

# MAGIC MAZE ON MARS

 Kasper Lapp

 Gyom



1-6



15'



8+



Mutige Erdlinge sind aufgebrochen, um den Mars zu kolonisieren. Schluarweise 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. 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.

# INHALT



21 Marsplättchen (8 davon nur zur Anpassung der Schwierigkeit)



1 Lagerhausfeld



6 Aktionsplättchen



6 Brücken-Marker



3 Joker-Marker



4 Sanduhr-Marker



1 Kommunikationsfeld



2 Raumschnecken-Spielsteine



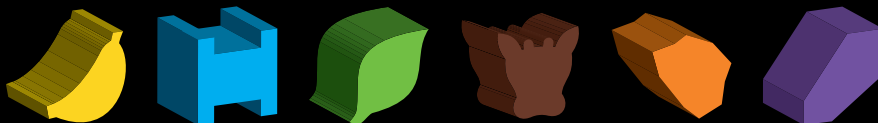
10 Müll-Spielsteine



5 Kolonisten-Spielsteine



5 Kuppel-Plättchen



Je 2 Ressourcen-Spielsteine in 6 unterschiedlichen Formen

(gelbe Banane, blauer Stahlträger, grünes Blatt, braune Kuh, orangefarbenes Erz und lila Kristall)



1 „Tu was!“-Figur



1 Sanduhr

## SPIELKONZEPT

**Magic Maze on Mars** ist ein kooperatives Echtzeit-Spiel. Ihr seid 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 orangefarbene 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 ein Geräusch zu machen oder den anderen Spielern Zeichen zu geben.

## SPIELZIEL

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

Zu Beginn des Spiels habt ihr nur die Zeit eines einzigen Sanduhr-Durchlaufs. Zum Glück könnt ihr im Spiel die Zeit durch Sanduhr-Felder verlängern. Läuft die Sanduhr ab, bevor alle Kolonisten-Spielsteine Kuppeln erreicht haben, ist den Kolonisten der Sauerstoff ausgegangen und alle Spieler haben verloren!

## SPIELAUFBAU



Legt das Start-Marsplättchen<sup>1</sup>  in die Mitte des Tisches.

Jeder Spieler bekommt ein Aktionsplättchen mit einer Zahl, die der Anzahl der teilnehmenden Spieler entspricht<sup>2</sup>.

Beispiel [3-Spieler]:



Platziert Folgendes in Reichweite aller Spieler:

- die Sanduhr<sup>2</sup>
- das Lagerhausfeld<sup>4</sup>
- die 12 Ressourcen-Spielsteine<sup>5</sup> (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, wo 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?

Platziert außerdem folgende Dinge in Reichweite aller Spieler, allerdings nur in der Menge, die für das Modul, das ihr spielt, angegeben ist:

- die angegebenen Marsplättchen<sup>6</sup> (gemischt als verdeckter Stapel)
- die angegebenen Brücken-Marker<sup>7</sup>
- die 10 Müll-Spielsteine, falls im Modul benötigt<sup>8</sup>
- beide Raumschnecken-Spielsteine, falls im Modul benötigt<sup>9</sup>
- die angegebenen Kolonisten-Spielsteine<sup>10</sup>
- die „Tu was!“-Figur<sup>11</sup>
- das Kommunikationsfeld<sup>12</sup>
- auf das Lagerhausfeld:
  - die Kuppel-Plättchen<sup>13</sup> (stapeln)
  - die Joker-Marker<sup>14</sup> (einen pro Feld)
  - die Sanduhr-Marker<sup>15</sup> (einen pro Feld)

Aufbau-Beispiel für Modul 4 [3-Spieler]:



**Wir erklären euch die kompletten Regeln von Magic Maze on Mars über 5 Module. Mit jedem Modul kommen neue Regeln hinzu.**

**Wir raten euch, die Spielanleitung nicht gleich komplett zu lesen. Ihr lernt das Spiel am einfachsten, wenn ihr zuerst Modul 1 lest, es dann spielt, dann Modul 2 lest und spielt usw. ...**

# MODUL 1

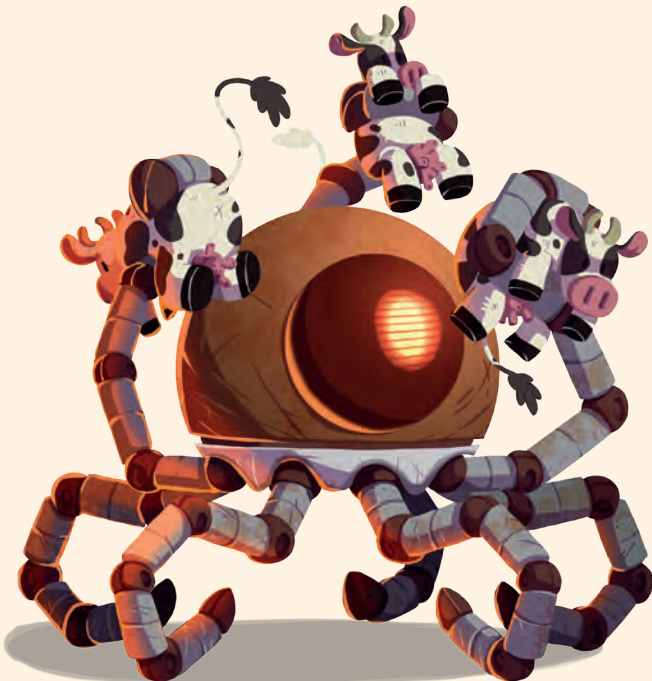
## BENÖTIGTES MATERIAL FÜR DIESES MODUL

die 4 <b>M</b> -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

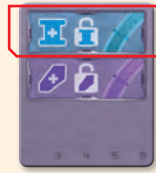
## SPIELSTART

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! Nur in diesem Modul **dürft ihr während des Spiels so viel miteinander sprechen, wie ihr möchtet.**

Da ihr das Spiel mit nur einem 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 ihr **Blau** auf eurem Aktionsplättchen habt, könnt ihr einen **blauen** Ressourcen-Spielstein auf einer Fabrikplattform (Halbkreis) mit einem **blauen** Ressourcen-Symbol produzieren, falls auf dieser Fabrikplattform keine anderen Spielsteine sind und ein **blauer** Ressourcen-Spielstein im Vorrat verfügbar ist.

Nehmt einfach einen **blauen** Ressourcen-Spielstein aus dem Vorrat und legt ihn auf die Fabrikplattform.

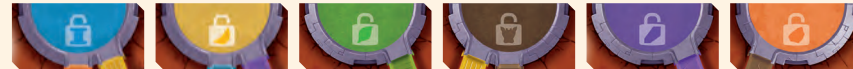
*Ich baue Kristalle ab, die brauchen wir doch, oder?*

*Ich glaube, wir brauchen Blätter zum Kauen für die Menschen. Menschen lieben Blätter.*

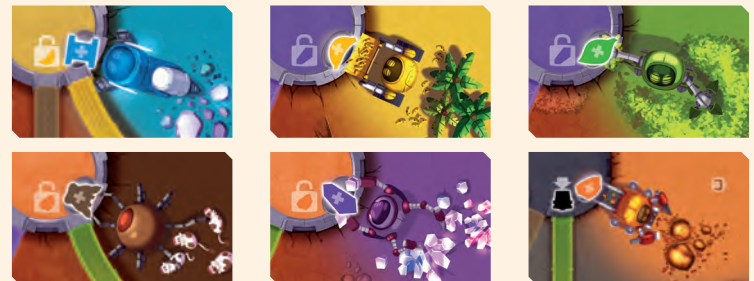
*Kühe lieben die Menschen noch mehr. Wir müssen mehr davon produzieren.*

### WICHTIG

*Verwechselt nicht die Fabrikplattformen 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.*



So wie ihr einen **blauen** Ressourcen-Spielstein produziert, könnt ihr auch Ressourcen-Spielsteine anderer Farben auf Fabrikplattformen mit Ressourcen-Symbolen der entsprechenden Farben produzieren (sie tauchen auf, wenn ihr neue Marsplättchen legt).

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

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

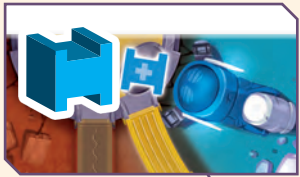
## RESSOURCEN-SPIELSTEINE BEWEGEN



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

Habt ihr zum Beispiel das hier abgebildete Aktionsplättchen, könnt ihr Ressourcen-Spielsteine über **braune** und **orangefarbene** Schnellbahnen bewegen.

