



MAGIC MAZE

ERWEITERUNG

ALARMSTUFE ROT

ÜBER DIESE ERWEITERUNG

Folgendes Material ist in dieser Erweiterung enthalten:

4 Spielfiguren „Wache“, 13 Einkaufszentrumplättchen (2🔵, 6🔵 - 12🔵, 25⚫ - 29⚫), 1 Betrachter auf einem Plastikaufsteller, verschiedene Marker:
6 Anti-Stress-Marker (1 Sanduhr, 2 Tausch, 3 Lautsprecher), 4 Luftschaftmarker (2 dunkelgrau, 2 hellgrau), 3 Durchbruchmarker,
2 Telekinesemarker, 10 Zaubermarker, 12 Außer-Betrieb-Marker, 1 Sensormarker, 1 Beschäftigt!-Marker (Eiscreme), 2 Zauberringe

Diese Erweiterung bietet 13 verschiedene Module, mit denen ihr das Spiel nach euren Wünschen anpassen könnt. Es gibt 2 verschiedene Modultypen: **Hilfen** (🍀), welche den Schwierigkeitsgrad reduzieren, und **Herausforderungen** (⚠️), welche den Schwierigkeitsgrad erhöhen.

Ihr könnt die Module nach eurer Wahl entdecken, wir empfehlen jedoch, die Module in ihrer vorgegebenen Reihenfolge zu erlernen.

EINFÜHRUNGSSPIELE

Die Einführungsspiele sind die einfachste Möglichkeit, die neuen Module kennenzulernen. **Es handelt sich nicht um vollständige Szenarien** und auch die Ziele können von den normalen Spielzielen abweichen. Jedes Einführungsspiel gibt euch Auskunft über die benötigten Materialien und wie ihr diese einsetzen dürft. Verwendet immer **alle 4 Heldenfiguren**, in den meisten Fällen muss aber nur 1 Held die vorgegebene Aufgabe erfüllen.

Haltet euch strikt an die im jeweiligen Modul angegebenen Anweisungen. **Fügt keinerlei Module oder Einkaufszentrumplättchen hinzu, die nicht in der entsprechenden Vorbereitung erwähnt werden** (abgesehen von Anti-Stress-Markern, die ihr einsetzen könnt, wie ihr möchtet).

Anmerkungen zu den neuen Einkaufszentrumplättchen:

Wollt ihr mit den Modulen dieser Erweiterung spielen, verwendet stets die Plättchen 1-12 des Grundspiels. Je nach Modul müsst ihr einige dieser Einkaufszentrumplättchen durch Plättchen aus dieser Erweiterung ersetzen (2🔵, 6🔵 - 12🔵).

Zusätzlich fügt ihr bei Verwendung einiger Module die Plättchen mit den Nummern (25⚫ - 29⚫) zu den oben genannten hinzu. Mehr zu den neuen Plättchen findet ihr bei den Erklärungen der Module.




























































Beachtet: Die Rückseiten der Einkaufszentrumplättchen dieser Erweiterung unterscheiden sich von denen des Grundspiels. Nutzt dies zu eurem Vorteil!

HINWEIS

Die Module der Erweiterung bieten euch das beste Spielerlebnis, wenn ihr die Einkaufszentrumplättchen 13-24 des Grundspiels **nicht** verwendet.

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

ÜBERSICHT MODULE

MODUL	EFFEKT	BENÖTIGTE MARKER/ SPIELFIGUREN	BENÖTIGTE PLÄTTCHEN	SEITE
 1. Wache	Verhindert, dass ihr Heldenfiguren auf das Einkaufszentrumplättchen der Wache bewegt und anders herum. 	1 Wache	9 	3
 2. Anti-Stress-Marker	Dreht die Sanduhr um, tauscht die Aktionsplättchen, oder sprecht euch nach den üblichen Regeln ab. 	6 Anti-Stress-Marker	-	3
 3. Luftschacht <small>Zwerg</small>	Jeder Spieler darf die orangefarbene Heldenfigur nutzen, um einen Luftschacht zu öffnen. Alle Spielfiguren dürfen sich dann durch diesen hindurchbewegen. 	4 Luftschachtmarker	-	4
 4. Durchbruch <small>Barbar</small>	Jeder Spieler darf die gelbe Heldenfigur nutzen, um einen Wanddurchbruch zu schlagen. Alle Spielfiguren dürfen sich dann durch diesen hindurchbewegen. 	3 Durchbruchmarker	-	5
 5. Gefängnis	Befinden sich eine Wache und eine Heldenfigur auf demselben Einkaufszentrumplättchen, werden beide in das Gefängnis gestellt. Die Heldenfigur muss dann befreit werden. 	+ Modul 1, 8, 11 und/oder 13	25  + Luftschächte und/oder mindestens 1 Code (7  , 8  , 9  , 26  und/oder 29 )	6
 6. Sicherheitstür	Eine Sicherheitstür blockiert das Fluchtfeld der orangefarbenen Spielfigur. Zum Öffnen wird ein Code benötigt. 	-	12 	7
 7a. Kartenfelder	Der Spieler mit der Aktion „Erkunden“ kann alle Erkundungsfelder der Farbe der Heldenfigur nutzen, die auf dem Kartenfeld steht. 	-	26  und/oder 29 	8
 7b. Auto-Erkundungsfelder	Der Spieler mit der Aktion „Erkunden“ kann jederzeit Auto-Erkundungsfelder nutzen, ohne dass eine Heldenfigur auf diesem Auto-Erkundungsfeld steht. 	-	1 der folgenden: 2  , 10  , 11  , 12  , 26  , 28  , 29 	8
 8. Betrachter	Verhindert, dass ihr Figuren auf das Einkaufszentrumplättchen bewegt, auf dem sich der Betrachter befindet. Befindet sich eine Heldenfigur auf dem Kontrollfeld (27 ) , könnt ihr den Betrachter mit eurer Bewegungsaktion auf ein angrenzendes Plättchen bewegen. 	1 Betrachterfigur	7  + 27 	9
 9. Telekinese <small>Elf</small>	Jeder Spieler darf 1 Telekinesemarker nutzen, um 1 ausliegendes Einkaufszentrumplättchen zu bewegen. Dafür muss die grüne Heldenfigur auf einem ungenutzten Erkundungsfeld stehen. 	2 Telekinesemarker	-	9
 10. Zauber <small>Magier</small>	Jeder Spieler darf zaubern: Wendet den Effekt des gespielten Zaubermarkers an. 	2 zufällig gezogene Zaubermarker	-	10
 11. Wachverstärkung	Weitere Wachen erscheinen, sobald der Diebstahl stattgefunden hat. 	1-3 Wachen	mindestens 1: 2  , 10  , und/oder 11 	12
 12. Kontrollraum	Der Spieler mit der Aktion „Teleport benutzen“ kann Wachen auf Teleportfelder der Farbe des Helden setzen, der sich im Kontrollraum befindet. 	-	28  + mindestens 1 Code (7  , 8  , 9  , 26  und/oder 29 )	13
 13. Sensor	Verhindert, dass eine Spielfigur auf eines der 6 Felder zieht, welche der Sensor abdeckt. Jeder beliebige Spieler kann den Sensor um 90° rotieren, wenn sich eine Heldenfigur auf dem Sensor-Kontrollfeld befindet. 	1 Sensormarker	6  + 29 	14

ALLGEMEINE HINWEISE

- Wenn etwas **entfernt** werden muss, legt es zurück in die Schachtel; es kann im Laufe des Spiels kein weiteres Mal genutzt werden.
- Ein Feld oder ein Einkaufszentrumplättchen ist **frei**, wenn sich darauf kein Spielmaterial befindet (Heldenfiguren, Marker etc.).
- Beim Entdecken der neuen Module könnt ihr auf neue Spezialfelder treffen, die ihr noch nicht kennt. Ignoriert diese und behandelt sie wie ganz normale Felder, bis ihr mehr darüber erfahrt.
- **Denkt daran:** Eine Heldenfigur muss **nicht** auf einem Teleportfeld stehen, um das Teleportsystem zu nutzen. Sie kann von einem beliebigen Feld zu einem Teleportfeld ihrer Farbe bewegt werden.
- **Denkt daran:** Wenn eine Heldenfigur ihr Ausgangsfeld erreicht, wird sie vom Spielplan genommen und auf das Diebstahlplättchen gestellt. Dies ist besonders wichtig, sobald der Betrachter oder die Wachen ins Spiel kommen.

1 WACHE



Die Wache patrouilliert fortwährend durch das Einkaufszentrum auf der Suche nach Dieben (wie unsere Helden). Obwohl ihr die Möglichkeit habt, die Wache zu bewegen, müsst ihr aufpassen, nicht von ihr geschnappt zu werden. Viel Glück!

Beim Spielaufbau ersetzt ihr das Plättchen 9 des Grundspiels durch das Einkaufszentrumplättchen 9 aus dieser Erweiterung. Stellt 1 Wache auf das Diebstahlplättchen.



Wird im Spiel das Plättchen 9 aufgedeckt, stellt ihr die Wache vom Diebstahlplättchen auf das Feld mit dem links gezeigten Symbol dieses Einkaufszentrumplättchens.

Die Wache überblickt das **gesamte** Einkaufszentrumplättchen, auf dem sie sich befindet. Das bedeutet, dass ihr niemals eine Spielfigur auf ein Plättchen bewegen dürft, auf dem sich eine Wache befindet. Ihr dürft allerdings auch nicht die Wache auf ein Einkaufszentrumplättchen bewegen, auf dem sich eine Heldenfigur befindet – ihr wollt ja nicht erwischt werden! Diese Regel wird leicht verändert, sobald ihr das Gefängnis (Modul 5) zum Einsatz bringt.

Ihr bewegt die Wache genauso wie eure Heldenfiguren. Ihr könnt also jederzeit die Aktion(en) eurer Aktionskarten (und nur diese!) nutzen, um die Wache zu bewegen. Einzige Ausnahme ist die Aktion „Teleport benutzen“, diese kann nicht von der Wache genutzt werden.

Die Wache kann auch nicht genutzt werden, um Aktionen auszulösen. Es ist also nicht möglich, mit einer Wache ein Sanduhr-Feld zu aktivieren bzw. ein neues Einkaufszentrumplättchen aufzudecken.

2 ANTI-STRESS-MARKER



Diese Erweiterung bietet jede Menge Stress, so dass es nur konsequent ist, dass wir euch einige stresslindernde Mittel anbieten. Mehr Zeit oder die Möglichkeit öfter miteinander zu sprechen sowie Aktionen im richtigen Moment zu tauschen, werden euch spürbare Erleichterung bieten!

Beim Spielaufbau legt ihr die Anti-Stress-Marker (1x Sanduhr, 2x Tauschen, 3x Lautsprecher) neben die Sanduhr.

Im Laufe des Spiels kann **jeder beliebige Spieler zu jeder Zeit** entscheiden, dass er einen Anti-Stress-Marker einsetzen möchte. Entfernt diesen Marker und wendet sofort den entsprechenden Effekt an.



Sanduhr-Marker

Dreht sofort die Sanduhr um und wendet damit auch die üblichen Regeln an.



Lautsprecher-Marker

Ihr dürft miteinander sprechen, bis ihr die nächste Aktion durchführt (wie beim Drehen der Sanduhr).



Tausch-Marker

Tausche dein Aktionsplättchen mit einem anderen Spieler. Dieser kann sich nicht gegen die Tauschaktion wehren.

I Wache & Anti-Stress-Marker

VORBEREITUNG Mischt die Plättchen 2-8, 9 sowie 10-12 und bildet einen Zugstapel. Stellt 1 Wache auf das Diebstahlplättchen und legt die Anti-Stress-Marker neben die Sanduhr. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus.

ZIEL Alle 4 Helden müssen ihre Ausrüstung stehlen und danach entkommen.



3 DAS LÜFTUNGSSYSTEM DER ZWERGE

Es ist weithin bekannt, dass Zwerge unvergleichliche Höhlenforscher sind.

Weit weniger bekannt ist der Punkt, dass eine zwergische Firma damit beauftragt wurde, ein Lüftungssystem im Magic Maze zu installieren. Kein Wunder, dass unser Zwergheld die Möglichkeit hat, geheime Türen zu noch geheimen Abkürzungen im Einkaufszentrum zu öffnen.

Beim Spielaufbau legt ihr die 4 Luftschachtmarker neben die Sanduhr.

Im Laufe des Spiels kann **jeder beliebige Spieler zu jeder Zeit** die Luftschächte zum Einsatz bringen. Nimm 2 identische Luftschachtmarker und platziere 1 direkt auf dem Feld der orangefarbenen Heldenfigur (Zwerg), lege den anderen Marker auf ein beliebiges freies Feld des Einkaufszentrums.

Solange sich die Luftschachtmarker auf dem Spielplan befinden, kann **jeder Spieler jeden beliebigen Helden** von einem Luftschachtfeld auf das passende andere Luftschachtfeld bewegen. Dies ist auch **nach dem Diebstahl** möglich.

Auch eine Wache kann auf diese Weise bewegt werden, danach müssen die beiden Luftschachtmarker jedoch vom Spielplan entfernt werden.



II Zwergische Luftschächte

VORBEREITUNG Mischt die Einkaufszentrumplättchen 3-5, 8 sowie 10 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt die Luftschachtmarker neben die Sanduhr. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus.

ZIEL Die grüne Heldenfigur muss das grüne Ausrüstungsfeld erreichen und muss dann von Einkaufszentrumplättchen 8 direkt zu Einkaufszentrumplättchen 10 fliehen, ohne dabei andere Einkaufszentrumplättchen zu durchqueren.

EINFÜHRUNGSSPIEL

ANMERKUNG

Jedes Paar Luftschachtmarker darf nur 1x ausgelegt und danach nicht mehr bewegt werden. Es bleibt dort bis zum Ende des Spiels liegen, es sei denn, eine Wache nutzt den Schacht und die Marker werden im Zuge dessen entfernt. Legt ihr einen Luftschachtmarker auf ein Spezialfeld, wird dieses zu einem normalen Feld (aber mit einem Zugang zum Luftschacht!), solange sich dieser im Spiel befindet.





4 DIE WANDDURCHBRÜCHE DES BARBAREN

Der Barbar ist der Held fürs Grobe, Feinmotorik ist in seinen Augen völlig überbewertet – davon ist er fest überzeugt. Weder Steine noch Mörtel können ihn stoppen, seine Fäuste durchschlagen Wände und eröffnen so neue Wege.

Beim Spielaufbau legt ihr die 3 Durchbruchmarker neben die Sanduhr.

Im Laufe des Spiels kann **jeder beliebige Spieler zu jeder Zeit** einen Wanddurchbruch durchführen, wenn der Barbar neben einer Wand steht, die 2 Felder trennt.

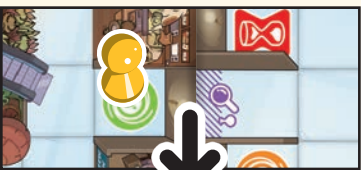
Nimm 1 Durchbruchmarker und lege ihn auf 2 angrenzende Felder, die durch eine Wand getrennt werden. Platziere die eine Hälfte des Durchbruchmarkers auf dem Feld der gelben Heldenfigur (Barbar), die andere auf dem Feld hinter der Mauer. Dieses Feld darf jedoch nicht durch eine Spielfigur oder einen Marker belegt sein.



Solange sich der Durchbruchmarker auf dem Spielplan befindet, dürft ihr **jede beliebige Spielfigur** durch die Wand bewegen, die der Marker überdeckt.

Ihr könnt die Wand zwischen 2 Feldern auf 1 Einkaufszentrumplättchen durchbrechen oder auch die Wand zwischen 2 Feldern auf 2 angrenzenden Einkaufszentrumplättchen.


Auch eine Wache kann auf diese Weise durch eine Wand hindurchgehen; danach müsst ihr jedoch den Durchbruchmarker vom Spielplan entfernen.



ANMERKUNG

Jeder Durchbruchmarker darf nur 1x ausgelegt und danach nicht mehr bewegt werden. Er bleibt dort bis zum Ende des Spiels liegen, es sei denn, eine Wache nutzt den Durchbruch. Dann muss der Marker entfernt werden. Wird ein Durchbruchmarker auf ein Spezialfeld (Teleport, Sanduhr, Ausrüstungsfeld etc.) gelegt, wird dieses zu einem normalen Feld (aber mit einem Durchbruch durch die Mauer), solange sich dieser im Spiel befindet. Nutzt sie also weise!

III **Barbarische Wanddurchbrüche**

VORBEREITUNG Mischt die Einkaufszentrumplättchen 3-5, 8  sowie 10 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Legt die 3 Durchbruchmarker neben die Sanduhr.

ZIEL Die grüne Heldenfigur muss das grüne Ausrüstungsfeld erreichen und danach entkommen; doch bevor sie entkommt, müsst ihr ein Sanduhrfeld zerstören, indem ihr es mit einem Durchbruchmarker verdeckt!

EINFÜHRUNGSSPIEL



Von nun an ist es möglich, dass die Wachen die Helden gefangennehmen und in ihrem Gefängnis festsetzen. Dort können sie den Rest ihres Lebens über ihre Taten nachdenken, während sie vor sich hin gammeln ... bis sie von ihren Freunden befreit werden. Aber Vorsicht: Sollten jemals 2 Helden zur gleichen Zeit gefangen sein, verliert ihr das Spiel!

Beim Spielaufbau fügt ihr das **Einkaufszentrumplättchen 25** hinzu. Um dieses Modul bestehen zu können, benötigt ihr außerdem:

- **mindestens 1 der folgenden Elemente:** Luftschachtmarker, Durchbruchmarker und/oder mindestens 1 Plättchen mit einem Codefeld: 7, 8, 9 (ersetzen die entsprechenden Plättchen des Grundspiels), 26 oder 29.
- **mindestens 1 der folgenden Module:** Modul 1, 8, 11 und/oder 13.

Spielt ihr mit dem Gefängnis, wird eine Heldenfigur gefangen genommen, wenn sie sich zum Beispiel mit einer Wache auf **demselben Einkaufszentrumplättchen** befindet (möglicherweise aus Versehen). Sowohl der Held als auch die Wache werden vom Spielplan genommen und auf das Gefängnisplättchen gestellt (25). Die Heldenfigur stellt ihr auf das **Heldenfeld**, die Wache auf das **Wachfeld**. Kommt es zur Festnahme, bevor das Gefängnis ausliegt, stellt die Spielfiguren beiseite und erst dann auf das Gefängnisplättchen, sobald dieses angelegt wird.

Eine Wache dürft ihr nicht aus dem Gefängnis bewegen, solange sich dort eine Heldenfigur befindet.

Auf dem Gefängnis liegt ein Fluch, so dass der dort einsitzende Held **nur Bewegungsaktionen** durchführen kann (Teleport und andere Spezialfähigkeiten sind nicht auf ihn anwendbar)!

Sollten sich jemals 2 (oder mehr) Helden im Gefängnis befinden, **verliert ihr das Spiel sofort!**

Eine Heldenfigur befreien

Ihr könnt die Wache auf das Feld der Kaffeemaschine bewegen (siehe Illustration unten), so dass der Held freien Zugang zur Sicherheitstür bekommt. Es gibt 3 Wege, den Held zu befreien:

- Nutzt ein Codefeld (siehe rechte Spalte), um den Helden durch die Tür zu bewegen.
- Nutzt ein Paar Luftschachtmarker, um von außen einen Zugang zu bekommen (Modul 3).
- Nutzt die Durchbruch-Fähigkeit, um von außen einen Zugang zu bekommen (Modul 4).



SICHERHEITSTÜREN UND CODES

Synchrones Handeln ist das Stichwort. Ihr nutzt den Code an einer Stelle, um eine Sicherheitstür an einer anderen Stelle zu öffnen. Seid ihr in der Lage, die Handlung eurer Mitspieler vorzusehen?



Das Gefängnis ist, genau wie einige andere Bereiche, die ihr später kennenlernen werdet, mit einer Sicherheitstür versehen. Um durch eine Sicherheitstür zu gehen, müsst ihr einen Code benutzen.



Um einen Code einsetzen zu können, muss 1 Heldenfigur auf einem Codefeld stehen (Plättchen 7, 8, 9, 12, 26 oder 29). Eine andere Heldenfigur kann nun durch eine Sicherheitstür in Richtung des roten Pfeiles gehen. Legt im Anschluss einen „Außer Betrieb“-Marker auf das verwendete Codefeld unter die Heldenfigur.



Ist die **Sicherheitstür mit einem weißen Pfeil** versehen, können Figuren in Richtung des weißen Pfeils **hindurchgehen, ohne einen Code zu benutzen**.

ANMERKUNG

Der Durchbruchmarker des Barbaren darf nicht über eine Sicherheitstür gelegt werden, um diese zu umgehen.



Sobald ihr die Sanduhr umdreht ...

- ... und sich ein **Held** im Gefängnis befindet, wird dieser auf das **Heldenfeld** gestellt und die **Wache** auf das **Wachfeld**. Sollte der Held bereits entkommen sein, bewegt ihr die Wache aus dem Gefängnis heraus: Stellt die Figur auf das erste Feld hinter der Sicherheitstür, auch wenn sich dort eine weitere Wache oder gar ein Held (der dann gefangen wird) befindet.
- ... werden **Durchbruch- oder Luftschachtmarker**, die sich auf dem Gefängnisplättchen befinden, **entfernt**.



Der Ausgang des Zwerges ist blockiert und er wird erst fliehen können, wenn es euch gelingt, den Zugangscode einzugeben. Einer seiner Begleiter muss aus der Ferne den Code eingeben, so dass er durch die Tür gehen kann!

Beim Spielaufbau ersetzt ihr Einkaufszentrumplättchen 12 des Grundspiels durch 12 aus dieser Erweiterung.

V Die Zwergentür ist verschlossen

VORBEREITUNG Mischt die Einkaufszentrumplättchen 3-5, 7 und 12 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus.

ZIEL Die orangefarbene Heldenfigur muss zum Ausrüstungsfeld gelangen und danach entkommen.

