

# MAGIC MAZE

ERWEITERUNG

## ZWIELICHTIGE Gestalten

### ÜBER DIESE ERWEITERUNG

**Folgendes Material ist in dieser Erweiterung enthalten:**

- 53 Rollenkarten
- 1 „Ich seh dich!“-Karte

**Wie ihr diese Erweiterung verwendet:**

#### HINWEIS

Um diese Erweiterung spielen zu können, müsst ihr mindestens zu dritt sein.

Diese Erweiterung enthält 5 Level (1–5), mit denen *Magic Maze* zum semi-kooperativen Spiel wird und welche die Interaktion zwischen euch merklich steigern. Ihr erhaltet jeweils 1 geheime Rolle und werdet dadurch vielleicht zum Verräter, bekommt eine eigene, geheime Mission oder müsst andere Regeln beachten.

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

- Bevor ihr losspielen könnt, entscheidet gemeinsam, welches Szenario des Grundspiels ihr spielen möchtet. Es muss Szenario 3, 4, 5, 6 oder 7 sein. Baut das Spiel wie dort beschrieben auf. Zusätzlich könnt ihr auch Module der Erweiterung *Alarmstufe Rot* hinzufügen.

### ANMERKUNG

Wir **empfehlen** euch, ein Szenario zu wählen, das ihr bereits erfolgreich abgeschlossen habt, damit ihr den neuen, zusätzlichen Herausforderungen dieser Erweiterung gewachsen seid.

- Entscheidet dann, welches Level dieser Erweiterung ihr spielen wollt, und legt alle entsprechenden Karten bereit. (Wenn ihr also mit Level 2 spielen wollt, legt alle Karten bereit, die rechts oben mit einer 2 markiert sind.)



### HINWEISE

Lest die Karten **nicht** vor dem Spielen. Es macht am meisten Spaß, diese Erweiterung Schritt für Schritt zu entdecken und die Level der Reihe nach zu spielen.

Einige der Karten dieser Erweiterung erfordern ein bestimmtes Szenario oder können **nicht** zusammen mit bestimmten Szenarien genutzt werden.

- Verteilt nun die Karten, wie im entsprechenden Level beschrieben. So erhaltet ihr jeweils 1 Rollenkarte. Schaut sie euch an, aber zeigt sie niemandem.
- Legt zuletzt die „Ich seh dich!“-Karte neben die „Tu was!“-Spielfigur bereit, sodass ihr sie alle gut erreichen könnt.
- Dann beginnt das Spiel nach den Regeln des Grundspiels. Eure Rolle kann jedoch euer persönliches Spielziel verändern. Manche Rollen fordern gar, dass ihr nicht Gegenstände erbeutet und den Ausgang erreicht, sondern die Helden genau daran hindert.



### HINWEISE

Im Laufe des Spiels solltet ihr versuchen herauszufinden, wer ein „Verräter“ ist und wer nicht. Ihr werdet aber keine Zeit für lange Diskussionen haben. Verräter (und andere besondere Rollen) werden sich viel mehr in ihren Taten als in ihren Worten zu erkennen geben.

# LEVEL 1

## EIN VERRÄTER IST UNTER UNS

- Sucht zunächst alle Karten, die mit 1 markiert sind, heraus.
- Nehmt nun – wie in der folgenden Tabelle gezeigt – 1 Helden weniger als Personen am Spiel teilnehmen und den 1 Verräter:



| Personen im Spiel      | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|------------------------|---|---|---|---|---|---|
| Benötigte Heldenkarten | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| Verräterkarten         | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

Legt die nicht benötigten Karten in die Schachtel zurück.

- Mischt diese Karten verdeckt und nehmt euch je 1 davon. Schaut euch eure Karte an, aber zeigt sie niemandem.
- Und schon kann es losgehen!

## NEUE REGELN



### HELDENKARTEN

Hast du eine Heldenkarte (grüner Hintergrund und 😊), spielst du nach den Regeln des Grundspiels: Raube die Ausrüstung und entkomme, bevor die Sanduhr abgelaufen ist.

### VERRÄTERKARTE

Hast du die Verräterkarte (roter Hintergrund und 😞), versuchst du die Helden daran zu hindern, ihre Mission zu erfüllen, ohne entdeckt zu werden. Du gewinnst, wenn die Sanduhr abläuft oder ein Held erfolgreich angeklagt wird.



## JEMANDEN ANKLAGEN

Du darfst ab sofort jederzeit – also auch, wenn du gerade nicht kommunizieren darfst – jemanden des Verrats bezichtigen und anklagen. Selbst wenn du Verräter bist, darfst du „jemanden anklagen“. Das Anklagen geht folgendermaßen:

- Deute auf die Person, die du anklagen willst, und sage: „Verräter!“
- Dann haben alle anderen, außer der angeklagten Person, 5 Sekunden Zeit, um zuzustimmen oder abzulehnen. Zähle dazu hörbar von 5 herunter.

### HINWEISE

Das Spiel wird in dieser Zeit nicht pausiert. Die Sanduhr läuft also weiter. (Ihr habt aber nicht unbedingt sofort verloren, wenn die Sanduhr während der Abstimmung abläuft – siehe Seite 5).

Ihr dürft nur dann über die Abstimmung diskutieren, wenn ihr gerade kommunizieren dürft. Sonst dürft ihr auch dabei nicht reden.

Um abzustimmen, strecke einfach deinen **Daumen nach oben** (um zuzustimmen) oder **nach unten** (um abzulehnen).

Ihr müsst nicht gleichzeitig abstimmen – wenn du abstimmen willst, musst du das nur irgendwann während der 5 Sekunden tun.

Haben alle abgestimmt oder die 5 Sekunden sind abgelaufen, wertet die Anklage aus:

### Anklage abgelehnt

Wenn mindestens 1 Person ablehnt oder nicht innerhalb der 5 Sekunden antwortet, ist die Anklage abgelehnt und das Spiel geht wie gewohnt weiter.

### Anklage erfolgreich

Stimmen alle (außer der angeklagten Person) zu, ist die Anklage erfolgreich. Die angeklagte Person muss sofort ihre Rollenkarte aufdecken.



War die angeklagte Person tatsächlich der Verräter, scheidet sie aus dem Spiel aus. Ihr dürft dann die Sanduhr umdrehen, selbst wenn sie während der Anklage komplett abgelaufen sein sollte.

War die angeklagte Person jedoch ein Held, ist das Spiel sofort beendet und der Verräter gewinnt.

## Aus dem Spiel ausscheiden

Scheidest du als Verräter aus dem Spiel aus, gib dein Aktionsplättchen an die Person links von dir weiter. Sie führt ab sofort die entsprechenden Aktionen aus.

### ERINNERUNG

Gebt jedes Mal, wenn die Sanduhr umgedreht wird, alle eure Aktionsplättchen nach links weiter.

*Nur Bob, der Verräter, könnte einen Helden auf ein Sanduhrfeld bewegen, tut das aber nicht. Erst kurz bevor die Sanduhr abläuft versteht Steffi, warum. Sie deutet auf ihn und ruft „Verräter!“. Die Sanduhr läuft ab, aber innerhalb der 5 Sekunden stimmen alle anderen der Anklage zu. Der Verräter ist enttarnt und scheidet aus. Er gibt sein Aktionsplättchen nach links. Steffi dreht die Sanduhr um. (Sie müsste das nicht tun, aber da die Sanduhr bereits abgelaufen ist, macht sie das natürlich.) Dadurch geben alle ihr bzw. ihre Aktionsplättchen nach links weiter und ihr setzt das Spiel wie gewohnt fort, nur ohne Bob.*

## „Ich seh dich!“

Um jemanden nicht voreilig anzuklagen, könnt ihr die „Ich seh dich!“-Karte verwenden. Ihr dürft sie jederzeit als Warnung vor jemand anderen legen, um anzuzeigen, dass euch die Person verdächtig vorkommt. Dadurch werden bestimmt auch die anderen aufmerksamer und die verdächtige Person genauer beobachten.



**Ihr seid nun bereit für euer erstes Spiel mit 1 Verräter.**

## LEVEL 2

### MEHRERE VERRÄTER ... ODER AUCH NICHT!

- Sucht zunächst alle Karten, die mit 2 markiert sind, heraus (8 Helden und 3 Verräter).
- Mischt sie verdeckt und nimmt euch je 1 davon. Schaut euch eure Karte an, aber zeigt sie niemandem. Legt die nicht benötigten Karten verdeckt in die Schachtel zurück.

#### HINWEIS

Es können somit 0 bis 3 Verräter im Spiel sein.

### NEUE REGELN

#### HINWEIS

Alle bisher beschriebenen Regeln gelten weiterhin.

### MEHRERE PERSONEN ANKLAGEN

Du darfst ab diesem Level nun auch mehrere Personen, aber nie alle anderen gleichzeitig, anklagen.

- Deute dazu einfach auf die Personen, die du anklagen willst, und sage: „Verräter!“
- Wie bei der Anklage einzelner Personen haben dann alle **anderen**, die nicht angeklagt sind, 5 Sekunden Zeit, um zuzustimmen oder abzulehnen. Zähle dazu hörbar von 5 herunter.

Auch die Regeln zur Sanduhr und zur Kommunikation entsprechen denen der Anklage einzelner Personen (siehe Seite 4).

### Anklage erfolgreich

Gibt es nur Zustimmungen und stimmt außer dir **mindestens 1 andere Person** zu, ist die Anklage erfolgreich. Die angeklagten Personen decken sofort ihre Rollenkarten auf. Ist die Anklage erfolgreich und alle Angeklagten waren Verräter, scheiden sie aus. Ihr dürft nun die Sanduhr umdrehen, selbst wenn sie während der Anklage komplett abgelaufen sein sollte. Ist unter den Angeklagten jedoch mindestens 1 Held, gewinnen die Verräter.

## Aus dem Spiel ausscheiden

Ab diesem Level kann auch mehr als 1 Person ausscheiden. Diese Personen geben dann jeweils, wie auf Seite 5 beschrieben, ihr Aktionsplättchen weiter. Hat jemand bereits mehr als 1 Aktionsplättchen und würde 1 weiteres erhalten, gibt es stattdessen so oft nach links weiter, bis die Aktionsplättchen so gleichmäßig wie möglich verteilt sind.

## Phantome

Scheidest du als Verräter aufgrund einer Anklage aus dem Spiel aus, lass deine Rollenkarte offen vor dir liegen. Verlieren die Helden im weiteren Verlauf das Spiel, erringst du, als Phantom, einen Teilsieg.

Das bedeutet nicht, dass du gewonnen hast, zumindest nicht so, wie die anderen Verräter. Aber du darfst dich besser fühlen als die Helden, die haben nämlich verloren.

Als Phantom darfst du auch dann sprechen, wenn gerade nicht kommuniziert werden darf. Du darfst Verwirrung stiften und die andern verspotten, aber nicht gestikulieren oder laut werden. Du darfst jedoch nicht sprechen, wenn gerade kommuniziert werden darf.

## Den Diebstahl abbrechen

Damit eine Anklage erfolgreich ist, muss mindestens 1 andere Person zustimmen. Bist du jedoch der einzige Held im Spiel, kannst du nur gewinnen, indem du den Diebstahl abbrichst.

Den Diebstahl darfst du jedoch nur abbrechen, bevor du deine Ausrüstung geklaut hast, also bevor die Heldenfiguren auf den Ausrüstungsfelder stehen. Um den Diebstahl abzubrechen, musst du es lediglich ankündigen, z. B. indem du sagst: „*Ich breche (den Diebstahl) ab.*“ Dann decken alle ihre Identitätskarte auf.

Warst du tatsächlich der **einzige Held**, gewinnst du. War jedoch noch **mindestens 1 anderer Held** im Spiel, gewinnen die Verräter.

Im Spiel zu dritt kann es vorkommen, dass ihr alle Verräter seid. Dann sollte es euch leicht fallen, die Helden verlieren zu lassen ...

### HINWEISE

Sollten die Helden zu oft gewinnen, startet einfach mit einem höheren Szenario und/oder mehr Einkaufszentrumplättchen. Verlieren sie zu oft, verwendet weniger Plättchen und/oder ein niedrigeres Szenario. Außerdem könnt ihr das Spiel auch verkürzen und erschweren, indem ihr zu Spielbeginn 1 „Außer Betrieb“-Marker auf das Sanduhrfeld des Startplättchens legt.

## LEVEL 3

### MISSIONEN UND SONDERREGELN

- Sucht zunächst alle Karten, die mit 3 markiert sind, heraus.
- Mischt sie verdeckt und nehmt euch je 1 davon. Schaut euch eure Karte an, aber zeigt sie niemandem. Nehmt euch dazu alle etwas Zeit. Manche von euch müssen nämlich etwas Text lesen. Wenn du keinen Text lesen musst, schau dennoch deine Karte eine Weile an.

Manche Karten dürft ihr nur unter bestimmten Bedingungen verwenden – dies steht ganz unten auf der Karte. Hast du 1 Karte, die ihr nicht verwenden dürft, z. B. weil sie nicht zur aktuellen Spielerzahl passt, lege sie zur Seite und nimm dir 1 neue.



- Habt ihr alle 1 „zulässige“ Karte, legt die nicht benötigten Karten verdeckt in die Schachtel zurück.

#### HINWEIS

Es können somit 0 bis 3 Verräter im Spiel sein.

### NEUE REGELN

Alle Helden 😊 haben nun eine besondere Mission oder Regel, die sie erfüllen müssen. Alle anderen bislang beschriebenen Regeln gelten unverändert.

Ihr dürft über den genauen Text eurer Karte nicht sprechen – weder ehrlich, noch gelogen. Ihr dürft nur darüber sprechen, wer ein Verräter sein könnte und euch dagegen verteidigen, aber natürlich nur, während kommuniziert werden darf.

Manche Missionen und Regeln sind etwas schwieriger zu erfüllen als andere, aber das macht den Sieg nur umso süßer, wenn er gelingt.



ERLAUBT

## Beispiele

- ✓ **Steffi:** *Ich glaube, Bob ist ein Verräter. Er reagiert immer so langsam.*
- ✓ **Bob:** *Nein, bin ich nicht! Ich war sogar der einzige, der die Sanduhr umgedreht hat*
- ✗ **Anna:** *Ich glaube, er hat die Mission, den Elf dorthin zu bewegen.*
- ✗ **Bob:** *Nein, meine Mission betrifft den Zwerg. Ich brauche ihn, um ...*

VERBOTEN

## Karten mit besonderen Regeln

Diese Karten erkennt ihr am -Symbol in der Mitte der Karte.

Hast du eine Karte mit einer besonderen Regel darauf, musst du dich während des gesamten Spiels daran halten. Dadurch erscheinst du leicht als Verräter.

Falls du mal vergisst, die entsprechende Regel einzuhalten, sag es niemandem sondern halte dich einfach direkt wieder an die Regel. Du kannst dich nach dem Spiel immer noch entschuldigen.

## Karten mit Missionen

Diese Karten erkennt ihr am -Symbol in der Mitte der Karte.

Hast du eine Karte mit einer Mission darauf, musst du bis zum Spielende versuchen, sie zu erfüllen. Du kannst nur gewinnen, wenn die Helden gewinnen **UND** du deine Mission erfüllt hast.

Sollte die Erfüllung deiner Mission während des Spiels unmöglich werden, musst du dein Scheitern sofort eingestehen. Sag: „*Ich habe versagt!*“ und decke deine Rollenkarte auf. Du scheidest aus dem Spiel aus. Gib dein Aktionsplättchen wie auf den Seiten 5 und 7 beschrieben weiter. Die Helden haben dadurch nicht sofort verloren.

*Deine Mission benötigt für ihre Erfüllung den Zwerg. Leider ist dieser gerade entkommen. Du bist gescheitert.*

## HINWEISE

Im seltenen Fall, dass nur noch 1 Person im Spiel ist (weil alle anderen ausgeschieden sind), endet das Spiel sofort und die verbleibende Person deckt ihre Rollenkarte auf. War sie ein Held, gewinnen die Helden; sonst gewinnen die Verräter.

# LEVEL 4

## BESONDERE UMSTÄNDE

- Sucht zunächst alle Karten, die mit 4 markiert sind, heraus.
- Mischt sie verdeckt und nimmt euch je 1 davon. Schaut euch eure Karte an, aber zeigt sie niemandem. Nehmt euch dazu alle etwas Zeit.

Hast du eine Karte, die ihr nicht verwenden dürft, z. B. weil sie nicht zur aktuellen Spielerzahl passt oder ihr nicht mit dem geforderten Szenario oder Modul aus der Erweiterung *Alarmstufe Rot* spielt, lege sie zur Seite und nimm dir 1 neue.



- Habt ihr alle 1 „zulässige“ Karte, legt die nicht benötigten Karten verdeckt in die Schachtel zurück.

## NEUE REGELN

Alle anderen bislang beschriebenen Regeln gelten unverändert.

### Wandelbare Karten

Hast du eine Karte mit einem ↻ in der Mitte, kannst du während des Spiels vom Helden zum Verräter werden oder umgekehrt. Die primäre Hintergrundfarbe und die linke Hälfte des Symbols zeigen dir, ob du zu Beginn Verräter (rot, ⚔️) oder Held (grün, 🛡️) bist.

Alle wandelbaren Karten nennen zudem eine Bedingung. Tritt sie ein, wirst du vom Held zum Verräter oder umgekehrt. Das darfst du aber niemandem sagen. Du spielst ab dann einfach „für das andere Team“.

### HINWEIS

Einige der Karten beziehen sich auf das Diebstahlplättchen. Das ist das Plättchen, das ihr umdreht, wenn ihr eure Gegenstände stehlt.

*Er startet als Held.*



*Sie startet als Verräter.*

# LEVEL 5

## VERRÄTER-MISSIONEN

- Sucht zunächst alle Karten, die mit 5 markiert sind, heraus.
- Mischt sie verdeckt und nimmt euch je 1 davon. Schaut euch eure Karte an, aber zeigt sie niemandem. Nehmt euch dazu alle etwas Zeit.
- Legt Karten, die ihr nicht verwenden dürft, zur Seite und nehmt jeweils 1 neue. Habt ihr alle 1 „zulässige“ Karte, legt die nicht benötigten Karten verdeckt in die Schachtel zurück.

## NEUE REGELN

Auch die Verräter (☹️) haben nun eine besondere Mission, die sie erfüllen müssen. Hast du als Verräter eine solche Karte, kannst du nur gewinnen, wenn die Helden verlieren UND du deine Mission erfüllst.

Alle anderen bislang beschriebenen Regeln gelten unverändert.

Sollte die Erfüllung deiner Mission unmöglich werden, musst du dein Scheitern sofort eingestehen. Sag: „*Ich habe versagt!*“ und decke deine Rollenkarte auf. Du scheidest aus dem Spiel aus. Gib dein Aktionsplättchen wie auf den Seiten 5 und 7 beschrieben weiter.

### Mission erraten

Sollten die Helden nach dem Diebstahl entkommen, hat jeder Verräter eine letzte Chance, ins Siegerteam zu wechseln und so zu gewinnen.

- Zunächst deckt jeder Verräter seine Rollenkarte auf.
- Danach dürfen alle Verräter (außer den Phantomen – siehe Seite 7) in beliebiger Reihenfolge 1x versuchen, 1 Mission eines Helden zu erraten. (Könnt ihr euch nicht auf eine Reihenfolge einigen, bestimmt zufällig, wer als Erstes tippen darf.)



- Deute dann auf 1 verdeckte Karte und rate, welche Mission diese Karte hat. Decke sie danach auf. Hast du Recht, tausche deine Verräterkarte mit der soeben aufgedeckten Heldenkarte. Du wechselst somit ins siegreiche Team der Helden. Liegst du falsch, behältst du deine Verräterkarte. Die aufgedeckte Heldenkarte bleibt offen liegen, auf sie kann nicht erneut getippt werden.

Gibt es keine verdeckten Karten mehr, darfst du nicht tippen und bleibst im Verliererteam.

Haben alle Verräter 1x geraten und es gibt noch verdeckte Karten, deckt sie auf, um zu sehen, welche Missionen oder Regeln diese Helden hatten. Es gewinnen alle, die nun einen Helden (😊) vor sich haben.

#### HINWEIS

Es darf nur auf Missionen getippt werden, nicht auf Karten mit Regeln.

## IMPRESSUM

**Autor:** Kasper Lapp

**Bearbeitung für die Pegasus-Ausgabe:**

**Illustrationen:** Gyom

**Grafikdesign:** Jens Wiese & Jessy Töpfer

**Grafikdesign:** Marie Ooms

**Redaktion:** Martin Zeeb

© der deutschen Ausgabe Magic Maze; Zwielfichtige Gestalten 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.

© Magic Maze; Hidden Roles 2019 Megalopole.

Ein Spiel von Sit Down!, Belgien(www.sitdown-games.com).

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!  
www.pegasus.de



/pegasusspiele

