 1 Kamera deaktiviert habt. Wird eine andere Figur als der Barbar auf ein Feld mit Überwachungskamera bewegt, passiert nichts.

SZENARIO 7 • Totale Überwachung

Mischt die Einkaufszentrumkarten 2–19 verdeckt und legt Karte 1 mit der B-Seite nach oben aus. In diesem Szenario lernt ihr keine weiteren Regeln, jedoch gibt es jetzt 4 Überwachungskameras im Stapel der Einkaufszentrumkarten. Ihr müsst jetzt extrem aufmerksam sein und schnell handeln, sobald die erste Kamera aufgedeckt wird!

Ihr kennt nun alle Regeln von *Magic Maze Pocket*.
Für eine größere Herausforderung könnt ihr bei der Vorbereitung eurer nächsten Partien beliebig viele zusätzliche Einkaufszentrumkarten in den verdeckten Stapel mischen (nutzt dafür die Einkaufszentrumkarten 20–24). Mit jeder zusätzlichen Karte wird das Spiel etwas schwieriger. Entscheidet selbst, ob ihr die A- oder B-Seite der Startkarte verwenden wollt.

Impressum

Spieldesign: Kasper Lapp • **Illustrationen:** Gyom
Grafikdesign: Marie Ooms • **Projektmanagement:** Didier Delhez
Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Hannah von Minden • **Redaktion und Übersetzung:** Simon Vierke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Megalopole. © 2025 Megalopole. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.
v1.0 Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

SIT DOWN!

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

ÜBERBLICK: WICHTIGE REGELN

- Es gibt keine „Spielzüge“ in *Magic Maze Pocket*. Ihr seid alle gleichzeitig dran und dürft, so oft und wann ihr wollt, die Aktion(en) auf euren Aktionskarten ausführen. Die Aktionskarten müssen nicht „ausgespielt“ werden, sie zeigen euch nur, welche Aktion(en) ihr jeweils ausführen dürft.
- Um die Erkundungsaktion auszuführen, muss eine Figur auf einem Erkundungsfeld (Lupensymbol) ihrer Farbe stehen. Nachdem eine Einkaufszentrumkarte angelegt wurde, dürfen alle Figuren in beide Richtungen über dieses Erkundungsfeld bewegt werden.
- Die Figuren dürfen sich nicht durch Wände oder andere Figuren hindurch bewegen. Es dürfen nie 2 Figuren auf dem selben Feld stehen.
- Hast du die Teleportaktion auf deiner Aktionskarte, darfst du eine Figur deiner Wahl von jedem beliebigen Feld auf ein gleichfarbiges Teleportfeld deiner Wahl setzen.
- Wenn alle 4 Figuren zur gleichen Zeit auf ihren Ausrüstungsfeldern stehen, dürft ihr die Diebstahlkarte umdrehen. Danach müsst ihr die Figuren so schnell wie möglich zu den Ausgängen bewegen.
- Nach dem Diebstahl dürft ihr die Teleportaktion nicht mehr ausführen.

Hinweis: Wenn eine Person eine Aktion durchführt, die nicht auf ihrer Aktionskarte ist, weist diese Person darauf hin und macht die Aktion rückgängig. Spielt ansonsten wenn möglich einfach weiter und klärt Fragen gemeinsam nach der Partie.