Ressourcen-Spielsteine bewegen sich stets von einer Plattform auf eine andere, leere Plattform und bleiben auf ihrem Weg nie mehr als ein Spielstein gleichzeitig auf einer Plattform sein. Außerdem kann ein Spielstein sich nie über eine Plattform bewegen, ohne dort anzuhalten (und sich somit nie über eine schon belegte Plattform bewegen).



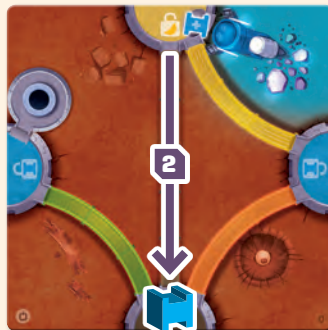
Ich habe dieses Zeug transportiert, was immer das auch ist. Übernimmst du dann ab hier?

Wofür ist das?

Keine Ahnung. Diese Menschen immer mit ihrem seltsamen Nistmaterial!



**1** Ein Spieler mit **Blau** auf dem eigenen Aktionsplättchen erzeugt eine **blaue** Ressource.



**2+3** Ein Spieler mit **Braun** und **Orange** auf dem eigenen Aktionsplättchen transportiert die Ressource über 2 Schnellbahnen. (Hinweis: Ein Spieler mit **Gelb** auf dem Aktionsplättchen hätte eine kürzere Route nehmen können.)



## NEUE MARSPLÄTTCHEN ERKUNDEN



Um ein neues Marsplättchen zu erkunden (also ein neues Plättchen an einen Rand 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.



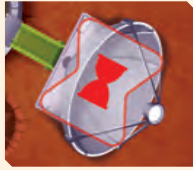
Ist die entsprechende Farbe (in unserem Beispiel **Blau**) auf eurem Aktionsplättchen, könnt ihr den **blauen** Ressourcen-Spielstein in den Vorrat zurücklegen, um das oberste Marsplättchen des Stapels aufzudecken und **sofort** (aufgedeckt) mit der Plattform zu verbinden, von der ihr gerade den Ressourcen-Spielstein entfernt habt. Ihr dreht das neue Plättchen **immer** so, dass die Plattform mit dem Verbindungspfeil an die Plattform angrenzt, von der ihr gerade den Ressourcen-Spielstein genommen habt.

### 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-Spielsteinkomplett selbst über mehrere Schnellbahnen auf die Plattform bewegen und dort zum Erkunden entfernen 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 Spieler 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 einen Spielstein aufnehmen kann!**

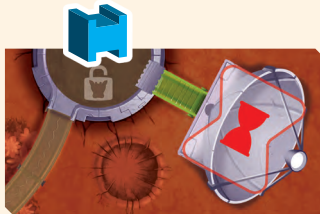


## ZEITLIMIT



**Wenn die Sanduhr abläuft, habt ihr das Spiel verloren!** Doch keine Sorge: Ihr könnt die Sanduhr umdrehen, indem ihr einen Ressourcen-Spielstein (beliebiger Farbe) auf ein Sanduhr-Feld bewegt, das noch nicht benutzt wurde. Der Spieler, der den Ressourcen-Spielstein bewegt hat, muss ihn sofort in den Vorrat zurücklegen und **die Sanduhr unverzüglich umdrehen** (nicht auf die Seite legen, um das Abfließen des Sands anzuhalten!) – egal, ob ihr dadurch Zeit gewinnt oder verliert.

*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:** Ein Spieler mit **Grün** auf dem Aktionsplättchen kann den Ressourcen-Spielstein auf das Sanduhr-Feld bewegen. Der Spieler legt den Ressourcen-Spielstein dann in den Vorrat zurück und dreht die Sanduhr um.

### Hinweis

Benutzt nur die Sanduhr, die dem Spiel beiliegt, da sonst das Spielerlebnis verfälscht wird!

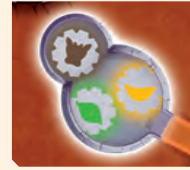
Jedes Sanduhr-Feld kann nur einmal benutzt werden. Danach müsst ihr einen Sanduhr-Marker vom Lagerhausfeld darauflegen.