EINFÜHRUNGSSPIEL

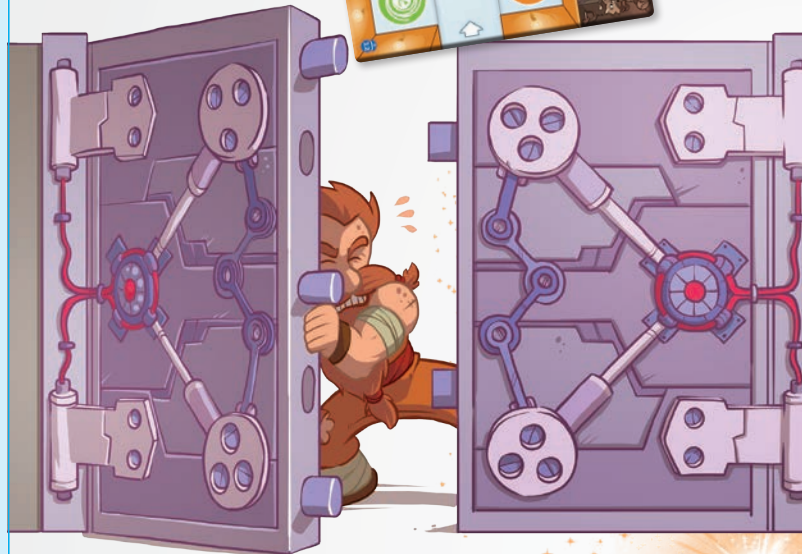
IV Das Gefängnis

EINFÜHRUNGSSPIEL

VORBEREITUNG Mischt die Plättchen 2-3, 10-12 und 26 und bildet einen verdeckten Zugstapel, legt dann Einkaufszentrumplättchen 25 unter den Stapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus, aber nur die violette, die grüne und die gelbe Heldenfigur starten darauf. Die orangefarbene Heldenfigur stellt ihr neben das Diebstahlplättchen – sie wurde bereits gefangen genommen. Stellt ebenfalls eine Wache dazu.

ZIEL Findet die 4 Ausgänge und befreit die orangefarbene Heldenfigur (da euch keine Durchbrüche oder Luftschächte zur Verfügung stehen, müsst ihr 1 Codefeld nutzen). In diesem Einführungsspiel müssen die 4 Helden entkommen, ohne einen Diebstahl durchzuführen.

SPEZIALREGELN Wird während des Spiels das Plättchen 25 zum Einkaufszentrum hinzugefügt, stellt die Wach- und die orangefarbene Spielfigur auf die entsprechenden Felder im Gefängnis. Da ihr ohne Diebstahl entkommen müsst, steht euch der Teleport in der gesamten Einführung zur Verfügung.





Erkundung ging niemals so schnell! Die Kartenfelder belohnen euch für eure Geduld, wenn ihr auf die richtige Situation wartet, um sie zu benutzen. Die Auto-Erkundungsfelder ermöglichen es euch, die aktuellste Technik zu nutzen, um die Erkundungen aus der Ferne durchzuführen.

a Kartenfelder

Beim Spielaufbau fügt ihr Einkaufszentrumplättchen 26 und/oder 29 hinzu.

Bewegt ihr eine Heldenfigur auf ein Kartenfeld, darf der Spieler mit der Aktion „Erkunden“ an allen Erkundungsfeldern in der Farbe dieses Helden Plättchen anlegen (als würde dieser Held auf allen Erkundungsfeldern seiner Farbe stehen). Tauchen weitere Erkundungsfelder seiner Farbe auf, dürfen dort ebenfalls Plättchen angelegt werden. In der Zwischenzeit können die anderen Spieler ihre Aktionen durchführen.



Sobald der Spieler mit der Aktion „Erkunden“ mit einem anderen Helden eine Erkundung durchführt oder einen Helden bewegt, muss er das Kartenfeld mit einem „Außer Betrieb“-Marker abdecken. Jedes Kartenfeld darf nur 1x genutzt werden.

Nutzt die grüne Heldenfigur (Elf) ein Kartenfeld, könnt ihr ihre Spezialfähigkeit (miteinander reden) **nicht** nutzen.



BEISPIEL

Die grüne Heldenfigur befindet sich auf dem Kartenfeld (A). Anne, die das Vergrößerungsglas hat, kann nun an den grünen Erkundungsfeldern Erkundungen durchführen, solange sie möchte (B). Sollte sie im Zuge dessen Einkaufszentrumplättchen aufdecken, die ebenfalls mit grünen Erkundungsfeldern versehen sind, darf sie auch diese erkunden (C).

b Auto-Erkundungsfelder

Beim Spielaufbau fügt ihr mindestens 1 der folgenden Einkaufszentrumplättchen hinzu: 2, 10, 11, 12, 26, 28, 29.



Der Spieler mit der Aktion „Erkunden“ darf an ein Auto-Erkundungsfeld **jederzeit** ein Plättchen anlegen, ohne das sich dort eine Heldenfigur befinden muss.

VI Karten

EINFÜHRUNGSSPIEL

VORBEREITUNG Mischt die Plättchen 2-12 und bildet einen verdeckten Zugstapel, legt danach das Einkaufszentrumplättchen 26 auf diesen Stapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus.

ZIEL Eine Heldenfigur muss das Kartenfeld nutzen, um mindestens 3 Plättchen anzulegen, bevor es als „außer Betrieb“ markiert wird. Ist dies geschehen, habt ihr diese Einführung abgeschlossen.

SPEZIALREGEL Gelingt es euch nicht, das Kartenfeld zu nutzen, oder schafft ihr es nicht, damit mindestens 3 Einkaufszentrumplättchen anzulegen, spielt diese Einführung erneut.



Wenn ihr wollt, könnt ihr nun das folgende Szenario mit allen bisher gelernten Modulen spielen:

KOMPLETTSPIEL

Mischt die Plättchen 2-8, 9, 10, 11, 12, 25 und 26 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Legt die Luftschacht-, Durchbruch- und die Anti-Stress-Marker neben die Sanduhr. Platziert die Wache auf dem Diebstahlplättchen. Spielt mit dem üblichen Spielziel.



„Der **Betrachter**“ ist ein sehr netter Spitzname für diese massive Kreatur, welche sich fliegend von Plättchen zu Plättchen bewegt, gesteuert durch die Kommandos aus der Zentrale. Die Präsenz dieses Wesens macht es den Helden unmöglich, auf demselben Einkaufszentrumplättchen zu stehen.

Beim Spielaufbau ersetzt ihr Plättchen 7 des Grundspiels durch das Plättchen 7 aus dieser Erweiterung und fügt Einkaufszentrumplättchen 27 hinzu. Stellt die Betracherfigur auf das Diebstahlplättchen.

Wird im Spiel das Einkaufszentrumplättchen 7 aufgedeckt, stellt ihr die Betracherfigur darauf; sie steht auf keinem bestimmten Feld.

Genau wie Wachen überblickt der Betracher das gesamte Plättchen, auf dem er sich befindet. Befindet sich zu einem beliebigen Zeitpunkt eine Heldenfigur auf demselben Einkaufszentrumplättchen, wird diese sofort gefangen und in das Gefängnis gebracht (Modul 5), der **Betrachter bleibt** jedoch, **wo er ist**. Kommt es zur Festnahme, bevor das Gefängnis ausliegt, stellt den Helden beiseite und erst dann auf das Gefängnisplättchen, sobald dieses angelegt wird. Spielt ihr ohne Gefängnis, müsst ihr entweder den Helden oder den Betracher zurückbewegen, so dass die beiden Figuren nicht mehr auf dem gleichen Einkaufszentrumplättchen stehen.



Ihr könnt den Betracher zu einem benachbartem Plättchen bewegen, auch wenn es keine Verbindung gibt. Um die Bewegung durchführen zu können, muss eine Heldenfigur auf dem **Kommandofeld** stehen (Plättchen 27), welches der gewünschten Bewegung des Betrachters entspricht.

Sobald eine Heldenfigur auf diesem Feld steht, kann ein **Spieler mit der entsprechenden Bewegungsaktion die Betracherfigur in diese Richtung bewegen**.

Die Betracherfigur kann **nicht** auf ein Einkaufszentrumplättchen bewegt werden, auf dem sich bereits eine

Wache befindet und umgekehrt.

Die Betracherfigur kann niemals auf das Gefängnis bewegt werden.

VII **Betrachter**

EINFÜHRUNGSSPIEL

VORBEREITUNG Mischt die Einkaufszentrumplättchen 3-5, 7, 12 und 27 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Stellt die Betracherfigur auf das Diebstahlplättchen.

ZIEL Die orangefarbene Heldenfigur muss zum Ausrüstungsfeld gelangen und danach entkommen.



Neben anderen Freizeitbeschäftigungen, haben die Elfen die Fähigkeit entwickelt, Dinge in der Entfernung zu bewegen. Doch während andere Leute kleine Löffel verbiegen, ist unser Kumpel in der Lage, das Einkaufszentrum umzugestalten!

Beim Spielaufbau legt ihr die 2 Telekinesemarker neben die Sanduhr.



Befindet sich die grüne Heldenfigur (Elf) auf einem nicht genutzten Erkundungsfeld

einer beliebigen Farbe, kann **jeder beliebige Spieler** die Telekinese-Spezialfähigkeit einsetzen. Wirf einen Telekinesemarker ab und wende sofort den folgenden Effekt an:

Wähle 1 beliebiges Plättchen des Einkaufszentrums aus und lege es mit dem weißen Pfeil an das Feld an, auf dem der grüne Held die Aktion „Erkunden“ durchführt. Diese Spezialfähigkeit wird durch 4 Regeln eingeschränkt:

- Das Plättchen, welches du bewegst, muss bereits Teil des Einkaufszentrums sein; nimm es nicht vom Zugstapel.
- Das Einkaufszentrumplättchen muss frei sein, es dürfen sich keine Spielfiguren oder Marker darauf befinden.
- Das Einkaufszentrumplättchen 1 darf niemals bewegt werden.
- Durch Bewegen des Einkaufszentrumplättchens darf niemals das Einkaufszentrum entzweit werden: Jedes Plättchen muss ein anderes an mindestens 1 Seite berühren; du darfst jedoch auf diese Weise den Zugang zu einem Einkaufszentrumplättchen entfernen ... auf eigenes Risiko!



VIII **Elfische Telekinese**

EINFÜHRUNGSSPIEL

VORBEREITUNG Mischt die Einkaufszentrumplättchen 2-5 und 9 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Stellt die Wache auf das Diebstahlplättchen und legt die Telekinesemarker neben die Sanduhr.

ZIEL Die violette Heldenfigur muss zunächst zum Ausrüstungsfeld gelangen und danach entkommen, indem sie direkt vom Einkaufszentrumplättchen 9 zum Einkaufszentrumplättchen 2 läuft, ohne dabei andere Plättchen zu durchqueren.



*Obwohl unserem heroischen Magier sämtliche Ausrüstung geraubt wurde, hat er immer noch seine Magie.
Er kann Zauber wirken, um die anderen Helden aus kniffligen Situationen zu befreien!*

Beim Spielaufbau zieht ihr 2 Zaubermarker aus dem verdeckten Vorrat und legt sie neben die Sanduhr.

Im Laufe des Spiels kann **jeder beliebige Spieler zu jeder Zeit** die Zauber-Spezialfähigkeit nutzen. Wähle einen Zaubermarker, wirf ihn ab und wende den unten beschriebenen Effekt an.

Kündige laut den Effekt des Zaubers an (z. B. „Ich spreche den Froschzauber auf diese Wache!“). Keine Angst: Dies ist kein Verstoß gegen die „Nicht reden“-Regel.

Sprichst du einen **spontanen Zauber**, wende sofort die entsprechenden Effekte an und wirf den Zaubermarker ab.

Sprichst du einen **permanenten Zauber**, wirkt dieser bis zum nächsten Drehen der Sanduhr. Um anzuzeigen, dass der Zauber noch wirkt und er erst endet, wenn ihr die Sanduhr dreht, legt ihn auf die Sanduhr (wenn nicht anders beschrieben). Sobald ihr die Sanduhr umdreht, endet der Zauber und ihr werft den Zaubermarker ab. Es können beide Zauber gleichzeitig aktiv sein.

SPONTANE ZAUBER



Besen SPONTAN
Entferne einen „Außer Betrieb“-Marker vom Spielplan. Die Funktion des Feldes, auf welchem dieser zuvor lag, (z B. Sanduhrfeld, die Kristallkugel etc.) steht nun wieder zur Verfügung.



Kristallkugel SPONTAN
Wirkt so, als ob die violette Heldenfigur auf dem Kristallkugel-Feld stünde.



Code SPONTAN
Wirkt so, als ob eine Heldenfigur auf einem Codefeld stünde (siehe Sicherheitstür & Codes, S. 6).

Anmerkung: Dieser Zauber ist nur nützlich, wenn ihr mit dem Gefängnis (Modul 5), der Sicherheitstür (Modul 6) oder dem Kontrollraum (Modul 12) spielt. Sind diese nicht im Spiel, zieht stattdessen 1 neuen Zauber.



Tausch SPONTAN
Tausche die Position von 2 Spielfiguren (2 Heldenfiguren, 1 Held und 1 Wache), jedoch nicht einen Helden im Gefängnis.



Teleportation SPONTAN
Bewege eine Spielfigur deiner Wahl (Held oder Wache), jedoch nicht einen Helden im Gefängnis, auf ein freies Feld eurer Wahl.

PERMANENTE ZAUBER



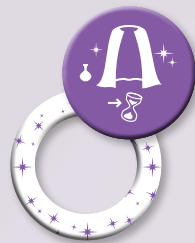
Hellsicht PERMANENT
Drehe das oberste Plättchen des Zugstapels um. Ihr seht somit das jeweils nächste Plättchen, das ihr erkunden werdet. Dieser Zauber wirkt so lange, bis ihr die Sanduhr umdreht. Sobald ihr die Sanduhr umdreht, müsst ihr das oberste Plättchen des Zugstapels wieder verdecken.



Geistform PERMANENT
Lege den grauen Geistformring um die violette Heldenfigur (Magier). Diese Figur könnt ihr nun durch Wände zwischen 2 Feldern hindurch bewegen.
Sobald ihr die Sanduhr umdreht, müsst ihr den grauen Ring entfernen – die Figur bewegt sich nun wieder nach den normalen Regeln.



Frosch PERMANENT
Wähle 1 Wache aus, die du in einen Frosch verwandelst.
Lege den Frosch-Zaubermarker auf das Feld, auf dem die Wache stand, und stelle diese wiederum auf die Sanduhr. Der Frosch kann nicht bewegt werden und stellt auch kein Hindernis dar. Ihr könnt somit Figuren durch und auf dieses Plättchen/Feld ziehen. Sobald ihr die Sanduhr umdreht, werft den Frosch-Zaubermarker ab und stellt die Wache auf das Feld zurück, auf dem sie zuvor stand. Führt dies dazu, dass eine Wache und eine Heldenfigur auf einem Einkaufszentrumplättchen stehen, obwohl ihr ohne Gefängnis (Modul 5) spielt, habt ihr das Spiel verloren.



Unsichtbarkeit.....PERMANENT

Lege den weißen Unsichtbarkeitsring um die violette Heldenfigur (Magier). Die violette Heldenfigur ist nun unsichtbar. Ihr könnt sie nun auf und durch ein Einkaufszentrumplättchen bewegen, auf dem sich eine Wache befindet. Der Betrachter (Modul 8) und der Sensor (Modul 13) können jedoch die unsichtbare Spielfigur unverändert sehen!

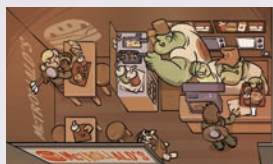
Sobald ihr die Sanduhr umdreht, müsst ihr den weißen Unsichtbarkeitsring entfernen. Führt dies dazu, dass eine Wache und eine Heldenfigur auf einem Einkaufszentrumplättchen stehen, obwohl ihr ohne Gefängnis (Modul 5) spielt, habt ihr das Spiel verloren.



McTrollald's Gutschein.....PERMANENT

Die Wachen können einem Gutschein für McTrollald's nicht widerstehen!

Bewegt eine Wache auf ein als McTrollald's illustriertes Areal (auf den Plättchen 2, 6, 7, 7, 18, oder 26). Während die Wache dort isst, gilt sie als nicht auf dem Einkaufszentrumplättchen befindliche Spielfigur! Sobald ihr die Sanduhr umdreht, stellt ihr die Wache auf das Feld direkt vor dem Eingang zu diesem McTrollald's. Sollte auf diesem Feld bereits eine Wache stehen, stellt sie auf das nächste angrenzende freie Feld eurer Wahl. Führt dies dazu, dass eine Wache und eine Heldenfigur auf einem Einkaufszentrumplättchen stehen, obwohl ihr ohne Gefängnis (Modul 5) spielt, habt ihr das Spiel verloren.



IX Babys erster Zauber

VORBEREITUNG Mischt die Plättchen 2-5 und 9 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Stellt die Wache auf das Diebstahlplättchen und legt die Hellsicht- und Unsichtbarkeits-Zaubermarker neben die Sanduhr.



ZIEL Die violette Heldenfigur muss das Ausrüstungsfeld erreichen und danach entkommen.

SPEZIALREGEL In diesem Szenario ist es unmöglich, die Wache zu bewegen. Wird die Wache in das Einkaufszentrum gestellt, legt den „Beschäftigt!“-Marker darunter, um dies anzuzeigen.



X Drei Zauber für einen Bogen

VORBEREITUNG Mischt die Einkaufszentrumplättchen 3, 4, 5, 8 und 10 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Legt die Geistform-, Tausch- und Teleportations-Zaubermarker neben die Sanduhr.



ZIEL Die grüne Heldenfigur muss das Ausrüstungsfeld erreichen und danach entkommen. Es darf am Ende niemand auf dem Einkaufszentrumplättchen 8 zurückbleiben.

XI Ein Frosch bei McTrollald's

VORBEREITUNG Mischt die Einkaufszentrumplättchen 2-6, 9 und 11 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Stellt die Wache auf das Diebstahlplättchen und legt den McTrollald's-Gutschein sowie den Frosch-Zaubermarker neben die Sanduhr.



ZIEL Die violette und die gelbe Heldenfigur müssen ihre Ausrüstungsfelder erreichen und danach entkommen ...

SPEZIALREGEL ... aber, um den Diebstahl durchzuführen, müsst ihr für Ablenkung sorgen, indem ihr einen Frosch im McTrollald's erscheinen lasst und die Gegenstände entwendet, solange dieser noch dort ist!



Die Geschäftsleitung hat beschlossen, der armen überarbeiteten Wache Verstärkung zu schicken. Doch sie wird erst eingesetzt, wenn der Diebstahl passiert ist. Dann blockiert sie jedoch die Ausgänge und ihr müsst ihren aufmerksamen Blicken ausweichen!

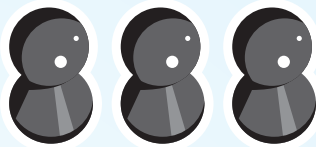
Beim Spielaufbau ersetzt ihr mindestens 1 der Einkaufszentrumplättchen 2, 10 und/oder 11 des Grundspiels durch entsprechende Plättchen aus dieser Erweiterung (2, 10, and 11). Für jedes so ausgetauschte Einkaufszentrumplättchen platziert ihr 1 Wache auf dem Diebstahlplättchen.



ANMERKUNG

Wir empfehlen euch, zunächst nur 1 Plättchen auszutauschen, da ihr so auch nur 1 zusätzliche Wache ins Spiel bringen müßt. Nachdem ihr euch dann mit den anderen Sicherheitsmaßnahmen angefreundet habt, könnt ihr weitere Wachen hinzufügen.

Sobald das Diebstahlplättchen umgedreht wird, setzt ihr die zusätzliche(n) Wache(n) auf die Verstärkungsfelder der Einkaufszentrumplättchen 2, 10 und/oder 11. Für diese zusätzliche(n) Wache(n) gelten alle Regeln gemäß Modul 1. Sollten nicht ausreichend Verstärkungsfelder zur Verfügung stehen (da bisher nicht alle Einkaufszentrumplättchen erkundet wurden), entfernt ihr alle Wachen, für die kein Feld auf dem Spielplan zur Verfügung steht.



Du kannst eine Wache auf oder durch ein Einkaufszentrumplättchen bewegen, auf dem sich bereits eine Wache befindet.

SPEZIALFÄLLE

- Befindet sich auf dem Einkaufszentrumplättchen bereits eine Wache, wird trotzdem eine weitere dort eingesetzt.
- Steht auf dem Verstärkungsfeld bereits eine Wache, erscheint die neue Wache auf dem nächsten angrenzenden freien Feld eurer Wahl.
- In Verbindung mit Modul 5: Wird ein Held gefangen, wird er weiterhin in das Gefängnis gesetzt. Befindet sich dort schon eine Wache, verbleibt die Wache aber auf dem Einkaufszentrumplättchen, auf dem der Held gefangen wurde.



XII Wachverstärkung

EINFÜHRUNGSSPIEL

VORBEREITUNG Mischt die Einkaufszentrumplättchen 2, 3-5, und 9 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Stellt 2 Wachen auf das Diebstahlplättchen.

ZIEL Die violette Heldenfigur muss das Ausrüstungsfeld erreichen und danach entkommen.

Wenn ihr ein vollständiges Spiel mit allen bisher vorgestellten Modulen spielen wollt, nutzt das folgende Szenario (mit 1 Verstärkungswache):

KOMPLETTES SPIEL

Mischt die Einkaufszentrumplättchen 2-6, 7-9, 10, 11, 12, 25, 26 und 27 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Legt die Luftschacht-, Durchbruch-, Telekinese-, Anti-Stress- und 2 zufällig gezogene Zaubermarker neben die Sanduhr. Stellt 2 Wachen und die Betrachterfigur auf das Diebstahlplättchen. Spielt mit dem üblichen Spielziel.



Indem du die Rolle des Wachleiters im Kontrollraum übernimmst, kannst du die Wachen anweisen, das Teleportsystem zu benutzen, um sich durch das Einkaufszentrum zu bewegen, und hast somit die Möglichkeit, deine Begleiter vor der Festnahme zu bewahren.

Beim Spielaufbau fügt ihr das Einkaufszentrumplättchen 28 und mindestens 1 Einkaufszentrumplättchen mit einem Codefeld hinzu: 7, 8, 9 (ersetzen die entsprechenden Plättchen des Grundspiels), 26 oder 29.

Befindet sich eine Heldenfigur im Kontrollraum, kann der Spieler mit der Aktion „Teleport benutzen“ Wachen auf Teleportfelder der Farbe dieses Helden setzen. Solange sich ein Held im Kontrollraum befindet, kann dies zu jeder Zeit passieren – auch nach dem Diebstahl.



Um in den Kontrollraum zu gelangen, müsst ihr ein Codefeld nutzen, um einen Code für die Sicherheitstür eingeben zu können (siehe Seite 6).



BEISPIEL

Die gelbe Heldenfigur befindet sich auf dem Kontrollraum-Feld. Alice kann nun ihre Aktion „Teleport benutzen“ einsetzen, um eine Wache auf ein beliebiges gelbes Teleportfeld zu versetzen.

