

MAGIC MAZE ON MARS



Mutige Erdlinge sind aufgebrochen, um den Mars zu kolonisieren. Schlaerweise warten sie im Orbit, während Roboter auf der Marsoberfläche bewohnbare Kuppeln für sie bauen. Dazu extrahieren und produzieren die Maschinen unermüdlich die benötigten Ressourcen und bewegen diese über Schnellbahnen zu ihrem Ziel. Sie müssen flink und präzise arbeiten, denn oben verbrauchen die Kolonisten rapide ihre Sauerstoffreserven. Ihr Überleben hängt allein von den Robotern ab, die sich auf der Oberfläche des Mars für sie plagen.

SPIELMATERIAL



21 Marsplättchen

(mit Symbol/Buchstaben [A-E, X] und aufsteigenden Nummern)



6 Brücken-Marker



3 Joker-Marker



4 Sanduhr-Marker



1 Lagerhausfeld



6 Aktionsplättchen (doppelseitig)



2 Raumschnecken-Spielsteine



10 Müll-Spielsteine



5 Kolonisten-Spielsteine



5 Kuppel-Plättchen



12 Ressourcen-Spielsteine

(je 2 gelbe Bananen, 2 blaue Stahlträger, 2 grüne Blätter, 2 braune Kühe, 2 orange Erzklumpen und 2 lila Kristalle)



1 Kommunikationsfeld



1 „Tu was!“-Figur

1 Sanduhr
(ca. 3 Minuten Laufzeit)



ERSATZTEILSERVICE

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

SPIELKONZEPT

Magic Maze on Mars ist ein kooperatives Echtzeit-Spiel. Ihr seid jeweils für eine bestimmte Aktion verantwortlich, die unter Umständen nur ihr alleine ausführen dürft – doch einsetzen könnt ihr sie, wann immer ihr möchtet. Eure Aktion könnte die Bewegung über eine grüne Schnellbahn, eine blaue Schnellbahn oder eine orange Schnellbahn sein. Vielleicht ist eure Aufgabe aber auch das Erkunden einer neuen Zone von einer Plattform der entsprechenden Farbe aus oder das Bewegen der hungrigen Raumschnecke über eine Schnellbahn der entsprechenden Farbe. Nur wenn ihr gut zusammenarbeitet und die Spielsteine weise bewegt, könnt ihr das Ziel erreichen, bevor die Zeit abläuft.

Hier kommt der Haken: Ihr dürft nur zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel ganz kurz miteinander kommunizieren. In der übrigen Zeit müsst ihr spielen, ohne zu sprechen oder den anderen Zeichen zu geben.

SPIELZIEL

Alle gewinnen das Spiel, wenn jeder verfügbare Kolonist innerhalb des Zeitlimits eine bewohnbare Kuppel erreicht. Doch diese Kuppeln müssen erst mal gebaut werden!

In eurer ersten Mission habt ihr nur die Zeit eines einzigen Sanduhr-Durchlaufs. In späteren Missionen könnt ihr die Zeit durch Sanduhr-Plattformen verlängern. Läuft die Sanduhr ab, bevor alle Kolonisten-Spielsteine Kuppeln erreicht haben, ist den Kolonisten der Sauerstoff ausgegangen und ihr habt alle gemeinsam verloren.

SPIELAUFBAU



Legt das Start-Marsplättchen¹ mit dem Kolonisten-Symbol in der Ecke in die Mitte der Spielfläche.

Nehmt euch jeweils 1 Aktionsplättchen mit einer Zahl, die der Anzahl der Mitspielenden entspricht². Legt alle nicht benötigten Aktionsplättchen in die Schachtel zurück.

Beispiel für ein Spiel zu dritt:



Legt Folgendes auf der Spielfläche bereit:

- die Sanduhr³
- das Lagerhausfeld⁴
- die 12 Ressourcen-Spielsteine⁵ (als allgemeinen Vorrat)

Hier sind unsere Befehle. Das sind deine Aufgaben, das hier deine und das hier sind meine Aufgaben. Bauen wir den Menschen etwas, worin sie leben können!

Warum haben unsere Programmierer unsere Aufgaben so aufgeteilt? Wäre es nicht viel effizienter, wenn einer von uns den Job machen würde?

Erwartest du von Menschen wirklich Effizienz und logisches Denken?

Legt außerdem weiteres Material bereit, so wie bei eurer aktuellen Mission angegeben:

- die angegebenen Marsplättchen⁶ (Mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel bereit.)
- die angegebenen Kolonisten-Spielsteine⁷
- auf dem Lagerhausfeld:
 - die Kuppel-Plättchen⁸ (als 1 Stapel)
 - ggf. die Joker-Marker⁹ (1 pro Feld)
 - die Sanduhr-Marker¹⁰ (1 pro Feld)
- ggf. die „Tu was!“-Figur¹¹
- ggf. das Kommunikationsfeld¹²
- ggf. die Brücken-Marker¹³
- ggf. die Müll-Spielsteine¹⁴
- ggf. die Raumschnecken-Spielsteine¹⁵

Aufbau-Beispiel für Mission 4 (im Spiel zu dritt):



Wir erklären euch die kompletten Regeln von *Magic Maze on Mars* anhand von 5 Missionen. Mit jeder Mission kommen neue Regeln hinzu. Ihr lernt das Spiel am einfachsten, wenn ihr zuerst die Anleitung zu Mission 1 lest, die Mission dann spielt, dann die Anleitung zu Mission 2 lest und diese spielt usw.

MISSION 1

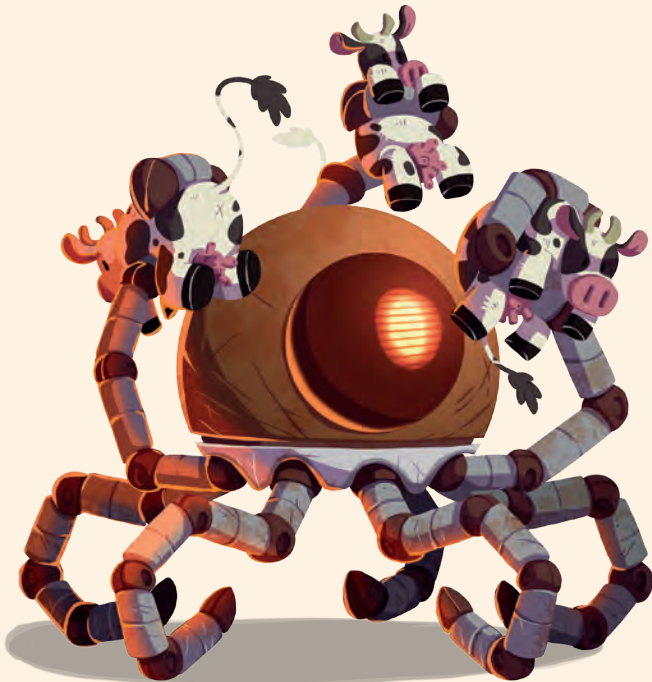
BENÖTIGTES MATERIAL FÜR DIESE MISSION

die 4 A-Marsplättchen	0 Kommunikationsfelder
1 Kolonisten-Spielstein	0 Brücken-Marker
1 Kuppel-Plättchen	0 Joker-Marker
1 Sanduhr-Marker	0 Müll-Spielsteine
0 „Tu was!“-Figuren	0 Raumschnecken-Spielsteine

SPIELSTART

Ihr könnt euch beim Spielaufbau Zeit lassen und ganz normal miteinander sprechen. Wenn alle soweit sind, dreht ihr die Sanduhr um und das Spiel beginnt! In dieser Mission **dürft ihr während des Spiels so viel miteinander sprechen, wie ihr möchtet.**

Da ihr das Spiel mit nur 1 Marsplättchen startet, ist es euer erstes Ziel, die übrigen Marsplättchen zu erkunden. So erhaltet ihr Zugang zu neuen Ressourcen, mit denen ihr eine Kuppel für den Kolonisten bauen könnt, der im Orbit wartet.



RESSOURCEN-SPIELSTEINE PRODUZIEREN



Wenn du **Blau** auf deinem Aktionsplättchen hast, darfst du einen **blauen** Ressourcen-Spielstein auf einer Fabrikplattform (siehe unten) mit einem **blauen** Ressourcen-Symbol produzieren. Nimm dazu einfach 1 **blauen** Ressourcen-Spielstein aus dem Vorrat und lege ihn auf die Fabrikplattform. Wenn sich dort bereits 1 anderer Spielstein befindet (egal was für ein Spielstein), darfst du **keine** Ressource produzieren. Auf jeder **Plattform** darf sich stets **höchstens 1 Spielstein** befinden.

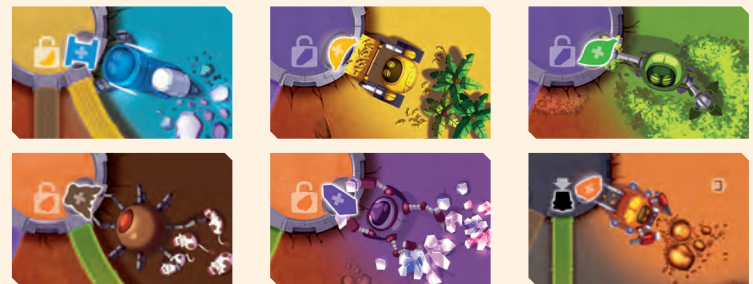
Befindet sich kein **blauer** Ressourcen-Spielstein mehr im Vorrat, kannst du auch keinen produzieren.

WICHTIG

Verwechselt die Fabrikplattformen nicht mit den normalen Plattformen! Eine normale Plattform hat NUR ein Vorhängeschloss-Symbol mit einer Ressource darin.



*Bei einer **Fabrikplattform** seht ihr das Symbol der produzierten Ressource mit einem Plus-Zeichen (+) und daneben immer einen arbeitenden Roboter, der die Ressource in einem Bereich der entsprechenden Ressourcenfarbe erzeugt.*



Ressourcen anderer Farben produziert ihr auf die gleiche Weise, auf den Fabrikplattformen der entsprechenden Farbe. Diese Fabrikplattformen befinden sich auf anderen Marsplättchen, die ihr zuerst erkunden müsst.

Anscheinend bauen die Roboter jetzt Bananen an. Wofür sollen die denn gut sein?

Keine Sorge. Ich bin sicher, sie haben alles unter Kontrolle.

RESSOURCEN-SPIELSTEINE BEWEGEN

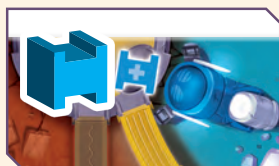


Ihr dürft jeweils Ressourcen-Spielsteine über Schnellbahnen bewegen, deren Farbe auf eurem Aktionsplättchen ist.

Hast du das links abgebildete Aktionsplättchen, darfst du also Ressourcen-Spielsteine über braune und orangefarbene Schnellbahnen bewegen.

Ressourcen-Spielsteine dürfen beim Bewegen nie auf einer Schnellbahn anhalten und stehen bleiben. Sie müssen immer von einer Plattform zu einer angrenzenden Plattform bewegt werden. 2 Plattformen grenzen aneinander an, wenn sie durch genau 1 Schnellbahn direkt verbunden sind.

Der Spielstein muss also auf jeder Plattform anhalten. Denkt daran, dass sich auf jeder Plattform höchstens 1 Spielstein befinden darf.



Ich habe dieses Zeug transportiert, was immer das auch ist. Übernimmst du dann ab hier?

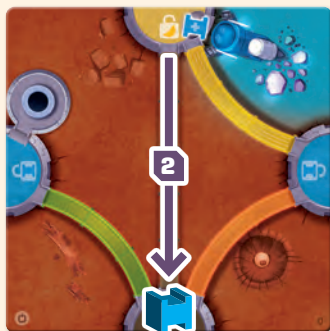
Wofür ist das?

Keine Ahnung. Diese Menschen immer mit ihrem seltsamen Nistmaterial!



1 Tim hat **Blau** auf dem Aktionsplättchen und produziert 1 **blaue** Ressource.

2+3 Alex hat **Braun** und **Orange** auf dem Aktionsplättchen und transportiert die Ressource nacheinander über 2 Schnellbahnen. (Hinweis: Laura hätte eine kürzere Route nehmen können, da sie **Gelb** auf dem Aktionsplättchen hat.)



NEUE MARSPLÄTTCHEN ERKUNDEN



Um ein neues Marsplättchen zu erkunden (also ein neues Plättchen an den Rand eines ausliegenden Marsplättchens anzulegen), muss auf der Plattform an diesem Rand ein Ressourcen-Spielstein der entsprechenden Farbe liegen (zum Beispiel ein **blauer** Ressourcen-Spielstein auf einer **blauen** Plattform).

Wir brauchen hier einen Kristall, um neue Bahnen und Plattformen zu bauen.

Können wir denn Bahnen aus Kristall bauen?

Hier schon. Aber da drüben brauchen wir eine Kuh dafür.



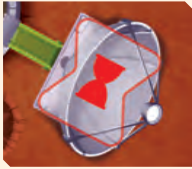
Hast du die entsprechende Farbe (im Beispiel **Blau**) auf deinem Aktionsplättchen, lege den Ressourcen-Spielstein von dort in den Vorrat zurück. Decke dann das oberste Marsplättchen des Stapels und lege es **sofort** an. Lege das neue Plättchen so mit der Plattform mit dem Pfeil an, dass sie mit der Plattform verbunden ist, von der du gerade die Ressource entfernst.

WICHTIG

- Ihr müsst den entsprechenden Ressourcen-Spielstein auch wirklich auf die Plattform bewegen und dort ablegen. Erst dann dürft ihr ihn zurück in den Vorrat legen und erkunden (auch wenn ihr den Ressourcen-Spielstein komplett selbst über 1 oder mehrere Schnellbahnen auf die Plattform bewegen und dort zum Erkunden verwenden könntet). *Selbst wenn ihr alles schon in eurem Kopf geplant habt und meint, ihr könnt die ganzen Schritte überspringen, ist es wichtig, dass die anderen den Ablauf sehen, um zu verstehen, was ihr gerade macht.*
- Eine Plattform besteht zwar aus einem Halbkreis, wenn es kein angrenzendes Marsplättchen gibt, doch sobald ein neues Marsplättchen erkundet und angelegt wurde, besteht die Plattform aus einem ganzen Kreis (geformt durch die zwei Halbkreise). **Zwei verbundene Halbkreise bilden immer eine einzelne Plattform**, die daher auch nur 1 Spielstein aufnehmen kann! Dabei bleibt eine Fabrikplattform eine Fabrikplattform und ihr könnt dort weiterhin Ressourcen produzieren.



ZEITLIMIT



Läuft die Sanduhr ab, endet das Spiel und ihr habt verloren! Doch keine Sorge: Ihr könnt die Sanduhr während des Spiels umdrehen. Bewegt dazu einen Ressourcen-Spielstein (einer Farbe eurer Wahl) auf eine Sanduhr-Plattform (siehe links), auf der kein Sanduhr-Marker liegt. Hast du den Ressourcen-Spielstein auf die Plattform bewegt, lege ihn in den Vorrat zurück und drehe **die Sanduhr sofort um**. [Lege sie **nicht** auf die Seite, um das Abfließen des Sands anzuhalten!] Lege dann 1 Sanduhr-Marker vom Lagerhausfeld auf die Sanduhr-Plattform.

Jede Plattform mit einer Sanduhr kann also nur einmal benutzt werden (da dann ein Sanduhr-Marker darauf liegt).



Liebe Mitkolonisten, wir erhalten eine Nachricht von den Robotern auf der Marsoberfläche ... und ... was soll das heißen, die Kuppeln sind noch nicht fertig? Hmm, ich schätze, dann müssen wir wohl noch im Orbit bleiben. Wo hatte ich noch mal die Sauerstofftanks gelagert?

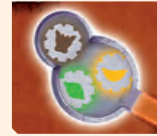


Beispiel: Laura kann den Ressourcen-Spielstein auf das Sanduhr-Feld bewegen (da sie **Grün** auf ihrem Aktionsplättchen hat). Sie legt den Ressourcen-Spielstein in den Vorrat zurück und dreht die Sanduhr um.

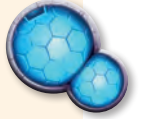
WICHTIG

- *Ihr müsst einen Ressourcen-Spielstein auch wirklich auf die Sanduhr-Plattform bewegen. Erst dann dürft ihr ihn zurück in den Vorrat legen und die Sanduhr umdrehen (auch wenn ihr den Ressourcen-Spielstein komplett selbst über 1 oder mehrere Schnellbahnen zur Sanduhr-Plattform bewegen könntet, um ihn dort zu entfernen und die Sanduhr umzudrehen). Selbst wenn ihr alles schon in eurem Kopf geplant habt und meint, ihr könnt die ganzen Schritte überspringen, ist es wichtig, dass die anderen den Ablauf sehen, um zu verstehen, was ihr gerade macht.*
- *Benutzt nur die Sanduhr, die dem Spiel beiliegt, da sonst das Spielerlebnis verfälscht wird!*
- *Bewegt ihr einen Ressourcen-Spielstein auf eine Plattform mit einer Sanduhr, müsst ihr die Sanduhr umdrehen, unabhängig davon, ob dies eure Zeit verlängert oder ggf. verkürzt.*

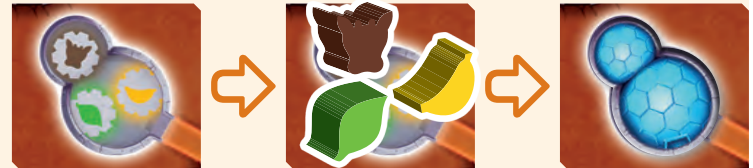
KUPPELN BAUEN



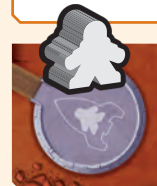
Auf manchen Marsplättchen befinden sich Plattformen mit Kuppelbaustellen, zu denen ihr die abgebildeten Ressourcen-Spielsteine bringen müsst (im Beispiel **Braun, Grün und Gelb**).



Befinden sich alle benötigten Ressourcen-Spielsteine auf einer Baustelle, darf 1 Person eurer Wahl sie in den Vorrat zurücklegen. Diese Person nimmt dann 1 Kuppel-Plättchen vom Lagerhausfeld und legt es auf die Baustelle. Die Kuppel gilt dann als gebaut.



LANDUNG



Sobald alle Kuppel-Plättchen gebaut wurden (in dieser Mission nur 1), treffen die Kolonisten ein. Platziert alle Kolonisten-Spielsteine (in dieser Mission nur 1) auf der Raketen-Plattform (Marsplättchen A1, siehe links).

WICHTIG

- *Die Raketenplattform ist die einzige Plattform im Spiel auf der mehr als 1 Spielstein sein darf. Auf ihr dürfen sich nämlich mehrere Kolonisten gleichzeitig befinden. Andere Spielsteine dürfen nie auf die Raketenplattform bewegt werden.*
- *Habt ihr bereits alle Kuppeln gebaut, aber das Marsplättchen mit der Raketenplattform noch nicht erkundet, landen zunächst keine Kolonisten. Sie landen dann sofort, wenn ihr das entsprechende Marsplättchen erkundet habt.*
- *Sobald die Kolonisten auf dem Mars landen, dürft ihr keine Sanduhr mehr umdrehen!*

Ab jetzt dürft ihr die Kolonisten-Spielsteine genauso wie die Ressourcen-Spielsteine bewegen. **Ihr gewinnt das Spiel, sobald sich auf jeder Kuppel 1 Kolonist befindet.**

Nun kennt ihr die Grundregeln und seid bereit für eure erste Mission. Los!

MISSION 2

BENÖTIGTES MATERIAL FÜR DIESE MISSION

folgende Marsplättchen: 4× A und 2× B	das Kommunikationsfeld
2 Kolonisten-Spielsteine	die 6 Brücken-Marker
2 Kuppel-Plättchen	die 3 Joker-Marker
2 Sanduhr-Marker	0 Müll-Spielsteine
die „Tu was!“-Figur	0 Raumschnecken-Spielsteine

SPIELSTART

Alle Regeln der ersten Mission gelten weiterhin. In dieser (und jeder weiteren Mission) dürft ihr nicht mehr **kommunizieren**. Ihr dürft also weder sprechen noch auf etwas zeigen, Zeichen geben oder irgendwelche Geräusche machen. Es gelten dabei jedoch folgende Ausnahmen:

- Ihr dürft jemand anderen eindringlich **anstarren**.
- Ihr dürft die „**Tu was!**“-Figur nehmen und vor jemanden stellen, um diese Person darauf hinzuweisen, dass sie etwas tun soll. Es kann durchaus vorkommen, dass diese Person das nicht möchte und die Figur zu jemand anderem stellt. Ihr dürft die „**Tu was!**“-Figur jederzeit benutzen.
- Ihr dürft das **Kommunikationsfeld** einsetzen: Stellt dazu die „**Tu was!**“-Figur auf den roten Knopf über einem Symbol. Jedes Symbol entspricht einer Aktion. Ihr zeigt damit an, dass 1 der Mitspielenden eurer Meinung nach sofort diese Aktion ausführen sollte. *(Ihr könntet zum Beispiel die „**Tu was!**“-Figur über das Sanduhr-Symbol stellen, um darauf hinzuweisen, dass sie umgedreht werden muss. Oder ihr stellt sie über das Ressourcen-Symbol, um zu zeigen, dass eine neue Ressource produziert werden soll).* Jemand anderes darf die „**Tu was!**“-Figur dann sofort wieder woanders hinstellen.



Symbole von links nach rechts: Ressourcen produzieren, Sanduhr, Brücke, Müll, Rohr, Raumschnecke – zu den letzten 4 kommen wir später.

- Ihr dürft einen **Joker-Marker** einsetzen (siehe Seite 8).

- Jedes Mal, wenn ihr die Sanduhr umdreht, dürft ihr sprechen, solange ihr möchtet – **der Sand rieselt aber weiter**. Solange ihr spricht, dürfen **keine Aktionen** ausgeführt werden. Sobald jemand eine Aktion ausführt, muss die Kommunikation wieder eingestellt werden!
- Stellt ihr fest, dass jemand gegen die Spielregeln verstoßen hat, dürft ihr das ansprechen und erklären. Bringt das Spielmaterial zurück an seine Position vor dem Fehler. Die Sanduhr läuft dabei aber weiter. Die Zeit, die ihr durch den Fehler und die Erklärung verloren habt, bekommt ihr nicht zurück. Also beeilt euch unbedingt damit, die Sache in Ordnung zu bringen!

Beweg doch bitte das blaue Ding hier rüber. Ich brauche es.

Sorry, das kann ich nicht bewegen.

Warum nicht?

Weil wir kommunizieren. Ich kann beim Kommunizieren keine Ressourcen transportieren.

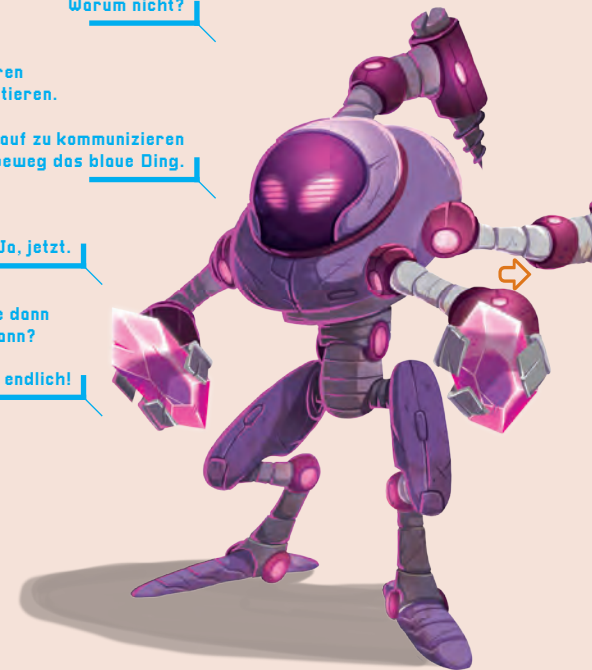
Dann hör auf zu kommunizieren und beweg das blaue Ding.

Jetzt?

Ja, jetzt.

Okay. Ich höre also auf zu kommunizieren und bewege dann das blaue Ding. Und was dann?

Jetzt beweg es schon endlich!



Hinweis

- Falls ihr schon Magic Maze gespielt habt, wird es euch freuen, dass ihr in Magic Maze on Mars eure „**Fehler**“ (zum Beispiel eine erlaubte Bewegung, die aber nichts bringt) **selbst korrigieren könnt**: Ihr dürft Spielsteine auf Schnellbahnen einer Farbe auf eurem Aktionsplättchen in beide Richtungen bewegen (Ausnahme: Einbahn-Schnellbahnen, siehe Seite 11).

BRÜCKEN BAUEN

Um eine Brücke zu bauen, muss eine Ressource auf einer Plattform an einem Ende einer Brückenbaustelle liegen. Brückenbaustellen sind auf den Marsplättchen als gepunktete Linie dargestellt. Eine Brückenbaustelle ist (noch) keine Schnellbahn. Ihr dürft keine Spielsteine darüber bewegen.

Hast du die Farbe des entsprechenden Ressourcen-Spielsteins auf deinem Aktionsplättchen, lege diesen Ressourcen-Spielstein von dort zurück in den Vorrat, um eine Brücke **der entsprechenden Farbe** auf die Brückenbaustelle zu legen.



Warum bauen die Roboter eine Brücke über diesen Graben? Könnten sie nicht einfach drum herum gehen?

Hinweis

Es gibt nur 1 Brücken-Marker jeder Farbe. Habt ihr also zum Beispiel den gelben Brücken-Marker schon gebaut, braucht ihr für die nächste Brücke einen andersfarbigen Ressourcen-Spielstein.

Sobald der Brücken-Marker platziert wurde, dürft ihr ihn wie eine Schnellbahn verwenden.

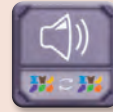
Ich habe gute und schlechte Neuigkeiten. Die gute Nachricht ist, dass ich unser Kommunikationssignal verstärkt habe und wir jetzt häufiger kommunizieren können.

Und die schlechte Nachricht?

Das verstärkte Signal verändert Moleküle.

Was soll daran schlecht sein? Das ist doch FANTASTISCH! Wir können das nutzen! Wandeln wir diese Kristallmoleküle um und machen wir daraus eine Kuh und eine Banane. Die Menschen liebe kulinarische Kreationen. Ich präsentiere: Rindereintopf à la banane!

JOKER-MARKER



Jeden Joker-Marker könnt ihr auf 1 von 2 Arten nutzen:

- Kommunizieren (oberer Bereich)
- Umwandeln (unterer Bereich)

Ihr dürft jederzeit einen Joker-Marker vom Lagerhausfeld ab- und in die Schachtel zurücklegen, um **1** der beiden Optionen zu nutzen.

KOMMUNIZIEREN

Wenn ihr den Joker-Marker ablegt, dürft ihr sprechen, genau so wie beim Umdrehen der Sanduhr. Sobald also jemand wieder eine Aktion ausführt, muss die Kommunikation wieder eingestellt werden.

UMWANDELN

Wenn ihr den Joker-Marker ablegt, dürft ihr 1 Ressourcen-Spielstein auf einer Plattform gegen 1 Ressourcen-Spielstein aus dem Vorrat austauschen, **dessen Farbe auf eurem Aktionsplättchen ist.**

Beispiel: Hast du *Braun* auf deinem Aktionsplättchen, darfst du z. B. einen *orange* Ressourcen-Spielstein auf einem Marsplättchen gegen einen *braunen* Ressourcen-Spielstein aus dem Vorrat austauschen.

WICHTIG

Ihr müsst die 2 Ressourcen-Spielsteine auch **wirklich** austauschen (auch wenn es schneller wäre, den Ressourcen-Spielstein einfach im Vorrat zu lassen, da ihr ihn sowieso gleich wieder entfernen würdet). **Selbst wenn ihr alles schon genau in eurem Kopf geplant habt und meint, ihr könnt diesen Schritt überspringen, ist es wichtig, dass die anderen den Ablauf sehen, um zu verstehen, was ihr gerade macht.**

Hinweis:

1 der 2 Kuppeln dieser Mission benötigt 2 *orange* Ressourcen. Diese könnt ihr aber nicht direkt produzieren (Plättchen C8 ist nicht im Spiel). Ihr könnt sie nur erhalten, indem ihr andere Ressourcen **umwandelt**. Ihr müsst also 2 eurer 3 Joker-Marker dafür aufheben.

Ihr seid jetzt bereit für eure zweite Mission.

MISSION 3

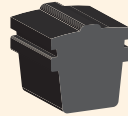
BENÖTIGTES MATERIAL FÜR DIESE MISSION

folgende Marsplättchen: 4× A, 2× B und 2× C	das Kommunikationsfeld
3 Kolonisten-Spielsteine	die 6 Brücken-Marker
3 Kuppel-Plättchen	die 3 Joker-Marker
3 Sanduhr-Marker	die 10 Müll-Spielsteine
die „Tu was!“-Figur	0 Raumschnecken-Spielsteine

MÜLL-SPIELSTEINE



Immer wenn ihr ein neues Marsplättchen erkundet, auf dessen Plattform mit dem Verbindungspfeil ein Müll-Symbol ist, **müsst** ihr sofort 1 Müll-Spielstein auf **jede Plattform dieses Typs** im Spiel legen. [Das erste Plättchen mit einer solchen Müll-Plattform, das ihr erkundet, erzeugt also nur 1 Müll-Spielstein, das zweite erzeugt 2 usw.]



Müsstet ihr einen Müll-Spielstein auf eine Plattform legen, auf der sich bereits ein Ressourcen-Spielstein befindet, legt den Ressourcen-Spielstein in den Vorrat zurück und legt 1 Müll-Spielstein auf die entsprechende Plattform.

Müsstet ihr einen Müll-Spielstein auf eine Plattform legen, auf der sich bereits ein Müll-Spielstein befindet, legt den neuen Müll-Spielstein auf eine angrenzende Plattform. [Entfernt dort, falls nötig, einen Ressourcen-Spielstein.] Befinden sich bereits auf allen angrenzenden Plattformen Müll-Spielsteine, platziert ihn nach den gleichen Regeln auf einer beliebigen Plattform, die an eine dieser Plattformen angrenzt usw. Denkt daran, dass angrenzende Plattformen durch genau 1 Schnellbahn direkt verbunden sind.

Beispiel

1. Du hast **Braun** auf deinem Aktionsplättchen und möchtest an der Plattform, auf der sich ein brauner Ressourcen-Spielstein befindet, ein neues Marsplättchen erkunden.



2. Du legst den den **braunen** Ressourcen-Spielstein zurück in den Vorrat, deckst ein neues Marsplättchen auf und legst es an (obere linke Ecke). Du verbindest die Plattform mit dem Verbindungspfeil mit der braunen Plattform, von der du den **braunen** Ressourcen-Spielstein entfernt hast. Diese Plattform hat ein Müll-Symbol. Du musst also auf diese und jede andere Plattform mit einem Müll-Symbol 1 Müll-Spielstein legen. Du legst zunächst den Müll auf die neue Müll-Plattform (1). Du legst den **orange** Ressourcen-Spielstein auf der unteren mittleren Plattform zurück in den Vorrat, um Platz für den Müll-Spielstein zu schaffen (2). Auf der Plattform rechts in der Mitte befindet sich bereits ein Müll-Spielstein. Also legst du 1 Müll-Spielstein auf eine angrenzende Plattform. Du wählst die Plattform direkt darüber (3).



MISSION 4

BENÖTIGTES MATERIAL FÜR DIESE MISSION

folgende Marsplättchen: 4× A, 2× B, 2× C und 2× D	das Kommunikationsfeld
4 Kolonisten-Spielsteine	die 6 Brücken-Marker
4 Kuppel-Plättchen	die 3 Joker-Marker
die 4 Sanduhr-Marker	die 10 Müll-Spielsteine
die „Tu was!“-Figur	1 Raumschnecken-Spielstein

RAUMSCHNECKEN-SPIELSTEINE

Immer wenn ihr ein neues Marsplättchen erkundet, auf dessen Plattform mit dem Verbindungspfeil ein Raumschnecken-Symbol ist, **müsst** ihr sofort 1 Raumschnecken-Spielstein **auf die Plattform setzen, auf die der rosa Pfeil neben der Schnecke zeigt**.

Ihr dürft Raumschnecken-Spielsteine genau wie andere Spielsteine über Schnellbahnen bewegen, deren Farbe ihr auf euren Aktionsplättchen habt. **Raumschnecken dürfen allerdings nur bewegt werden, um einen Müll- oder Ressourcen-Spielstein auf einer angrenzenden Plattform zu fressen.**

Um eine Raumschnecke zu bewegen, musst du sie also zunächst über eine Schnellbahn zu einer angrenzenden Plattform bewegen und dann dort sofort 1 Müll- oder Ressourcen-Spielstein entfernen (und in den Vorrat zurücklegen). Kannst du das nicht, darfst du die Schnecke nicht bewegen.

Raumschnecken-Spielsteine können sich nicht durch Rohre bewegen. Die Raumschnecken essen viel zu viel und passen einfach nicht durch.

Hinweis

Ihr müsst einen Raumschnecken-Spielstein nicht bewegen, auch wenn es angrenzende Müll- oder Ressourcen-Spielsteine gibt. Ihr könnt selbst bestimmen, ob sich die Raumschnecke bewegt oder nicht.

Müsstet ihr einen Müll-Spielstein auf eine Plattform mit einer Raumschnecke legen, legt ihn sofort in den Vorrat zurück.

Ihr dürft Müll-Spielsteine genauso bewegen wie die Ressourcen-Spielsteine. (Denkt daran, dass sich auf jeder Plattform höchstens 1 Spielstein befinden darf, egal welcher Art). Müll-Spielsteine haben keinerlei Nutzen und stören eigentlich nur, da sie die Bewegung von anderen Spielsteinen einschränken.

Die Anzahl der Müll-Spielsteine ist begrenzt. Müsst ihr welche platzieren und es sind keine mehr im Vorrat, platziert ihr den Rest einfach nicht. Falls das bedeutet, dass ihr nur einen Teil der erforderlichen Müll-Spielsteine legen könnt, entscheidet ihr, auf welche Müll-Plattformen sie gelegt werden.

ROHR-SYMBOL



Manche Plattformen besitzen ein Rohr-Symbol (siehe links). Befindet sich auf einer solchen Plattform ein Ressourcen-, ein Kolonisten- oder ein Müll-Spielstein, darf 1 Person eurer Wahl diesen Spielstein zu einer leeren Plattform mit einem Rohr-Symbol bewegen.

Dabei sollte die Person ein Geräusch machen, als würde etwas durch ein Druckluftrohr geschickt werden (seid ruhig kreativ!), damit die anderen verstehen, welche Aktion sie macht.



Ihr seid jetzt bereit, die dritte Mission zu spielen.

MISSION 5

BENÖTIGTES MATERIAL FÜR DIESE MISSION

folgende Marsplättchen: 4× A, 2× B, 2× C, 2× D und 2× E	das Kommunikationsfeld
die 5 Kolonisten-Spielsteine	die 6 Brücken-Marker
die 5 Kuppel-Plättchen	die 3 Joker-Marker
die 4 Sanduhr-Marker	die 10 Müll-Spielsteine
die „Tu was!“-Figur	die 2 Raumschnecken-Spielsteine



1. Der Raumschnecken-Spielstein darf nicht bewegt werden, da es keine angrenzenden Müll- oder Ressourcen-Spielsteine gibt.





2. Jetzt dürfte die Raumschnecke über die braune Schnellbahn bewegt werden, um den blauen Ressourcen-Spielstein zu fressen.



3. Und so sieht der Mars aus, nachdem sich die Schnecke tatsächlich bewegt hat.

EINBAHN-SCHNELLBAHNEN

Auf Schnellbahnen mit Richtungspfeilen  (nicht zu verwechseln mit Verbindungspfeilen auf Plattformen ) dürfen Ressourcen-, Kolonisten- und Müll-Spielsteine nur in diese Richtung bewegt werden.

Raumschnecken machen sich nicht viel aus Verkehrsregeln und ignorieren die Richtungspfeile einfach.



Was sind das für riesige weiße Pfeile?

Ich glaube, das sind Einbahnstraßen.

Sind die denn wirklich nötig?
So viel Verkehr ist da unten doch gar nicht.

Wer weiß? Diese Roboter haben eben so ihre Eigenarten ...



Ihr seid jetzt bereit, die vierte Mission zu spielen.

Ihr seid jetzt bereit, das KOMPLETTE Spiel zu spielen.
Nun könnt ihr das ganze Potenzial
von *Magic Maze on Mars* ausschöpfen!

SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

MARSPLÄTTCHEN HINZUFÜGEN

Die 8 Marsplättchen mit einem **X**, die in den 5 Missionen nicht benutzt wurden, ermöglichen es euch in kommenden Partien den Schwierigkeitsgrad anzupassen. Fügt erst 1 hinzu, dann 2... bis ihr die richtige Schwierigkeit für eure Gruppe gefunden habt.

OPTIONALE EXPERTENREGEL

Jedes Mal, wenn ihr die Sanduhr umdreht, müsst ihr euer Aktionsplättchen nach links weitergeben. Vergesst dann euer altes Plättchen und spielt mit dem neuen weiter!

IMPRESSUM

Autor: Kasper Lapp

Illustrationen: Gyom

Grafikdesign: Marie Ooms

Projektmanagement: Didier Delhez

Bearbeitung für die Pegasus Ausgabe:

Grafikdesign: Jens Wiese

Redaktion: Martin Zeeb

© der deutschen Ausgabe Magic Maze on Mars 2020 bei Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © Magic Maze on Mars 2019 bei Megalopole. Ein Spiel von Sit Down!, Belgien (www.sitdown-games.com). 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



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)

SOLO-SPIEL

AUFBAU

Bereite das Spiel wie gewohnt vor. Beachte dabei folgende Änderungen:

Lege die 2 Aktionsplättchen für das Spiel zu zweit auf die Spielfläche. Wähle 1 davon und stelle die „Tu was!“-Figur darauf.

(Ist dir das zu leicht, verwende stattdessen die Aktionsplättchen für ein Spiel zu sechst.)



Lege einen Zeitmesser, der Sekunden anzeigt (z. B. die Stoppuhr auf deinem Smartphone), bereit.

Ziehe nach der regulären Spielvorbereitung 4 Marsplättchen und lege sie wie gewohnt an die 4 Seiten des Startplättchens an. Du entscheidest, welches Plättchen du wohin legst. Platziere die Raumschnecken- und Müll-Spielsteine, als ob du die Plättchen gerade erkundet hättest. Platziere aber nur 1 Müll-Spielstein pro Müll-Symbol, auch wenn du mehrere Müll-Plattformen ausgelegt hast (siehe rechts).



Starte den Zeitmesser und drehe die Sanduhr um, und schon beginnt das Spiel.

SPIELEN!

Du darfst nur die Aktionen des Aktionsplättchens ausführen, auf dem die „Tu was!“-Figur steht.

Du darfst die „Tu was!“-Figur auf ein **anderes** Aktionsplättchen stellen, **allerdings immer nur, wenn die letzte Ziffer deines Zeitmessers eine Null ist, der Zeitmesser also XX:X0 anzeigt** (also in 10-Sekunden-Schritten). Du kannst die Figur somit höchstens alle zehn Sekunden bewegen.

Hinweis

Der Zeitmesser ist nur dazu da, die Bewegungen der „Tu was!“-Figur einzuschränken. Die Dauer des Spiels bestimmt allein die Sanduhr.