### WICHTIG

Ihr müsst einen Ressourcen-Spielstein auch wirklich auf das Sanduhr-Feld bewegen. Erst dann dürft ihr ihn zurück in den Vorrat legen und die Sanduhr umdrehen [auch wenn ihr den Ressourcen-Spielstein komplett selbst über mehrere Schnellbahnen zum Sanduhr-Feld 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 Spieler den Ablauf sehen, um zu verstehen, was ihr gerade macht.**

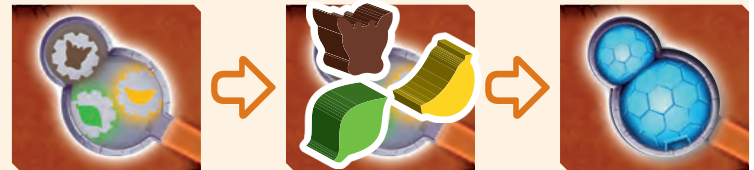
## KUPPELN BAUEN



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



Sobald alle benötigten Ressourcen-Spielsteine zu dieser Baustelle gebracht wurden, kann ein **beliebiger** Spieler sie in den Vorrat zurücklegen, um ein Kuppel-Plättchen vom Lagerhausfeld zu nehmen und auf die Baustelle zu legen. Die Kuppel gilt dann als gebaut.



## SPIELENDE



Sobald alle Kuppel-Plättchen gebaut wurden *(in diesem Modul nur 1)*, treffen die Kolonisten ein. Jeder Kolonist steht für eine Familie, die nun ein neues Leben auf dem Mars beginnt. Platziert alle Kolonisten-Spielsteine *(in diesem Modul nur 1)* auf dem Raketenfeld von Marsplättchen Nr. 1.

Dann bewegt ihr die Kolonisten-Spielsteine genauso wie die Ressourcen-Spielsteine. [Auf jeder Plattform darf sich immer nur 1 Spielstein egal welcher Art befinden und Spielsteine müssen auf ihrem Weg auf jeder Plattform anhalten.] **Ihr gewinnt das Spiel, sobald jedes Kuppel-Plättchen mit einem Kolonisten-Spielstein besetzt ist** (egal mit welchem).

*Schaut mal! Das ist unser neues vZuhause!*

*Sieht gar nicht so aus wie auf den Bildern im Prospekt.*

*Wo ist der Pool?*

### WICHTIG

*Sobald die Kolonisten auf dem Mars landen, darf die Sanduhr nicht mehr umgedreht werden!*

**Nun kennt ihr die Grundregeln und könnt das erste Modul spielen.**

## MODUL 2

### BENÖTIGTES MATERIAL FÜR DIESES MODUL

folgende Marsplättchen: 4x <b>A</b> und 2x <b>B</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 von Modul 1 gelten weiter. Dieses Mal ist es aber **verboten zu kommunizieren**.

Ihr dürft also weder sprechen noch auf etwas zeigen, Zeichen geben oder irgendwelche Geräusche machen. Nur folgende Kommunikationsmittel sind erlaubt:

- Ihr dürft einen anderen Spieler eindringlich anstarren.
- Ihr könnt die „Tu was!“-Figur nehmen und vor einen Spieler stellen, um darauf hinzuweisen, dass dieser etwas tun soll. Es kann durchaus vorkommen, dass der Spieler das nicht möchte und die Figur zu einem anderen Spieler stellt. Jeder darf die „Tu was!“-Figur jederzeit benutzen.
- Ihr dürft das Kommunikationsfeld einsetzen: Stellt die „Tu was!“-Figur auf einen roten Knopf über dem Symbol, das für die Aktion steht, die ein anderer Spieler eurer Meinung nach sofort 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 muss].* Dann kann jemand die „Tu was!“-Figur sofort wieder woanders hinstellen.



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

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

Jedes Mal, wenn ihr die Sanduhr umdreht, dürfen alle Spieler sprechen, solange sie möchten – **der Sand rieselt aber weiter**. Solange ihr kommuniziert, dürfen keine Aktionen ausgeführt werden.

Sobald jemand eine Aktion ausführt, muss die Kommunikation wieder komplett eingestellt werden!

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.

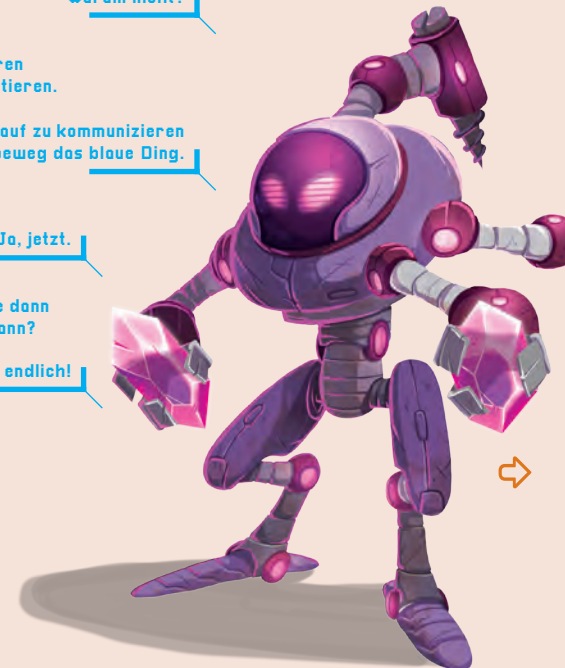
Dann hör auf zu kommunizieren und bewege das blaue Ding.

Jetzt?

Ja, jetzt.

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

Jetzt bewege es schon endlich!



### Hinweis

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

## BRÜCKEN BAUEN

Um eine Brücke zu bauen, müsst ihr eine Ressource auf einer Plattform an einem Ende der Brückenbaustelle haben (auf dem Marsplättchen als gepunktete Linie dargestellt). Eine Brückenbaustelle ist (noch) keine Schnellbahn. Ihr könnt keine Dinge darüber bewegen.

Wenn ihr die Farbe des Ressourcen-Spielsteins auf eurem Aktionsplättchen habt, könnt ihr diesen Ressourcen-Spielstein zurück in den Vorrat legen und eine Brücke **derselben Farbe** auf die Brückenbaustelle legen.



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

### Hinweis

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

Wenn der Brücken-Marker platziert wurde, können Spielsteine ihn ab diesem Moment wie eine Schnellbahn verwenden. **Ihr könnt nichts über eine Brückenbaustelle bewegen, bevor die Brücke gebaut wurde.**



## JOKER-MARKER



Jeder Joker-Marker bietet zwei Möglichkeiten:

- Oberer Bereich: Kommunizieren
- Unterer Bereich: Umwandeln

**Jeder Spieler** kann jederzeit einen Joker-Marker vom Lagerhausfeld abwerfen, um **eine** der beiden Optionen zu nutzen.

### KOMMUNIZIEREN-AKTION

Wenn ihr den Joker-Marker abwerft, beginnt ihr zu sprechen, um allen anderen zu signalisieren, dass von nun an das Kommunizieren genau wie beim Umdrehen der Sanduhr erlaubt ist. Sobald also jemand wieder eine Aktion ausführt, muss die Kommunikation komplett aufhören.

### UMWANDELN-AKTION

Wenn ihr den Joker-Marker abwerft, könnt ihr eine Ressource auf einem Marsplättchen gegen einen Ressourcen-Spielstein aus dem Vorrat austauschen, **dessen Farbe auf eurem Aktionsplättchen ist.**

**Beispiel:** Habt ihr Braun auf eurem Aktionsplättchen, könntet ihr einen orangefarbenen Ressourcen-Spielstein auf einem Marsplättchen gegen einen braunen Ressourcen-Spielstein aus dem Vorrat austauschen.

### WICHTIG

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

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!

Ihr seid jetzt bereit, das zweite Modul zu spielen.



## MODUL 3

### BENÖTIGTES MATERIAL FÜR DIESES MODUL

folgende Marsplättchen: 4x A, 2x B und 2x 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



Fügt die Müll-Spielsteine zum Vorrat hinzu.

Erkundet ihr ein neues Marsplättchen, auf dessen Plattform mit dem Verbindungspfeil ein Müll-Symbol ist,

**müsst** ihr sofort einen [schwarzen] Müll-Spielstein auf **jede Plattform dieses Typs** im Spiel legen.

Das erste Plättchen mit einer Müllplattform, das ihr erkundet, erzeugt also nur einen Müll-Spielstein, das zweite erzeugt zwei usw.

Wenn ihr einen Müll-Spielstein auf eine Plattform legen müsst, auf der sich schon ein Ressourcen-Spielstein befindet, müsst ihr den Ressourcen-Spielstein in den Vorrat zurücklegen und er wird durch den Müll-Spielstein ersetzt.

Müsst ihr einen Müll-Spielstein auf eine Plattform legen, auf der sich bereits ein Müll-Spielstein befindet, platziert ihr den neuen Müll-Spielstein auf einer angrenzenden Plattform und entfernt dort, falls nötig, einen Ressourcen-Spielstein. Befinden sich bereits auf allen angrenzenden Plattformen Müll-Spielsteine, platziert ihr ihn nach den gleichen Regeln auf einer beliebigen Plattform, die an diese angrenzt, usw.

#### Hinweis

Zwei Plattformen gelten als aneinander angrenzend, wenn sie durch eine Schnellbahn direkt verbunden sind.

**2.** Ihr legt den braunen Ressourcen-Spielstein zurück in den Vorrat, um ein neues Marsplättchen zu ziehen und es in die obere linke Ecke zu legen. Dabei achtet ihr darauf, die Plattform mit dem Verbindungspfeil mit der braunen Plattform zu verbinden, von der ihr den braunen Ressourcen-Spielstein genommen habt. Diese Plattform hat jetzt ein Müll-Symbol und produziert einen Müll-Spielstein ... genauso wie alle anderen Müllplattformen auch! Ihr müsst den orangefarbenen Ressourcen-Spielstein auf der unteren mittleren Plattform zurück in den Vorrat legen, um Platz für den Müll-Spielstein zu schaffen. Auf der Plattform rechts in der Mitte ist bereits ein Müll-Spielstein, der neue muss also auf eine angrenzende Plattform gelegt werden. Ihr wählt die Plattform direkt darüber.

#### Beispiel

**1.** Ihr habt Braun auf eurem Aktionsplättchen und möchtet mit der braunen Plattform, auf der sich ein brauner Ressourcen-Spielstein befindet, ein neues Marsplättchen in der oberen linken Ecke erkunden. Achtet bitte auf den orangefarbenen Ressourcen-Spielstein und den Müll-Spielstein auf zwei anderen Müllplattformen.



## MODUL 4

### BENÖTIGTES MATERIAL FÜR DIESES MODUL

folgende Marsplättchen: 4x A, 2x B, 2x C und 2x 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

Erkundet ihr ein neues Marsplättchen und die Plattform mit dem Verbindungspfeil zeigt ein Raumschnecken-Symbol, **müsst** ihr sofort einen (rosa) Raumschnecken-Spielstein **auf die Plattform setzen, auf die der rosa Schneckenpfeil zeigt**.

Ihr könnt Raumschnecken-Spielsteine genauso wie Ressourcen-Spielsteine bewegen, indem ihr die Farbe der Schnellbahn benutzt, auf der sie bewegt werden sollen. **Sie bewegen sich allerdings nur, um einen Müll-Spielstein oder Ressourcen-Spielstein auf einer angrenzenden Plattform zu fressen.** Legt den gefressenen Spielstein zurück in den Vorrat.

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 die Raumschnecke eine erlaubte Schnellbahn nimmt, um etwas zu fressen. Ihr könnt die Raumschnecke auch einfach dort sitzen lassen, wo sie gerade ist.*

Wird ein Müll-Spielstein auf einer Plattform erzeugt, auf der sich ein Raumschnecken-Spielstein befindet, kommt der Müll-Spielstein sofort zurück in den Vorrat.



Ihr könnt Müll-Spielsteine genauso bewegen wie die Ressourcen-Spielsteine, indem ihr die Farbe der Schnellbahn benutzt, auf der sie bewegt werden sollen (denkt daran, dass sich auf einer Plattform **niemals** zwei Spielsteine gleichzeitig befinden dürfen, 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 Müllplattformen sie kommen.

### ROHR-SYMBOL



Manche Plattformen sind mit einem Rohr-Symbol verbunden. Befindet sich auf einer solchen Plattform ein Ressourcen-Spielstein oder ein Müll-Spielstein, kann jeder diesen Spielstein zu einer leeren Plattform mit einem Rohr-Symbol bewegen. Dabei dürft ihr ein

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



Ihr seid jetzt bereit, das dritte Modul zu spielen.

## MODUL 5

### BENÖTIGTES MATERIAL FÜR DIESES MODUL

folgende Marsplättchen: 4x A, 2x B, 2x C, 2x D und 2x 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 kann nicht bewegt werden, da es keine angrenzenden Müll- oder Ressourcen-Spielsteine gibt.




2. Sobald ein Ressourcen-Spielstein auf eine Plattform bewegt wird, die an den Raumschnecken-Spielstein angrenzt, kann die Raumschnecke dorthin bewegt werden, um den Ressourcen-Spielstein zu fressen.



3. Der Raumschnecken-Spielstein kann bewegt werden und frisst den neuen Ressourcen-Spielstein, der dann zurück in den Vorrat kommt.

Ihr seid jetzt bereit, das vierte Modul zu spielen.

### EINBAHN-SCHNELLBAHNEN

Auf Schnellbahnen mit Richtungspfeilen (nicht zu verwechseln mit Verbindungspfeilen auf Plattformen ) können 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, 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 Modulen nicht benutzt wurden, lassen euch in kommenden Partien den Schwierigkeitsgrad anpassen. Fügt erst eins hinzu, dann zwei ... bis ihr die richtige Balance für eure Spielergruppe gefunden habt.

### OPTIONALE EXPERTENREGEL

Jedes Mal, wenn ihr die Sanduhr umdreht, gibt jeder Spieler sein Aktionsplättchen an seinen linken Nachbarn weiter. Vergesst dann euer altes Plättchen und spielt mit dem neuen weiter!

## SOLO-SPIEL

### AUFBAU

Lege die 2-Spieler-Aktionsplättchen auf den Tisch und stelle die „Tu was!“-Figur auf eines von ihnen (du entscheidest).

Für einen etwas anspruchsvolleren Modus verwendest du die Aktionsplättchen für 6 Spieler.



Baue alles so auf wie sonst auch und ziehe dann 4 Marsplättchen, die du an die 4 Seiten des Startplättchens legst. Platziere die Raumschnecken- und Müll-Spielsteine, die von den entsprechenden Plattformen normalerweise produziert würden, platziere aber beim Aufbau nur 1 Müll-Spielstein pro Müll-Symbol (es werden nicht immer mehr wie im Spielverlauf).



#### Beispiel:

Außer der Sanduhr brauchst du noch einen Zeitmesser, der Sekunden angibt (z. B. die Stoppuhr auf deinem Smartphone). Starte die Stoppuhr und drehe die Sanduhr um, und schon beginnt das Spiel.

### SPIELEN!

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

Du darfst die „Tu was!“-Figur auf ein anderes Aktionsplättchen bewegen, **allerdings immer nur, wenn der Zeitmesser XX:X0 anzeigt** (also in 10-Sekunden-Schritten). Du kannst die Figur somit höchstens alle zehn Sekunden bewegen, nämlich wenn die letzte Ziffer eine Null ist. Wenn du die Figur bewegen musst, kann es also sein, dass du manchmal ein paar Sekunden warten musst.

#### Hinweis

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

**SIT  
DOWN!**

rue Sanson 4  
5310 Longchamps  
Belgien

Telefon +32 468 37 51 31

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

**Danksagung:** Kasper Lapp möchte allen danken, die geholfen haben, dieses Spiel zu entwickeln, insbesondere seiner wichtigsten Spieltesterin (und Lebensgefährtin) Rebecca Mari Krogsgaard.

Ein Spiel von Sit Down!, publiziert von Megalopole. ©Megalopole 2019. Alle Rechte vorbehalten. • Dieses Spiel kann nur zur privaten Freizeitgestaltung genutzt werden. • **ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Dieses Spiel enthält Kleinteile, welche inhaliert oder verschluckt werden könnten. Bitte diese Information aufheben. • Der Inhalt kann von den Darstellungen auf der Packung abweichen. • Ohne schriftliche Genehmigung durch Megalopole ist jegliche Reproduktion dieses Spiels (in Teilen oder komplett) verboten.

AUTOR  
**Kasper LAPP**

ILLUSTRATION  
**Gyom**

GRAFIKDESIGN  
**Marie OOMS**

PROJEKTMANAGEMENT  
**Didier DELHEZ**

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG  
**Frank THURO**