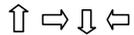


Magic Maze - KSR

Jeder Spieler kann jederzeit für 1 bestimmten der 4 Helden eine Aktion in beliebiger Häufigkeit machen.
Allerdings kann jeder einzelne Spieler nur EINE BESTIMMTE Aktion ausführen, nämlich genau die, die SEIN Aktions-Plättchen erlaubt.
Spielziel: Alle Helden müssen aus dem Einkaufszentrum (EZ) heraus sein, nachdem sie ihren individuellen Gegenstand gestohlen haben.
Die Zeit dafür bestimmt eine Sanduhr (3 Min.), die durch Besuch eines Sanduhrfeldes jeweils umgedreht werden kann.

Ablauf:

- 1) Wandert durch das EZ, teilweise oder vollständig. Es darf keine Kommunikation außer Anstarren / Reichen der "TU WAS" - Figur stattfinden.
Die "TU WAS" - Figur darf man nach Erhalt aber auch direkt weitergeben.
- 2) BEWEGT die Helden auf ihre individuellen Ausrüstungsfelder (deren Farbe ist wie der Held).



BEWEGUNG:

1 Held darf beliebig weit in die vom jeweils genutzten Aktions-Plättchen vorgegebene Richtung gezogen werden.
Eine Mauer oder ein Feld mit einem anderen Held beendet die Bewegung. Nur genau 1 Held darf auf jedem Feld stehen.
Der Nord-Pfeil auf dem benutzten Aktions-Plättchen muss in die selbe Richtung zeigen, wie weißer Pfeil auf EZ-Plättchen.



TELEPORT benutzen:

Der Spieler mit Aktions-Plättchen "Teleport benutzen" kann 1 beliebige Helden-Figur auf ein beliebiges Teleport-Feld der passenden Farbe setzen. Nach einem erfolgten Diebstahl sind Teleport-Felder allerdings nicht benutzbar.



ROLLTREPPE benutzen:

Der Spieler mit Aktions-Plättchen "Rolltreppe benutzen" kann 1 Helden-Figur von einem Ende der Rolltreppe zum anderen setzen.



ERKUNDEN:

Der Spieler mit Aktions-Plättchen "Erkunden" hat die Aufgabe, dem Spielplan neue EZ-Plättchen hinzuzufügen.
Er darf das tun, sobald ein Held auf einem Erkundungs-Feld seiner (des Helden) Farbe steht.
Das neue Plättchen muss mit seinem weißen Pfeil an das benutzte Erkundungsfeld anschließen.



SANDUHRFELD:

Zieht man auf ein Sanduhrfeld, ist die Sanduhr sofort umzudrehen (egal, ob sich die Durchlaufzeit damit verkürzt).
Nun darf während des Sanddurchlaufs miteinander geredet werden. Während der Diskussion sind Aktionen tabu.
Sobald ein Spieler aber eine Aktion macht, endet die Kommunikation sofort.
Nach Nutzung eines Sanduhr-Feldes kommt ein X - Marker darauf und dieses Feld darf nicht mehr benutzt werden.

- 3) DIEBSTAHL erfolgt: Sind alle 4 Helden auf ihren Ausrüstungsfeldern (z.B. gelbe Figur auf gelbem Feld) platziert, dreht ein beliebiger Spieler das Diebstahl-Plättchen auf seine B-Seite nach oben. Ihr müsst jetzt schnellstens durch den Ausgang entkommen.
- 4) AUSGANG erreicht: Helden-Figuren, die den bzw. ihren Ausgang erreichen, nimmt man fort vom Spielplan.
Schaffen alle 4 Helden das Entkommen vor Ablauf der Sanduhr, habt ihr GEWONNEN.
Andernfalls VERLIERT ihr das Spiel. Ihr VERLIERT auch dann, wenn Ihr zwar rechtzeitig aus dem EZ raus seid, aber vergessen habt, das Diebstahl-Plättchen auf Seite B nach oben zu drehen.



Erkannte Spielfehler dürfen natürlich kommuniziert werden und sind rückgängig zu machen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.07.17
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de