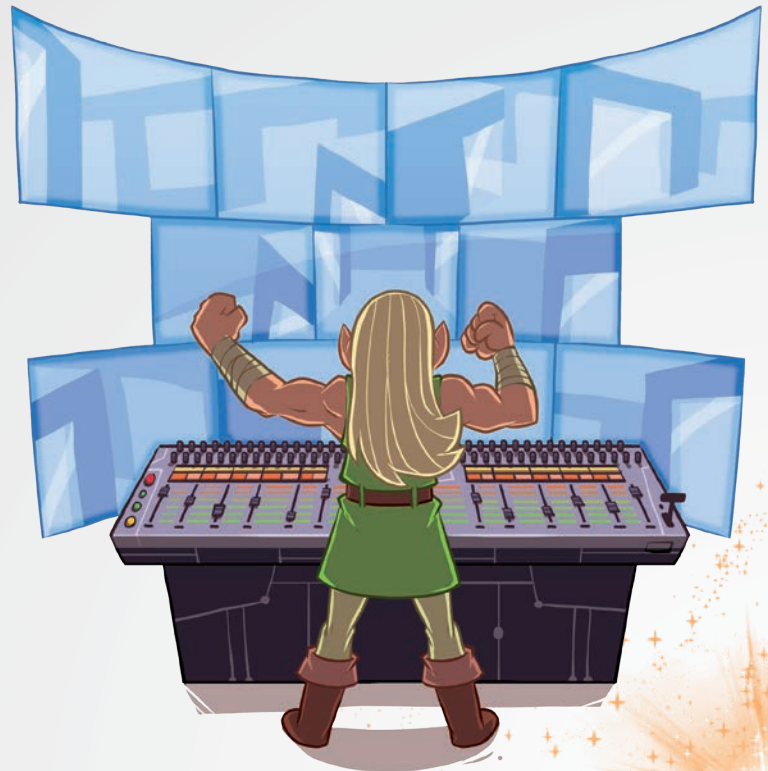
XIII Der Kontrollraum

EINFÜHRUNGSSPIEL

VORBEREITUNG Mischt die Plättchen 2-5, 9, 26 und 28 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Stellt 1 Wache auf das Diebstahlplättchen.

ZIEL Die violette Heldenfigur muss das Ausrüstungsfeld erreichen und danach entkommen.

SPEZIALREGEL In dieser Einführung dürft ihr die Wache **nur** mit Hilfe des Kontrollraum-Feldes bewegen. Sobald die Wache in das Einkaufszentrum gestellt wird, legt ihr den „Beschäftigt!“-Marker unter die Figur, um dies anzuzeigen.





Das modernste, das die Überwachungstechnik derzeit zu bieten hat, ist der Sensor.

Er kann sich um 90° drehen und registriert jegliche Bewegung in seinem Wahrnehmungsfeld. Die Helden müssen ihn kontrollieren ...

Beim Spielaufbau ersetzt ihr das Einkaufszentrumplättchen 6 mit dem aus dieser Erweiterung (6) und fügt Einkaufszentrumplättchen 29 hinzu. Legt den Sensormarker auf das Diebstahlplättchen.

Wird während des Spiels das Einkaufszentrumplättchen 6 aufgedeckt, legt den Sensormarker so auf dieses Plättchen, wie die Linien darauf andeuten (der weiße Pfeil ist dann abgedeckt).



Ihr könnt jede beliebige Spielfigur auf das Einkaufszentrumplättchen, auf dem sich der Sensor befindet, bewegen; es kann sich jedoch keine Spielfigur auf oder durch die 6 Felder bewegen, die (ganz oder teilweise) durch den Sensormarker abgedeckt sind.



Der Sensor kann um 90° gedreht werden. Um dies zu tun, muss sich eine Heldenfigur auf dem Sensor-Kontrollfeld (Plättchen 29) befinden. Steht eine Heldenfigur auf diesem Feld, kann **jeder beliebige Spieler zu jeder Zeit** den Sensor um 90° in jede Richtung bewegen, solange keine Spielfiguren im Weg stehen.

Spielt ihr mit dem Gefängnis (Modul 5) und es befindet sich eine Heldenfigur auf 1 der 6 Sensorfelder, kann der Sensor auf die Figur rotiert werden. Stellt dann die Heldenfigur auf das Heldenfeld des Gefängnisses. Kommt es zur Festnahme, bevor das Gefängnis ausliegt, stellt den Helden beiseite und erst dann auf das Gefängnisplättchen, sobald dieses angelegt wird.

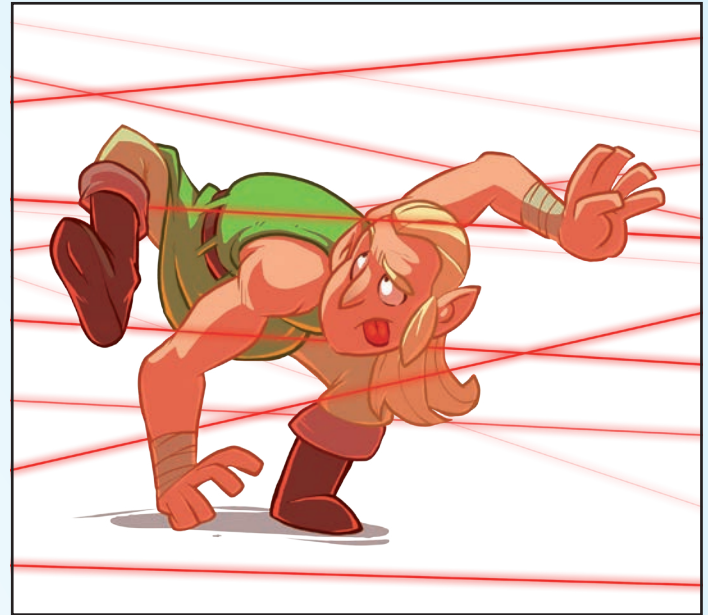


XIV Sensor

EINFÜHRUNGSSPIEL

VORBEREITUNG Mischt die Einkaufszentrumplättchen 3-5, 6, 11 und 29 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Legt den Sensormarker auf das Diebstahlplättchen.

ZIEL Die gelbe Heldenfigur muss das Zielfeld erreichen und danach entkommen.



Wenn ihr ein vollständiges Spiel mit allen Modulen spielen wollt, nutzt das folgende Szenario (mit 3 Verstärkungswachen):



KOMPLETTES SPIEL

Mischt die Plättchen 2, 3-5, 6-12 und 25-29 und bildet einen verdeckten Zugstapel. Legt Plättchen 1 mit der A-Seite nach oben aus. Legt die Luftschacht-, Durchbruch-, Telekinese-, Anti-Stress- und 2 zufällig gezogene Zaubermarker neben die Sanduhr. Platziert 4 Wachen, die Betrachterfigur und den Sensormarker auf dem Diebstahlplättchen. Spielt mit dem üblichen Spielziel.

ERRUNGENSCHAFTEN

Ihr wollt noch mehr? Versucht doch mal, all diese Errungenschaften zu erreichen! Ihr könnt das Kästchen abhaken, wenn ihr die Errungenschaft innerhalb eines **erfolgreichen** Spiels geschafft habt – sie wird nur gewertet, wenn ihr die Mission erfüllt und entkommt.

Anmerkung: Ihr könnt während einer Partie mehr als 1 Errungenschaft erhalten; es ist nicht möglich, diese während der Einführungsspiele zu erreichen.

- 1. GEHEIMGANG**
Bewegt alle Heldenfiguren durch denselben Luftschacht.
- 2. SCHLANGE**
Öffnet einen Luftschacht, der sich in gerader Linie über sieben Einkaufszentrumplättchen erstreckt (da braucht ihr etwas Glück).
- 3. NICHT MAL WÄNDE KÖNNEN UNS STOPPEN**
Bewegt die 4 Helden durch denselben Wanddurchbruch.
- 4. ENTSCHULDIGUNG, WAR DAS DEINE WAND?**
Platziert 1 Wache auf einem Feld neben der gelben Heldenfigur (Barbar) mit nur einem Durchbruchmarker dazwischen (ohne die Regeln zu brechen).
- 5. DURCHBRUCH!**
Legt 3 Durchbrüche hintereinander, so dass es möglich ist, in gerader Linie hindurch zu gehen.
- 6. PUTZKOMMANDO**
Bewegt 1 Wache durch beide Luftschächte und die 3 Wanddurchbrüche (und entfernt sie damit).
- 7. LEISE FLUCHT**
Holt 1 Heldenfigur durch einen Luftschacht aus dem Gefängnis.
- 8. LAUTE FLUCHT**
Holt 1 Heldenfigur durch einen Durchbruch aus dem Gefängnis.
- 9. BANDE VON HOUDINIS**
Die 4 Helden müssen alle im Laufe des Spiels gefangen werden und sich wieder befreien.
- 10. ABGELENKT**
Wenn ihr zum ersten Mal die Sanduhr umdreht, diskutiert solange darüber, welche Heldenrolle ihr übernehmen würdet, bis ihr den Sanduhr-Marker einsetzt und die Sanduhr erneut umdreht.
- 11. NAVIGATOREN**
Nutzt 1 Kartenfeld, um 5 neue Einkaufszentrumplättchen aufzudecken.
- 12. AUFMERKSAMER BETRACHTER**
Bewegt die Betrachterfigur zu allen 4 Einkaufszentrumplättchen, auf denen sich Ausrüstungsfelder befinden.
- 13. BLEIBT ZUSAMMEN**
Sorgt dafür, dass alle 4 Einkaufszentrumplättchen mit Ausrüstungsfeldern (6-9 oder die entsprechenden -Versionen) nebeneinander liegen.
- 14. SORGFÄLTIGE PLANUNG**
Bewegt die 4 Heldenfiguren von ihren Ausrüstungsfeldern direkt zu den Einkaufszentrumplättchen mit ihren Ausgangsfeldern, ohne dabei andere Einkaufszentrumplättchen zu durchqueren.
- 15. UNDO**
Nutzt den ersten Telekinesemarker, um ein Einkaufszentrumplättchen zu bewegen und danach nutzt ihr den zweiten Marker, um es wieder zurück zu bewegen.
- 16. HACKER**
Benutzt alle 6 Codefelder.
- 17. CHILLER**
Erkundet das gesamte Einkaufszentrum mit nur 3 Heldenfiguren.
- 18. MEGA-CHILLER**
Erkundet das gesamte Einkaufszentrum mit nur 2 Heldenfiguren (da braucht ihr Glück).
- 19. AUSWEG GESUCHT!**
Verwendet einen Telekinesemarker und verschiebt das Plättchen mit dem grünen Ausgang (10 oder 10) , nachdem der Diebstahl stattgefunden hat.
- 20. HANDSCHLAG**
Platziert 2 Wachen auf benachbarten Feldern, ohne eine intakte Wand zwischen ihnen (natürlich ohne die Regeln zu brechen).
- 21. DOPPELTER HANDSCHLAG**
Platziert 3 Wachen auf benachbarten Feldern, ohne eine (intakte) Mauer zwischen den Paaren (natürlich ohne die Regeln zu brechen – da braucht ihr Glück).
- 22. IHR KOMMT HIER NICHT RAUS!**
Verteilt die 4 Wachen auf den 4 Einkaufszentrumplättchen mit den Ausgangsfeldern.

- 23. UMZINGELT**
Umzingelt 1 Heldenfigur mit Wachen auf allen 4 orthogonal anliegenden Einkaufszentrumplättchen.
- 24. ICH BIN DEIN CHEF**
Schafft das Spiel mit 3 Wachen, die nur durch den Kontrollraum bewegt werden können.
- 25. KÜSS DEN FROSCH**
Platziert eine Wache direkt neben einem Frosch.
- 26. DU KANNST MICH NICHT SEHEN**
Bewegt die violette Heldenfigur (Magier) unsichtbar an den 4 Wachen vorbei.
- 27. NUTZLOSER TAUSCH**
Nutzt den Tausch-Zaubermarker, um 2 Wachen auf dem Spielplan zu vertauschen.
- 28. FREIES ESSEN**
Alle Helden müssen auf der Flucht an einem McTrollald's vorbei (McTrollald's gibt gerade kostenlose Proben aus und ihr könnt einfach nicht widerstehen).
- 29. MAXIMALE SICHERHEIT**
Schafft das Spiel mit allen möglichen Herausforderungsmodulen.
- 30. BEGRENZTE HILFE**
Schafft das Spiel mit allen Herausforderungs- und nur 3 Hilfsmodulen.
- 31. KEINE HILFE**
Schafft das Spiel mit allen Herausforderungen und ohne Hilfsmodule.
- 32. SCHNELL!**
Schafft das Spiel mit allen Herausforderungen, ihr dürft jedoch nur maximal 2x die Sanduhr umdrehen.
- 33. SCHNELLER!**
Schafft das Spiel mit allen Herausforderungen, indem ihr die Sanduhr nur 1x umdreht.

- 34. AM SCHNELLSTEN!**
Schafft das Spiel mit allen Herausforderungen, ohne ein einziges Mal die Sanduhr umzudrehen.
- 35. STILLE**
Schafft das Spiel mit allen Herausforderungen, ohne jemals zu reden (ihr könnt jedoch weiterhin wortlos kommunizieren, wenn es erlaubt ist).
- 36. KEINE KOMMUNIKATION**
Schafft das Spiel mit allen Herausforderungen, ohne jegliche Art von Kommunikation.
- 37. TELEPORT-SYSTEM IST AUSGEFALLEN**
Schafft das Spiel mit allen Herausforderungen, ohne dabei das Teleport-System zu nutzen.
- 38. ROLLTREPPEN SIND AUSGEFALLEN**
Schafft das Spiel mit allen Herausforderungen, ohne dabei die Rolltreppen zu nutzen (da braucht ihr Glück).
- 39. GIGANTISCHES EINKAUFSZENTRUM**
Schafft das Spiel mit allen Herausforderungen und allen Einkaufszentrumplättchen des Grundspiels (abgesehen von den Einkaufszentrumplättchen, die durch neue Versionen aus dieser Erweiterung ersetzt wurden).
- 40. SCHNELLE ERKUNDUNG**
Schafft das Spiel mit allen Herausforderungen und allen Einkaufszentrumplättchen des Grundspiels (abgesehen von den Einkaufszentrumplättchen, die durch neue Versionen aus dieser Erweiterung ersetzt wurden) und erkundet das gesamte Einkaufszentrum, bevor ihr die Sanduhr umdreht.
- 41. UNMÖGLICH?**
Schafft das Spiel mit allen Herausforderungen, ohne Hilfsmodule, ohne jegliche Form von Kommunikation, ohne das Teleport-System zu nutzen und ohne die Sanduhr umzudrehen.
- 42. PRAHLEN**
Prahlt bei euren Freunden, bereits 41 Errungenschaften erreicht zu haben ...

Autor: Kasper Lapp • **Illustrationen:** Gyom • **Grafikdesign:** Marie Ooms • **Projektmanagement:** Didier Delhez • **Übersetzung:** Daniel Stanke

Bearbeitung für die Pegasus Ausgabe: **Grafikdesign:** Jens Wiese • **Redaktion:** Redaktionsteam Pegasus Spiele

© der deutschen Ausgabe Magic Maze; Alarmstufe Rot 2017 bei Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,

61169 Friedberg, Deutschland. © Magic Maze; Maximum Security 2017 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.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele