

MAGIC MAZE TOWER



MAGIC MAZE



Von Kasper Lapp

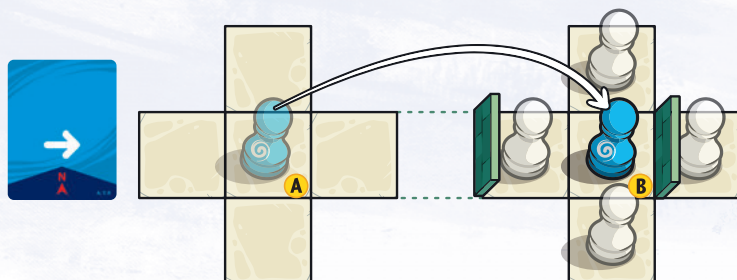


SPEZIALFÄHIGKEIT: KLEINE SCHWESTER

Der kleinen Schwester der Magierin begegnen auch altgediente Magic-Maze-Veteranen in diesem Spiel zum ersten Mal. Hat sie den Entschluss gefasst, den Helden mit ihrer außergewöhnlichen Teleportationsfähigkeit auszuhelfen. Aber wie es sich für eine anhängliche kleine Schwester gehört will sie immer mit einem der „Großen“ Händchen halten!

Die kleine Schwester (die hellblaue Figur) bewegt sich ausschließlich über ihre Teleportationsfähigkeit: Sie teleportiert sich **orthogonal** und **muss** ihre Teleportation auf einem leeren Feld **angrenzend an mindestens eine andere Heldenfigur** beenden. Nur für die kleine Schwester gelten Felder auch dann als angrenzend, wenn sie durch eine einzelne Wand getrennt sind.

Hindernisse haben keinen Einfluss auf die Teleportationsfähigkeit der kleinen Schwester — nicht einmal Luftströme können ihr etwas anhaben. Sie dematerialisiert sich auf ihrem Startfeld und materialisiert sich erst wieder auf ihrem Zielfeld — dabei ignoriert sie sämtliche Hindernisse (nur mit doppelten Wänden hat sie ein Problem).



Beispiel: Du möchtest die kleine Schwester von Feld **A** zu Feld **B** teleportieren. Um dies zu erreichen muss mindestens eine Heldenfigur auf einem der 4 an Feld **B** angrenzenden Feldern stehen. Zusätzlich kann nur die Spielerin mit dem Aktionsplättchen „Osten“ (rechts) die kleine Schwester zu Feld **B** bewegen.

DIE KLEINE SCHWESTER IN MAGIC MAZE

Das eine Plättchen enthält ihr Ausrüstungsfeld und das andere Plättchen ihr Ausgangsfeld.

Man beachte, dass ihr Ausrüstungsfeld an ein Spielzimmer statt an einen Laden angrenzt — die kleine Schwester bevorzugt zu spielen, während die Erwachsenen ihre Diebstähle begehen!



Stellt die Figur der kleinen Schwester während des Spielaufbaus auf das Sanduhrfeld des Plättchens #1 (ohne die Sanduhr dafür umzudrehen).

Wird die Figur der kleinen Schwester auf ein Erkundungsfeld (**egal welcher Farbe**) bewegt, das zu einem unerkundeten Bereich führt, deckt der Spieler mit der Aktion „Erkunden“ das nächste Einkaufszentrumplättchen auf und legt es so an, dass der weiße Pfeil des neuen Plättchens an das benutzte Erkundungsfeld anschließt.