

MEMO MISSION



26 Missionen und
11 Blanko-Missionen



50 Kristalle

Spielmaterial



16 Zaubertränke



25 Plättchen



1 Stickerbogen



4 Bücher

Löst vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.

Spielvorbereitung



1. Mischt alle Plättchen und legt sie verdeckt in einem 5x5 Raster in die Tischmitte.
2. Mischt dann die Missionen und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Deckt 4 Missionen auf und legt sie offen neben den Stapel.
3. Nehmt euch je 4 Zaubertränke und 1 Buch mit derselben Rahmenfarbe.
4. Legt die Kristalle als allgemeinen Vorrat bereit.

Spielverlauf

Es ist ein zauberhafter Tag im Land Fabulantica. Jeden Tag gibt es viele Abenteuer zu erleben. Ihr trefft geheimnisvolle Wesen, besucht zauberhafte Orte und sammelt wertvolle Kristalle. Welche Missionen warten wohl heute auf euch?

2er, 3er und 4er Missionen

Auf jeder Mission sind mehrere Motive abgebildet. Diese zeigen z. B. Orte, Wesen oder Gegenstände, die zusammen eine kleine Geschichte ergeben. Es gibt leichte Missionen, die aus 2 Motiven bestehen, aber auch schwierigere mit 3 oder 4 Motiven. Die Reihenfolge der Motive ist gekennzeichnet und spielt im weiteren Verlauf eine wichtige Rolle.

Denkt euch am besten zu jeder Mission eine lustige Geschichte aus!



Beispiel: „Im Schloss gibt es heute Burger! Da freut sich die kleine Hexe.“

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Seht euch zu Spielbeginn geheim je 3 beliebige Plättchen an. Wer zuletzt ein Märchen gelesen hat, beginnt.

Wenn du an der Reihe bist, decke 1 beliebiges Plättchen auf. Zeigt es das 1. Motiv einer ausliegenden Missionen, darfst du 1 weiteres Plättchen aufdecken. Du darfst so lange weiter Plättchen aufdecken, bis du 1 Mission erfüllst oder deine Mission in dieser Runde scheitert. Du kannst in deinem Zug, auch nach dem Aufdecken eines falschen Plättchens, 1 deiner Tränke verwenden. Siehe „Zaubertränke“.

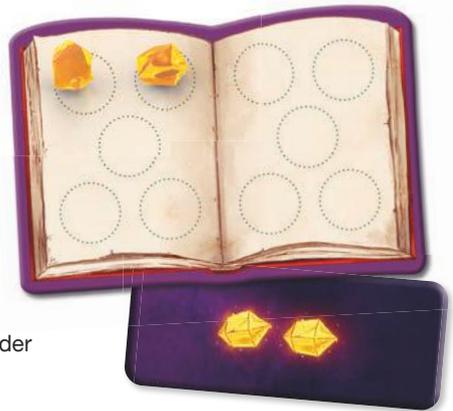
Mission gescheitert

Deckst du ein falsches Motiv auf und hast keinen Zauber, der dir hilft, ist dein Zug vorbei. Dies ist auch der Fall, wenn du ein Plättchen aufdeckst, welches erst später in einer Mission vorkommt.

Mission erfüllt

Gelingt es dir in deinem Zug **alle Motive einer Mission in der richtigen Reihenfolge** aufzudecken, hast du sie erfüllt. Jede erfüllte Mission bringt dir wertvolle Kristalle.

Die Anzahl der Kristalle findest du auf der Rückseite der jeweiligen Mission abgebildet. Nimm dir die entsprechende Anzahl Kristalle und lege sie auf dein Buch. Anschließend kommt die Mission aus dem Spiel. Pro Zug kann **immer nur 1 Mission** erfüllt werden. Decke dann 1 neue Mission auf, so dass immer 4 Missionen offen liegen.



Decke am Ende deines Zugs alle Plättchen wieder zu. Dann ist die nächste Person an der Reihe.

Zaubertränke

Die Zaubertränke bringen euch Vorteile und verhindern so manches Mal das Scheitern der Mission. Ihr dürft Tränke **jederzeit in eurem Zug** einsetzen, aber **jeden Trank nur 1 Mal im Spiel** und immer nur **1 Trank pro Zug**. Verbrauchte Tränke kommen aus dem Spiel. Tipp: Überlegt euch gut, wann ihr eure Zaubertränke einsetzt. Im späteren Verlauf des Spiels sind sie oft nützlicher als zu Beginn!



Rabenschlau: Sieh dir geheim 2 Plättchen an.



Tauschkraut: Ersetze bis zu 4 offen ausliegende Missionen durch ebenso viele neue Missionen. Missionen, die durch ein Schutzschild geschützt sind, dürfen nicht getauscht werden.



Nixenwirbel: Mit Hilfe dieses Tranks gilt eine Mission auch dann als erfüllt, wenn du die passenden Motive in der falschen Reihenfolge aufdeckst.



Schutzschild: Lege den Trank auf 1 offen ausliegende Mission deiner Wahl. Sie ist für die anderen Spieler blockiert, bis du das nächste Mal an der Reihe warst.

Spielende

Sobald jemand von euch 10 oder mehr Kristalle hat, spielt ihr die Runde noch zu Ende, so dass ihr gleich häufig an der Reihe wart. Dann endet das Spiel. Wer von euch nun die meisten Kristalle besitzt, hat gewonnen. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



Blanko-Missionen

Werdet kreativ und gestaltet bis zu 11 neue Missionen! So könnt ihr selbst entscheiden, was für Geschichten es gibt und ob die Missionen eher leicht oder schwer sein sollen.

Verwendet hierzu die Sticker und die Blanko-Missionen. Jede Blanko-Mission hat Platz für bis zu 4 Sticker. Denkt daran, immer die entsprechende Anzahl Kristalle auf die Rückseite zu kleben: bei einer 2er Mission ist es 1 Kristall, bei einer 3er Mission 2 Kristalle und bei einer 4er Mission 3 Kristalle.

Beispiel: Ihr gestaltet eine 3er Mission und klebt dementsprechend 2 Kristalle auf die Rückseite.

Für Einsteiger

- Spielt zunächst ohne die 4er Missionen.
- Es erleichtert euch das Merken, wenn ihr die erfüllten Missionen offen vor euch legt.



Die Autoren: Christopher Garbe und Patrick Russell

Wir sind Christopher und Patrick - zwei spielbegeisterte Freunde aus Berlin. Der Spaß am Spielen bringt uns wöchentlich gemeinsam an einen Tisch. Aus vielen kreativen Zusammenkünften ist unser Erstlingswerk „Memo Mission“ entstanden, das wir mit unseren Familien, Freunden und sogar bei der Arbeit ausprobieren konnten. Auf den Pegasus Designer Days im Jahr 2020 hat es dann auch die Redaktion überzeugt.

Patrick unterrichtet als Lehrer an einem Gymnasium und Christopher arbeitet als Heilpädagoge in einer KiTa. Wir sind stets interessiert, uns auf neue abenteuerliche Missionen zu begeben, und hoffen, dass es euch genauso geht.



Illustration: Anne Pätzke

Realisation & Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland
© 2023 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne vorherige Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele