



MAGIC
MAZE
kids

ANLEITUNG



4 doppelseitige Spielpläne (A, B, C, D)



4 Heldenfiguren (Prinz, Prinzessin, Magierin, Ritter)



6 Kreaturen (2 Greifen, 2 Einhörner, 1 Drache, 1 Minotaurus)



4 Aktionskärtchen (ein Pfeil für jede Richtung)



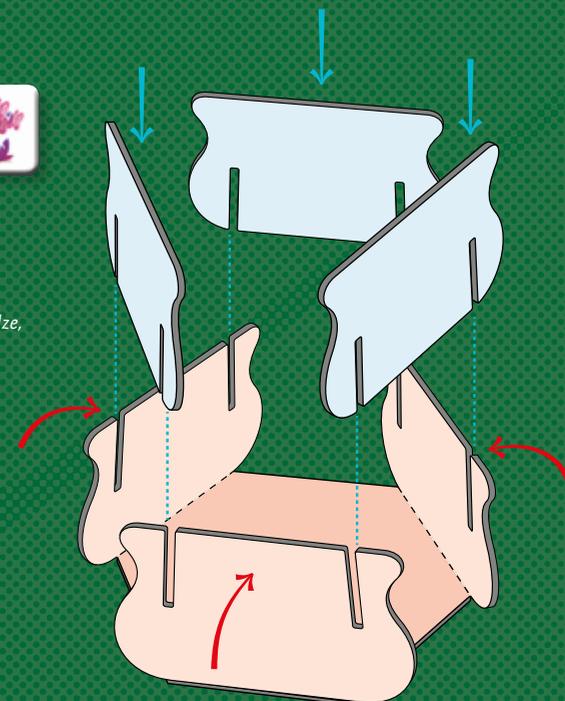
1 Hexenkessel
(Aufbauanleitung unten)



26 Missionskarten
(10 für Spielplan A, 16 für die Spielpläne B, C und D)



52 Zutatenmarker
je 8x Spinnenweben, Phoenixfedern, Fledermauskot, Pilze, Orchideen; je 4x Schwarze Steine, Schlangengift, Klee



Faltet das große Teil (dunkle Seite innen).
Schiebt die kleinen Teile (dunkle Seite innen) in das große Teil.



1 Königskarte
(Vorderseite: Löwe, Rückseite: Frosch)



1 Spielübersicht



1 Sanduhr
(ca. 5 Minuten)



1 Zeitmarker

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

Der König führte einige magische Experimente durch, um Gold zu gewinnen. Doch stattdessen verwandelte er sich in einen Frosch. Nun versuchen die Prinzessin und der Prinz gemeinsam mit dem Ritter und der Magierin einen Zaubertrank zu brauen, um ihn wieder zurückzuverwandeln.

SPIELKONZEPT UND -AUFBAU

Magic Maze Kids ist ein **kooperatives** Spiel, in dem die Spieler zusammenarbeiten, um gemeinsam das Spielziel zu erreichen. Sie gewinnen oder verlieren gemeinsam.

In diesem Spiel übernimmst du **nicht** die Rolle eines bestimmten Charakters. Du kannst stattdessen **zu jeder Zeit jede beliebige Figur bewegen**, jedoch nur in die Richtung, die auf deinem Aktionskärtchen angegeben ist. Das bedeutet, dass du mit den anderen Spielern zusammenarbeiten musst, um die Spielfiguren zu ihrem Ziel zu bewegen!

Ihr könnt euch unterhalten und eure Aktionen miteinander abstimmen, dürft jedoch selbst nur die Aktion eures Aktionskärtchens ausführen.

Sucht euch den Spielplan aus, den ihr für euer (Lern-) Spiel verwenden wollt und legt ihn in die Mitte eures Spielbereichs. Für euer erstes Spiel nutzt bitte die Rückseite des Spielplans A.

Stellt den Hexenkessel neben den Spielplan.

Legt die Zutatenmarker für alle erreichbar neben den Spielplan. Ihr könnt sie auch sortieren.

1

2

3



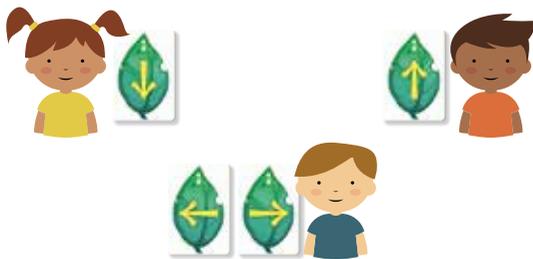
4

5

6

BEI 4 SPIELERN
bekommt jeder 1 Aktionskärtchen (siehe rechts).

BEI 3 SPIELERN
bekommt ein Spieler 2 Aktionskärtchen, die anderen beiden bekommen je 1 Kärtchen.



BEI 2 SPIELERN
bekommt ihr beide je 2 Aktionskärtchen.



Anmerkung: Bekommt ein Spieler 2 Aktionskärtchen, müssen die Pfeile darauf in die **entgegengesetzte Richtung** zeigen.

Legt das/die Aktionskärtchen so vor euch ab, dass der Pfeil mit dem N in dieselbe Richtung wie auf dem Spielplan zeigt. Achtet darauf, dass die Kärtchen das gesamte Spiel über in dieser Orientierung liegen bleiben.

Folgt nun den Erklärungen eures ausgewählten (Lern-) Spiels. Dort erfahrt ihr auch, welche Heldenfiguren und welche Kreaturen ihr benötigt.
Hinweis: Ihr benötigt die Missionskarten für die Lernspiele nicht, sondern nur für die kompletten Spiele. Den Zeitmarker und die Sanduhr benötigt ihr nur für das Lernspiel 11 und das komplette Spiel auf Spielplan D.

Die folgenden Lernspiele erklären euch die Regeln Schritt für Schritt ...



LERNSPIEL 1

Der Prinz geht hinaus, um einen Pilz für den Zaubertrank zu finden.

SPIELAUFBAU



Stellt den Prinz auf sein Startfeld.

MISSION



Der Prinz muss einen Pilz einsammeln. (In den Lernspielen sind die Missionen am Spielplan dargestellt.)

NEUE REGEL

BEWEGE DIE HELDEN

Jede Heldenfigur kann zu jeder Zeit von jedem Spieler über die auf dem Spielplan abgebildeten Felder bewegt werden, doch nur in die Richtung, die mit dem Aktionskärtchen des jeweiligen Spielers übereinstimmt.



Es gibt keine Spielzüge in diesem Spiel. Ihr bewegt den Prinz einfach dann in eure Richtung, wenn ihr es für richtig haltet.

Später könnt ihr auf diese Weise auch die anderen Helden (Prinzessin, Magierin, Ritter) bewegen.

NEUE REGEL

EINE ZUTAT AUFNEHMEN

Um eine Zutat aufzunehmen, bewegt ihr die Heldenfigur gemeinsam auf das Feld, auf welchem die Zutat abgebildet ist. Steht die Figur auf diesem Feld, könnt ihr eine entsprechende Zutat aus dem Vorrat neben dem Spielplan nehmen und auf der auf dem Spielplan dargestellten Mission ablegen.



Mission

Nun seid ihr bereit, um Lernspiel 1 zu spielen.



LERNSPIEL 2

Die Prinzessin geht hinaus, um eine Orchidee für den Zaubertrank zu finden. Manchmal gibt es jedoch mehr als einen Weg ...

SPIELAUFBAU



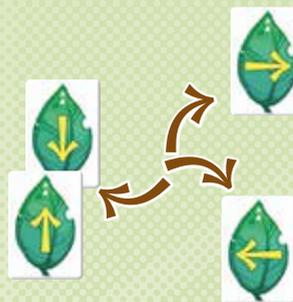
Stellt die Prinzessin auf ihr Startfeld.

MISSION



Die Prinzessin muss eine Orchidee einsammeln.

ANMERKUNG: Die Aktionskärtchen könnt ihr vor jeder Partie neu verteilen. Denk daran, dass die Pfeile auf deinen Aktionskärtchen in die entgegengesetzte Richtung zeigen müssen, wenn du 2 Aktionskärtchen bekommst.



LERNSPIEL 3

Die Prinzessin und der Prinz müssen aneinander vorbeischieben, um zu ihren Gegenständen zu kommen.

SPIELAUFBAU

Stellt sowohl die Prinzessin als auch den Prinz auf ihre Startfelder.

MISSIONEN

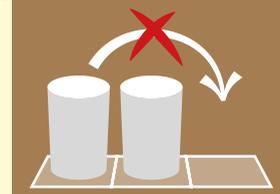


Der Prinz muss ein Spinnennetz einsammeln.
Die Prinzessin muss eine Phoenixfeder einsammeln.

NEUE REGEL

DIE HELDENFIGUREN KÖNNEN NICHT ANEINANDER VORBEI GEHEN. SIE BLOCKIEREN SICH GEGENSEITIG.

Eine Heldenfigur kann nicht auf dem Feld einer anderen Figur stehen. Sie kann auch nicht über eine andere Heldenfigur hinwegziehen.



Sobald ihr die Lernspiele 1-3 erfolgreich abgeschlossen habt, schüttet alle gesammelten Zutaten in den Hexenkessel.



Gestärkt von diesem Trank seid ihr nun bereit, ein komplettes Spiel auf Spielplan A zu spielen. Leert dazu den Kessel aus und dreht den Spielplan um.

EIN KOMPLETTES SPIEL AUF SPIELPLAN A

Der König hat sich in einen Frosch verwandelt. Die Prinzessin und der Prinz müssen verschiedene Zutaten einsammeln, um einen Zaubertrank zu brauen, der den König heilt.

SPIELAUFBAU

- Stellt den Prinz und die Prinzessin auf ihre Startfelder.
- Legt die Königskarte mit der Froschseite nach oben neben den Spielplan.
- Zieht zufällig 3 Missionskarten mit einem **A** auf der Rückseite, mischt sie und legt sie als offenen Stapel auf die Königskarte.



NEUE REGEL FÜR DAS KOMPLETTE SPIELE

MISSIONSKARTEN

Die offene Missionskarte gibt in den kompletten Spielen vor, welche Missionen ihr erfüllen müsst, genau wie die Missionen auf dem Spielplan in den Lernspielen.

Habt ihr eine Zutat eingesammelt, **legt ihr diese auf die Missionskarte**. Erledigt die Missionen auf einer Karte nacheinander, von der oberen zur unteren Mission.

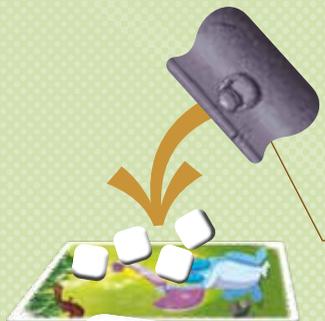
Sind alle Missionen einer Karte erfüllt, werft ihr die Zutaten von der Karte in den Hexenkessel und legt diese Missionskarte zurück in die Spieleschachtel.

Liegt nun eine **weitere Missionskarte** auf dem offenen Stapel, müsst ihr die entsprechenden Missionen ebenfalls erfüllen.

Habt ihr alle 3 Missionskarten erfüllt, seht ihr den Frosch auf **der Königskarte** – euer Trank ist fertig. Rührt ihn noch einmal um und gießt ihn über den Frosch. Dreht dann die Karte um und – siehe da – der König hat wieder seine ursprüngliche Gestalt angenommen.

Ihr habt das Spiel gewonnen!

ANMERKUNG: Steht eine Heldenfigur nach dem kompletten Erfüllen einer Missionskarte auf einem Feld mit einer Zutat, die sie laut der neuen Missionskarte einsammeln soll, dann hat sie Glück und sammelt direkt die Zutat ein.



Ihr könnt so oft auf Spielplan A spielen, wie ihr wollt.

Wenn ihr weitere Regeln lernen möchtet, könnt ihr die Lernspiele auf der nächsten Seite probieren. Sie bereiten auch auf das Spiel auf dem Spielplan B vor.



LERNSPIEL 4

Die Prinzessin muss etwas Fledermauskot einsammeln ... doch der Greif steht ihr im Weg.

SPIELAUFBAU



Stellt die Prinzessin und den Greif auf ihre Startfelder.

MISSION



Die Prinzessin muss etwas Fledermauskot einsammeln.

NEUE REGEL

KREATUREN BLOCKIEREN DEN WEG

Eine Heldenfigur darf nicht auf Felder gezogen werden, auf denen sich bereits Kreaturen befinden. Figuren können nicht über Kreaturen hinwegziehen. Die Kreaturen müssen also aus dem Weg gezogen werden.



Kreaturen können genau wie Heldenfiguren bewegt werden, jedoch nie aus den Feldern ihrer Farbe hinaus.



LERNSPIEL 5

Für den Zaubersrank muss der Prinz Schlangengift besorgen, doch er kann es nicht alleine mit einer Schlange aufnehmen. Daher benötigt er die Hilfe der Magierin, die die Schlange hypnotisieren kann.

SPIELAUFBAU



Stellt den Prinz und die Magierin auf ihre Startfelder.

MISSION



Der Prinz und die Magierin müssen sich treffen, um das Schlangengift zu gewinnen.

NEUE REGEL

SORGT DAFÜR, DASS SICH ZWEI HELDEN TREFFEN

Eine ganz besondere Mission: 2 Helden müssen sich treffen, um eine Zutat einzusammeln.

Damit sich die Helden treffen, müssen sie auf 2 benachbarten Feldern des Spielplans stehen. Dann legt ihr die entsprechende Zutat auf das passende Feld auf der Missionskarte.



LERNSPIEL 6

Die Prinzessin muss etwas Schwarzstein für den Trank einsammeln, doch der ist zu schwer für sie. Daher benötigt sie die Hilfe des Ritters.

SPIELAUFBAU



Stellt die Prinzessin und den Ritter auf ihre Startfelder.

MISSION



Die Prinzessin und der Ritter müssen sich treffen, um den Schwarzstein einzusammeln.



Sobald ihr die Lernspiele 4-6 erfolgreich abgeschlossen habt, schüttet alle gesammelten Zutaten in den Hexenkessel.



Gestärkt von diesem Trank seid ihr nun bereit, ein komplettes Spiel auf Spielplan B zu spielen. Leert dazu den Kessel aus und dreht den Spielplan um.

EIN KOMPLETTES SPIEL AUF SPIELPLAN B

Der König hat sich erneut in einen Frosch verwandelt. Es befinden sich wieder Kreaturen auf den Wegen zu euren Zutaten. Glücklicherweise haben der Prinz, die Prinzessin, die Magierin und der Ritter bereits ihre Hilfe zugesagt.



SPIELAUFBAU

- Stellt die 4 Helden auf 4 beliebige Felder ohne Symbol.
- Stellt den Greif, den Drachen und das Einhorn auf ihre Startfelder.
- Legt die Königskarte mit der Froschseite nach oben neben den Spielplan.
- Zieht zufällig 3 Missionskarten mit (B)(C)(D) auf der Rückseite, mischt sie und legt sie als offenen Stapel auf die Königskarte.

NEUE REGEL

VERSCHIEDENE MISSIONSKARTEN

- Ab jetzt gibt es 2 Arten von Missionen auf den Missionskarten:
- Missionen, in denen ihr Zutaten einsammeln müsst,
 - Missionen, in denen sich 2 Helden treffen müssen.

ANMERKUNG: Der Glücksklee

2 Helden kombinieren ihr Glück, um ihn zu finden. Im Gegensatz zu den anderen Zutaten könnt ihr den Glücksklee nicht auf dem Spielplan einsammeln. Um 1 Glücksklee zu erhalten, müssen sich 2 Helden treffen, also auf 2 benachbarten Feldern stehen.



Ihr könnt so oft auf Spielplan B spielen, wie ihr wollt.

Wenn ihr weitere Regeln lernen möchtet, könnt ihr die Lernspiele auf der nächsten Seite probieren. Sie bereiten auch auf das Spiel auf dem Spielplan C vor.



LERNSPIEL 7

Der Prinz kann aufgrund seiner Geschicklichkeit über Kreaturen hinwegspringen.

SPIELAUFBAU

Stellt den Prinz und den Greif auf ihre Startfelder.

MISSION



Der Prinz muss eine Orchidee einsammeln.

NEUE REGEL

DER PRINZ KANN KREATUREN ÜBERSPRINGEN

Nur der Prinz darf in **gerader Linie** über 1 Kreatur hinwegspringen. Er kann jedoch immer nur 1 Kreatur überspringen, das **Feld hinter der Kreatur muss frei sein**.



Ihr braucht nur die Aktion mit dem richtigen Pfeil zu nutzen, um den Prinz in die richtige Richtung springen zu lassen.

Der Prinz kann nicht über andere Helden hinwegspringen.



LERNSPIEL 8

Der Ritter kennt einige Abkürzungen durch den Wald.

SPIELAUFBAU

Stellt den Ritter und den Drachen auf ihre Startfelder.

MISSION

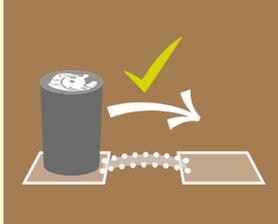


Der Ritter muss ein Spinnennetz einsammeln.

NEUE REGEL

DER RITTER KANN GEHEIME PFADE NUTZEN

Es gibt einige **graue Pfade** durch den Wald, die 2 Felder miteinander verbinden. Nur der Ritter darf diese Pfade beschreiten, jedoch nur, um sich zwischen den verbundenen Feldern zu bewegen.



Ihr braucht nur die Aktion mit dem richtigen Pfeil zu nutzen, um den Ritter durch die Abkürzungen zu führen.



LERNSPIEL 9

Die Magierin kennt ein geheimes Portal, durch das sie weite Strecken reisen kann.

SPIELAUFBAU

Stellt die Magierin und das Einhorn auf ihre Startfelder.

MISSION

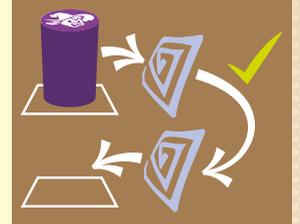


Die Magierin muss eine Phoenixfeder einsammeln.

NEUE REGEL

DIE MAGIERIN KANN PORTALE BENUTZEN

An den Rändern des Spielplans gibt es Portale, die 2 weit entfernte Felder miteinander verbinden. Nur die Magierin darf eines dieser Portale durchschreiten, um auf dem anderen Feld aus dem Portal herauszutreten.



Ihr braucht nur die Aktion mit dem richtigen Pfeil zu nutzen, um die Magierin auf ein solches Feld mit Portal zu bewegen.



Spielplan C -
Rückseite



LERNSPIEL 10

Ein Minotaurus bewacht die Brücke ... Die Prinzessin ist jedoch eine gute Schwimmerin.

SPIELAUFBAU

Stellt die Prinzessin und den Minotaurus auf ihre Startfelder.



MISSION



Die Prinzessin muss ein wenig Fledermauskot einsammeln.

NEUE REGEL

DIE PRINZESSIN KANN SCHWIMMEN

Nur die Prinzessin darf sich in gerader Linie (schwimmend) über den Fluß hinwegbewegen.

Ihr braucht nur die Aktion mit dem richtigen Pfeil zu nutzen, um die Prinzessin in die richtige Richtung über den Fluss zu bewegen.



Sobald ihr die Lernspiele 7-10 erfolgreich abgeschlossen habt, schüttet alle gesammelten Zutaten in den Hexenkessel.



Gestärkt von diesem Trank seid ihr nun bereit, ein komplettes Spiel auf Spielplan C zu spielen. Leert dazu den Kessel aus und dreht den Spielplan um.

EIN KOMPLETTES SPIEL AUF SPIELPLAN C

Der König hat sich erneut in einen Frosch verwandelt. Wird er jemals dazulernen? Dazu kommt, dass immer mehr Kreaturen die Wege versperren. Die Helden sollten ihre neuen Fähigkeiten also sinnvoll einsetzen.

SPIELAUFBAU

- Stellt die 4 Helden auf 4 beliebige Felder ohne Symbol.
- Stellt den Greif, den Drachen, die 2 Einhörner und den Minotaurus auf ihre Startfelder.
- Legt die Königskarte mit der Froschseite nach oben neben den Spielplan.
- Zieht zufällig 3 Missionskarten mit (B)(C)(D) auf der Rückseite, mischt diese und legt sie als offenen Stapel auf die Königskarte.

ANMERKUNG: Größere Herausforderungen

Ihr könnt die Schwierigkeit noch erhöhen, indem ihr mehr als 3 Missionskarten zieht.

NEUE REGEL

NUTZT DIE SPEZIALFÄHIGKEITEN DER HELDEN

Ihr könnt die Spezialfähigkeiten der Helden aus den Lernspielen so oft benutzen, wie ihr möchtet.

NEUE REGELN

ERLEDIGT DIE MISSIONEN IN BELIEBIGER REIHENFOLGE

Ab jetzt dürft ihr die Missionen der zuoberst liegenden Missionskarte in beliebiger Reihenfolge erledigen. Denkt daran, **die Zutaten auf die Missionskarten zu legen** (nicht direkt in den Hexenkessel), damit ihr sehen könnt, welche Missionen ihr bereits erfüllt habt.

NEUE REGEL

BEWEGT DEN MINOTAURUS

Nur der Minotaurus darf sich von der einen zur anderen Brücke bewegen.

Ihr braucht nur die Aktion mit dem richtigen Pfeil zu nutzen, um den Minotaurus in die richtige Richtung über den Fluss zur anderen Brücke zu bewegen.

NEUE REGEL

BEWEGT DIE EINHÖRNER

Die Einhörner dürfen - wie die Heldenfiguren - weder gemeinsam auf 1 Feld stehen noch übereinander oder über Heldenfiguren hinwegziehen.

Ihr könnt so oft auf Spielplan C spielen wie ihr wollt.

Wenn ihr weitere Regeln lernen möchtet, könnt ihr das Lernspiel auf der nächsten Seite probieren. Es bereitet euch auf das Spiel auf dem Spielplan D vor.

Spielplan C – Rückseite



LERNSPIEL 11

*Die Zeit läuft euch davon!
Beeilt euch oder der König
wird für immer ein Frosch
bleiben!*

SPIELAUFBAU

- Stellt die Prinzessin, den Greif, den Drachen und die 2 Einhörner auf ihre Startfelder.
- Stellt die Sanduhr neben den Spielplan und legt den Zeitmarker auf das Zeitfeld mit 1 Flagge (unten rechts auf dem Spielplan).
- Wartet bis der Sand komplett durchgelaufen ist.
- Sobald ihr alle bereit seid, dreht die Sanduhr um und beginnt das Spiel!



Der Zeitmarker

NEUE REGEL

DREHT DIE SANDUHR UM

Um die Sanduhr umzudrehen, müsst ihr einen Helden auf das Zeitfeld mit dem Zeitmarker bewegen.

Dreht dann die Sanduhr um und legt den Zeitmarker auf das im Uhrzeigersinn nächste Zeitfeld. Tut dies, bevor die Sanduhr abgelaufen ist!



MISSION



Es gibt keine Missionen, bei denen man Zutaten einsammeln muss.

In diesem Lernspiel müsst ihr die Sanduhr 3x umdrehen, um den Zeitmarker auf das Zeitfeld mit 2 Flaggen zu bewegen.



Dreht die Sanduhr zu Beginn das erste Mal um. Sorgt dafür, dass der Sand nie komplett durchläuft. Passiert es euch trotzdem, startet das Lernspiel noch einmal und versucht es erneut.



Wenn ihr Lernspiel 11 abgeschlossen habt, kennt ihr alle Regeln und seid nun bereit, ein komplettes Spiel auf Spielplan D zu spielen!

EIN KOMPLETTES SPIEL AUF SPIELPLAN D

Ihr müsst euren Zaubertrank so schnell wie möglich brauen, um den König zurückzuverwandeln.

SPIELAUFBAU

- Stellt die 4 Helden auf 4 beliebige Felder ohne Symbol.
- Stellt die 2 Greifen, den Drachen, die 2 Einhörner und den Minotaurus auf ihre Startfelder.
- Legt den Zeitmarker auf das Zeitfeld mit der Flagge (unten rechts auf dem Spielplan).
- Legt die Königskarte mit der Froschseite nach oben neben den Spielplan.
- Zieht zufällig 3 Missionskarten mit (B)(C)(D) auf der Rückseite, mischt diese und legt sie als offenen Stapel auf die Königskarte.
- Sobald die Missionskarten ausgelegt sind, dreht die Sanduhr um und beginnt das Spiel.

NEUE REGEL

KONTROLLIERT DIE ZEIT

Während ihr versucht, die Missionen zu erfüllen, müsst ihr immer die Zeit im Blick haben und darauf achten, dass die Sanduhr nicht komplett durchläuft. Sollte dies dennoch passieren, ist noch nicht alles verloren, aber ihr bekommt eine Einschränkung!

Um die Sanduhr umzudrehen, müsst ihr eine Heldenfigur auf das Feld mit dem Zeitmarker bewegen. Dann legt ihr den Zeitmarker auf das im Uhrzeigersinn nächste Zeitfeld – genau wie im Lernspiel.

Sollte einmal die Sanduhr komplett durchgelaufen sein, müsst ihr alle Zutaten von der Missionskarte entfernen und 1 weitere Missionskarte mit (B)(C)(D) (aus der Spieleschachtel) auf die oberste Karte legen. Legt danach den Zeitmarker auf das im Uhrzeigersinn nächste Zeitfeld, dreht die Sanduhr um und setzt das Spiel fort. Sollte es in einem seltenen Fall keine weitere Missionskarte mit (B)(C)(D) in der Spieleschachtel geben, habt ihr verloren. Versucht es noch einmal.

ANMERKUNG: *Ihr müsst die Sanduhr nicht 3x umdrehen, wie im Lernspiel. Ihr dreht die Sanduhr nur, um zu verhindern, dass sie komplett durchläuft.*



Der Spielplan D ist der letzte Spielplan des Spiels. Solltet ihr jedoch weitere, größere Herausforderungen suchen, schaut auf die nächste Seite der Anleitung.

ZUSÄTZLICHE HERAUSFORDERUNGEN

Ihr könnt diese optionalen Regeln nach euren Ideen und Wünschen eurem Spiel hinzufügen, um die Schwierigkeit zu erhöhen. Ihr könnt sie dabei auch beliebig miteinander kombinieren.

HERAUSFORDERUNG #1

STILLE



Während des Spiels ist es euch nicht erlaubt, zu reden.

Zu Beginn des Spiels, jedesmal wenn **eine neue Missionskarte sichtbar wird** oder ihr **die Sanduhr umdreht**, dürft ihr solange reden, wie ihr möchtet (während die Sanduhr läuft). Sobald jedoch ein Spieler eine Spielfigur bewegt, müsst ihr wieder schweigen.

Solltet ihr bemerken, dass ein Spieler diese Regel bricht, könnt ihr dies natürlich sagen.

HERAUSFORDERUNG #2

KEINE KOMMUNIKATION



Es ist euch während des Spiels **nicht gestattet zu kommunizieren**: ihr dürft nicht reden, ihr dürft nicht zeigen, nicht gestikulieren. Die einzig erlaubte Kommunikation ist, einen anderen Spieler anzustarren, wenn ihr der Meinung seid, dass dieser etwas tun muss.

Zu Beginn des Spiels, jedesmal wenn **eine neue Missionskarte sichtbar wird** oder ihr **die Sanduhr umdreht**, dürft ihr solange reden, wie ihr möchtet (während die Sanduhr läuft). Sobald jedoch ein Spieler eine Spielfigur bewegt, müsst ihr wieder schweigen.

Solltet ihr bemerken, dass ein Spieler diese Regel bricht, könnt ihr dies natürlich sagen.

HERAUSFORDERUNG #3

KEINE PLANUNG



Es ist euch zu **keinem** Zeitpunkt während des Spiels gestattet zu kommunizieren, außer um auf einen Regelbruch hinzuweisen.

HERAUSFORDERUNG #4

AKTIONSKÄRTCHEN TAUSCHEN



Sobald ihr eine Mission erfüllt habt, gebt euer Aktionskärtchen an euren linken Nachbarn weiter.

HERAUSFORDERUNG #5

LASST NIE DIE ZEIT AUSLAUFEN



Sollte es jemals dazu kommen, dass die Sanduhr komplett durchläuft, habt ihr das Spiel sofort verloren!

HERAUSFORDERUNG #6

BEGRENZTE ZEIT



Sollte der Zeitmarker auf seine Startposition – das Zeitfeld mit der Flagge – zurückkommen, habt ihr verloren.

Das bedeutet, dass ihr die Sanduhr maximal 3x umdrehen könnt und somit maximal 20 Minuten zur Verfügung habt.

HERAUSFORDERUNG #7

WENIGER ZEIT

Sollte der Zeitmarker auf seine Startposition – das Zeitfeld mit der Flagge – zurückkommen, habt ihr verloren.

Legt den Zeitmarker zu Beginn des Spiels auf ein anderes Zeitfeld. Dies verkürzt eure Spielzeit von ursprünglich 20 auf 15, 10 oder gar nur 5 Minuten.



IMPRESSUM

Autor: Kasper Lapp

Illustrator: Gyom

Grafikdesign: Marie Ooms

Projektmanagement: Didier Delhez

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jens Wiese, Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider

Übersetzung: Daniel Stanke

Redaktion: Klaus Ottmaier

© der deutschen Ausgabe Magic Maze Kids 2018 bei Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © Magic Maze Kids 2018 bei Megalopole. Ein Spiel von Sit Down!, Belgium (www.sitdown-games.com). Alle Rechte vorbehalten.

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

Der Autor bedankt sich bei den vielen Kindern und Erwachsenen, die mit großer Geduld dieses Spiel getestet haben (es sind zu viele, um sie namentlich zu nennen). Dank gebührt Laetitia Di Sciascio und Nathan Morse dafür, dass sie den Aufbau des Regelhefts stark verbessert haben. Der Verlag dankt Jeux de Nim.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele