

# Siegpunkt★ smmler

Der sympathische Spieleshop

## Magic Maze – Spielhilfe

### Spielvorbereitung:

- **Startplättchen** (1) nach Szenario mit Seite a oder b nach oben auslegen
- 4 **Helden** zufällig auf die vier mittleren Felder stellen
- **Einkaufszentrumsplättchen** nach Szenario auswählen, mischen, verdeckt auslegen
- **Aktionsplättchen** nach Spielerzahl herausuchen, verteilen und korrekt ausrichten
- **Diebstahlplättchen** mit A-Seite nach oben auslegen
- „Außer Betrieb“-Marker, Sanduhr und „Tu Was“-Spielfigur bereit legen

### Spielablauf:

Ziel: gemeinsam alle **Helden zu Ausrüstungsfeldern** zu bewegen und zu **fliehen** bevor die Zeit abläuft. **Sanduhr wird gedreht**, alle spielen gleichzeitig:

- **Jeder darf jeden Helden bewegen**, aber nur mit **Aktionen durch Aktionsplättchen**
- Spieler dürfen **nicht sprechen**, nur Setzen der „Tu Was“-Spielfigur ist erlaubt

Aktionen:

- **Pfeile:** Held **beliebig weit** in die angegeben Richtung **bewegen**
- **Rolltreppe:** Held eine **Rolltreppe** rauf oder runter **fahren** lassen
- **Teleport:** Held von einer beliebigen Position **auf ein Teleporterfeld** seiner Farbe stellen
- **Erkundung:** Wenn Held auf Erkundungsfeld seiner Farbe, oberstes **Einkaufszentrumsplättchen** so **anlegen**, dass der Pfeil am Erkundungsfeld liegt

Besondere Situation:

- **Diebstahl:** Wenn alle **Helden auf Ausrüstungsfeldern**, **Diebstahlmarker** und Aktionsplättchen mit Teleport **drehen**, neues Ziel: Helden ohne Teleport **zu Ausgängen**
- **Sanduhrfeld:** Sanduhrfeld mit „Außer Betrieb“ abdecken, **Sanduhr drehen**, Absprachen erlaubt bis erste Aktion ausgeführt wird

### Spielende:

Wenn **Zeit angelaufen**: verloren

Wenn **Diebstahl ausgeführt** und alle **Helden am Ausgang**: gewonnen