

MAGIC MAZE

TECHNISCHE ANLAGEN

3 NEUE EINKAUFSZENTRUMPLÄTTCHEN

Grundspiel und Erweiterung „Alarmstufe Rot“ werden benötigt.



1

NUR FÜR MITARBEITER

Ein abgetrennter Bereich des Kaufhauses? Da müssen wir hin!

Dieses Plättchen könnt ihr nur verwenden, wenn ihr mit den Modulen 3 (Das Lüftungssystem der Zwerge) und 7 (Auto-Erkundungsfelder) aus der Erweiterung „Alarmstufe Rot“ spielt. Die Regeln dieser Module gelten unverändert.



Beim Spielaufbau fügt ihr dieses Einkaufszentrumplättchen den anderen hinzu.

Dieses Plättchen enthält 3 Auto-Erkundungsfelder, an die der Spieler mit der Aktion „Erkunden“ **jederzeit** ein Plättchen anlegen darf, wie in Modul 7 beschrieben.

Wollt ihr den Teil des Plättchens mit den Auto-Erkundungsfeldern mit 1 oder mehreren Heldenfiguren erreichen, müsst ihr den Barbaren mit der Aktion „Teleport benutzen“ dorthin schicken oder dort 1 Luftschachtmarker platzieren, wie in Modul 3 beschrieben. Der zugehörige zweite Luftschachtmarker muss sich **nicht** auf dem gleichen Plättchen befinden.

Autor: Kasper Lapp - **Illustrationen:** Gyom
Grafikdesign: Jessy Töpfer und Marie Ooms
Redaktion: Martin Zeeb

© der deutschen Ausgabe Magic Maze 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.
© Magic Maze 2019 Megalopolis. Ein Spiel von Sit Down!, Belgien. Alle Rechte vorbehalten.



Pegasus Spiele

AUFZUGSSCHACHT

Ein gemütlicher Treffpunkt für die Helden – bis sie merken, dass die Tür blockiert ist.

Dieses Plättchen könnt ihr nur verwenden, wenn ihr mit den Modulen 3 (Das Lüftungssystem der Zwerge) **und/oder** 4 (Die Wanddurchbrüche des Barbaren) aus der Erweiterung „Alarmstufe Rot“ spielt. Die Regeln dieser Module gelten unverändert.



Beim Spielaufbau fügt ihr dieses Einkaufszentrumplättchen den anderen hinzu.

Dieses Plättchen besitzt keine Verbindung, über die ihr die Heldenfiguren bewegen könnt. Um euch auf das Plättchen oder vom Plättchen wegzubewegen, müsst ihr die Aktion „Teleport benutzen“, die Luftschächte oder einen Wanddurchbruch (wie im entsprechenden Modul beschrieben) verwenden.



INDOOR-GARTEN

Die Pflanzen in diesem Teil des Kaufhauses müssen stets gut belüftet werden.

Dieses Plättchen könnt ihr nur verwenden, wenn ihr mit Modul 3 (Das Lüftungssystem der Zwerge) aus der Erweiterung „Alarmstufe Rot“ spielt. Die Regeln dieses Moduls sind leicht verändert, wie unten beschrieben.



Beim Spielaufbau fügt ihr dieses Einkaufszentrumplättchen den anderen hinzu.

Auf diesem Einkaufszentrumplättchen sind beide unterschiedlichen Luftschachtmarker abgebildet.

Regeländerung:

Nachdem ihr Luftschachtmarker, wie in Modul 3 beschrieben, platziert habt, kann jeder Spieler jeden beliebigen Helden von einem Luftschachtmarker auf einen **identischen, anderen Luftschachtmarker bewegen**. (Also auch von und auf dieses Plättchen.) Jeder Luftschacht besitzt nun also 3 Ein-/Ausgänge, statt wie bisher 2.

Bewegt ihr eine Wache durch einen Luftschacht, entfernt danach die beiden Luftschachtmarker, wie gewohnt, auch wenn die Wache nicht die 2 Luftschachtmarker, sondern dieses Plättchen genutzt hat. Alle anderen Regeln des Moduls gelten unverändert.