

MAZE OF THE RAGE MAGE

- SPIELREGELN -

Spielziel

Der wahnsinnige Magier Odius hat euch in sein grauenvolles Labyrinth verbannt!

Dieses Labyrinth ist voller magischer Kreaturen, hinterlistiger Fallen und gefährlichen Zaubern.

Euer Ziel ist es, das Labyrinth zu erkunden, den Ausgang vor den anderen Spielern zu finden und nicht als letzter Spieler für alle Ewigkeit in den dunklen Gängen verbannt zu bleiben.

Charakterbögen

Jeder Spieler erhält einen Charakterbogen, in dem sein Leben und seine Fähigkeiten gelistet sind und außerdem seine Ausrüstung angelegt werden kann. Jeder Spieler hat bei Spielbeginn 5 freie Punkte, die er beliebig in die 5 Fähigkeiten investieren kann.

LEBEN

LEBEN ist keine Fähigkeit, sondern repräsentiert das Wohlbefinden eines jeden Spielers.

Jeder Spieler beginnt mit 20 Leben. Fällt im Spielverlauf das Leben eines Spielers unter 1, so stirbt der Spieler. (Näheres dazu im Kapitel „**Spielertod**“)

STÄRKE, GESCHICKLICHKEIT und INTELLIGENZ

Diese drei Fähigkeiten sind vor allem für Kampf-Situationen entscheidend; doch auch bei Aktionsfeldern werden gelegentlich diese Fähigkeiten verlangt.

Jeder Spieler kann in jede Fähigkeit maximal 5 Punkte investieren. Durch Ausrüstung oder Tränke ist es bei diesen drei Fähigkeiten jedoch möglich, **mehr als 5** Punkte insgesamt zu besitzen.

ZÄHIGKEIT

Die Zähigkeit senkt jeglichen Schaden, der dem Spieler zugefügt wird. Man beachte, dass der abgezogene Schaden **nicht** der jeweiligen investierten Punkte entspricht, sondern je nach investierten Punkten variiert.

Am Charakterbogen lässt sich ablesen, wieviel Schaden abgewehrt wird. (So wird beispielsweise bei Zähigkeit 1 jedes Mal 1 Schaden abgewehrt, aber erst ab Zähigkeit 3 wird 2 Schaden abgewehrt!)

Hat ein Charakter durch seine Ausrüstung oder Tränke **mehr als 5** Zähigkeit, so wird trotzdem nur **maximal 3 Schaden abgewehrt**. Überschüssige Punkte sind also nichtig.

LAUFTEMPO

Das Lauftempo erhöht die Schritte um einen bestimmten Betrag. Genau wie bei ZÄHIGKEIT werden die zusätzlichen Schritte vom Charakterbogen abgelesen. Und auch hier gilt: Hat ein Spieler durch seine Ausrüstung oder Tränke **mehr als 5** Lauftempo, so hat er trotzdem nur **maximal 3 zusätzliche Schritte**. Überschüssige Punkte sind also auch hier nichtig.

AUSRÜSTUNG und TRÄNKE

Jeder Spieler darf **maximal eine Ausrüstung** tragen. Ausrüstungen werden durch Schatztruhen oder Ereignisse erworben. Ist ein Spieler bereits ausgerüstet und erhält eine neue Ausrüstung, so muss er sich

für eine entscheiden. Die andere Ausrüstung wird abgelegt. Rüstet sich ein Spieler aus, so werden **nicht** die erlernten Fähigkeiten verschoben! Die Werte der Ausrüstung werden lediglich zu den erlernten Fähigkeiten hinzuaddiert.

Des Weiteren darf ein Spieler **maximal 3 Tränke** besitzen. Diese werden neben den Charakterbogen gelegt und dürfen dann im Spiel eingesetzt werden. Ein Trank muss **vor einem Würfelwurf** getrunken werden, es sei denn, die Karten-Beschreibung besagt etwas anderes.

Erhält ein Spieler einen vierten Trank, so muss er sich entscheiden, welchen er ablegt.

Spielbeginn

Alle Spieler starten im Startraum in Ebene 1. (Der Startraum mit nur einem Ausgang)

Das Labyrinth besteht jedoch aus insgesamt 5 Ebenen, die immer gefährlicher werden.

Nur in der 5. Ebene finden sich Portale in die Freiheit, aber nicht für jeden Spieler!

Der Spieler, der als letztes im Labyrinth bleibt, ist dazu verdammt, den Rest seines Lebens in den dunklen Gängen zu verbringen. Trödelt also nicht herum, sondern macht, dass ihr rauskommt!

Die Treppen werden aus dem Stapel der Labyrinthkarten genommen. Jeder Spieler zieht dann je nach Spieleranzahl Labyrinthkarten. Wie viele Karten das sind, ist von folgender Liste zu entnehmen:

3 Spieler: 4 Karten

4 Spieler: 3 Karten

5-6 Spieler: 2 Karten

Die Reihenfolge der Karten darf nicht verändert werden und die Karten dürfen auch nicht angeschaut werden. Es wird ausgewürfelt, welcher Spieler anfängt. Dann wird im Uhrzeigersinn von jedem Spieler jeweils eine Karte an das Labyrinth angelegt, bis alle Karten gelegt sind. Beim Anlegen von Labyrinthkarten sind stets die **Legeregeln** zu beachten.

Legeregeln

Grundsätzlich sind Sackgassen dringend zu vermeiden!

Eine gelegte Karte ist also **immer ungültig**, wenn sie damit das Labyrinth abschließen würde.

Es muss jederzeit beachtet werden, dass es **immer** mindestens einen möglichen Ausgang gibt. Würde das Legen einer Karte das Labyrinth **abschließen**, wird so lange neu gezogen, bis sich eine gültige Variante ergibt.

Folgende 3 Regeln sind zu beachten:

Regel 1: Keine Gänge gegen Mauern!

Jede Labyrinthkarte hat 2 oder 3 Ausgänge. Diese Ausgänge dürfen nicht an eine Mauer angelegt werden. (Einzige Ausnahme: Die **erste** gelegte Karte beim „Erkunden“)

Beispiel:

Ein Spieler hat eine Kurve gezogen und möchte sie wie im rechten Bild anlegen.

Bild1 zeigt die ungültige Variante, weil der Ausgang an einer Mauer enden würde.

Bild2 ist daher die einzige gültige Variante.

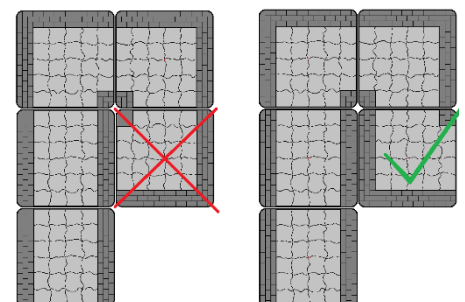


Bild1: Ungültig

Bild2: Gültig

Regel 2: Nicht in Hohlräume bauen!

Des Weiteren ist auch zu beachten, dass Gänge nicht in Richtungen gelegt werden, bei denen bereits feststeht, dass es eine Sackgasse wird.

Beispiel:

*Ein Spieler hat eine Kurve gezogen und möchte sie wie im rechten Bild anlegen. Dadurch würde sich ein „Hohlraum“ bilden (blauer Bereich), aus dem der Gang nicht mehr herausführen kann und somit unweigerlich zu einer Sackgasse führt. Dieser Spielzug ist daher **ungültig**.*

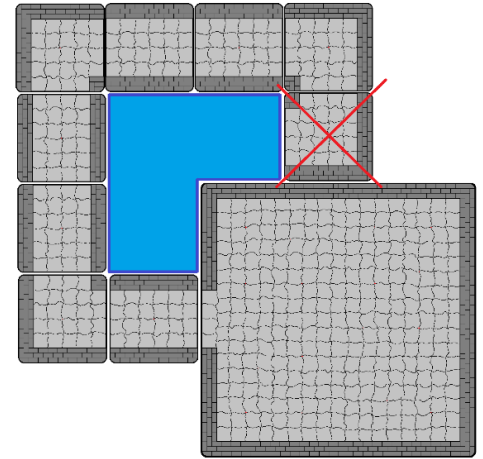


Bild3: Vermeidung von Hohlräumen

Zieht ein Spieler eine Karte, bei der es keine andere Möglichkeit gibt, als dass ein derartiger „Hohlraum“ entsteht, mischt der Spieler die Labyrinthkarte unter den Stapel und zieht eine neue. Dies wird solange wiederholt, bis sich eine gültige Möglichkeit ergibt.

WICHTIG: Diese Regel gilt nur dann, wenn es nur noch **einen einzigen** unvollständigen Ausgang gibt! Durch Abzweigungen kann es vorkommen, dass mehrere Ausgänge möglich sind. In diesem Fall gilt „Regel 2“ nicht, da das Labyrinth **an einem anderen Ausgang** weitergeführt werden kann!

Regel 3: Bis zur Tischkante!

Die Tischkante begrenzt das Spiel. Beim Legen einer Labyrinthkarte wird mit Tischkanten verfahren, als wären sie Mauern. Auch hier muss beachtet werden, dass es **immer mindestens einen** möglichen Ausgang gibt. Würde das Legen einer Karte das Labyrinth abschließen, wird so lange neu gezogen, bis sich eine gültige Variante ergibt.

Kartentypen

Neben den gewöhnlichen Labyrinthkarten (ohne Markierung) gibt es 5 besondere Karten:



Schlüssel (Gelb)

Legt ein Spieler eine Labyrinthkarte, auf der ein Schlüssel abgebildet ist, so wird sofort ein **gelber** Marker auf die Markierung gelegt. Ist ein Spieler an der Reihe und kann mit seinen verfügbaren Schritten auf das Schlüsselfeld gehen, so darf er den dort liegenden Schlüssel aufnehmen und neben seinen Charakterbogen legen. Jeder Spieler darf **maximal 5** Schlüssel besitzen.



Schatztruhe (Weiß)

Legt ein Spieler eine Labyrinthkarte, auf der eine Schatztruhe abgebildet ist, so wird sofort ein **weißer** Marker auf die Markierung gelegt. Ist ein Spieler an der Reihe und kann mit seinen verfügbaren Schritten auf das Schatztruhenfeld gehen, so darf er die Schatztruhe mit einem seiner Schlüssel öffnen. Der Schlüssel (gelber Marker) und die Truhe (weißer Marker) werden abgelegt und der Spieler darf eine Ausrüstung vom Stapel ziehen.



Monster (Rot)

Legt ein Spieler eine Labyrinthkarte, auf der ein Monster abgebildet ist, so wird sofort ein **roter** Marker auf die Markierung gelegt. Geht ein Spieler auf ein Monster-Feld, so **muss** er kämpfen!

Der Spieler zu seiner Linken zieht eine Monsterkarte und liest sie laut vor. Kommt der vorlesende Spieler zu einem „Knall-Symbol“, so liest er die *Fähigkeit im Symbol* und die Stärke des Monsters (Die Formel unter dem Symbol) laut vor. Dann muss der kämpfende Spieler würfeln und addiert *seine Fähigkeit* zu seinem Würfelwurf hinzu.

Hat der Spieler einen **höheren** Wert erwürfelt, so ist die Aktion **gelingen**. In diesem Fall folgt der vorlesende Spieler dem **grünen** Pfeil und liest die Konsequenzen vor.

Ist der Wert **kleiner oder gleich** dem Wert des Monsters, so ist die Aktion **misslungen**. Der vorlesende Spieler folgt dann dem **roten** Pfeil und liest die Konsequenzen vor.

Ist der vorgelesene Text mit einem **(X)** markiert, so werden die Monsterkarte und der zugehörige rote Marker nach den Konsequenzen abgelegt. Manche Karten sind an der oberen Kante mit einem **(X)** markiert. Diese Karten werden auf jeden Fall abgelegt; egal welche Konsequenzen es gab.

Ist der Text **nicht** mit einem **(X)** markiert, so bleibt das Monster im Spiel:

Hat der Spieler seine Konsequenzen erlitten, wird die Monsterkarte offen auf eine freie Stelle in der Nähe des Markers gelegt und darf nun von jedem Spieler gelesen werden. Wenn ein Spieler auf ein Monsterfeld geht, bei dem bereits eine Monsterkarte ausliegt, so muss er gegen das ausliegende Monster kämpfen.

WICHTIG: Es ist darauf zu achten, dass für jeden erkennbar ist, welcher **Marker** zu welcher **Monsterkarte** gehört. Sollte es aus Platzgründen unübersichtlich werden, so einigen sich die Spieler auf einen übersichtlichen Kompromiss!

Hat ein Spieler den Kampf verloren und seine Konsequenzen erlitten, bleibt er auf dem Monsterfeld stehen. Im nächsten Zug darf er entweder das Monsterfeld ohne Konsequenzen verlassen oder das Monster erneut bekämpfen.

Gruppenkampf: Spieler, die nicht an der Reihe sind, sich aber **ein Feld neben** oder sogar **auf** dem Monsterfeld befinden, dürfen bei einem Kampf mitkämpfen.

Der Spieler, der den Kampf beginnt, darf entscheiden, wer mitkämpft. Der andere Spieler muss jedoch selbstverständlich zustimmen. Mitkämpfende Spieler werden auf das Monsterfeld gesetzt und können ihre Entscheidung nicht mehr zurückziehen.

Bei einem Gruppenkampf wird das Monster stärker: Die **ZAHL** in der Formel wird je nach Spielerzahl vervielfacht; nicht aber die **EBENE**!

Beispiel:

Ein Spieler befindet sich in der **3. Ebene** und kämpft mit einem weiteren Spieler gegen das Monster im rechten Bildausschnitt. Die Formel besagt: „4 + Ebene“. Da die Spieler zu **zweit** kämpfen, wird die **ZAHL** verdoppelt, nicht aber die **EBENE**.

Die Stärke des Monsters wäre also:

Spielerzahl * 4 + Ebene also in diesem Fall: $2 * 4 + 3 = 11$.

Nun würfeln **beide** Spieler, addieren ihre Würfelzahlen und zusätzlich **beide** ihren Intelligenz-Wert hinzu. Haben sie zusammengezählt 12 oder mehr, so ist der Kampf gelungen.

(**Beide** erhalten in diesem Fall +1 Fähigkeit)

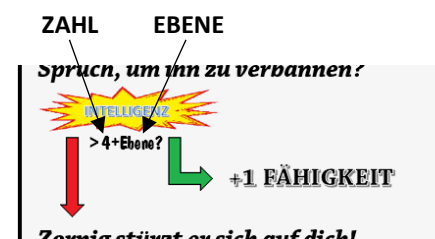


Bild4: ZAHL und EBENE bei Monstern

Erfolge, wie auch Misserfolge werden für jeden mitkämpfenden Spieler einzeln gewertet. Das bedeutet, bekäme jemand einen Schatz, bekommen stattdessen nun **beide** einen Schatz, usw.

Tränke gelten nur für den Spieler, der den Trank benutzt. Tränke dürfen während des Kampfes unter den kämpfenden Spielern getauscht werden, müssen aber wie sonst auch **vor dem Würfelwurf** benutzt werden.



Aktionsfeld (Blau)

Legt ein Spieler eine Labyrinthkarte, auf der ein Fragezeichen abgebildet ist, so wird sofort ein **blauer** Marker auf die Markierung gelegt. Geht ein Spieler auf ein Aktions-Feld, so **muss** die Aktion erfolgen. Der Spieler zu seiner Linken zieht eine Aktionskarte und liest sie (wie die Monsterkarten) laut vor. Die Aktionen verlaufen ähnlich wie Monsterkarten, mit dem Unterschied, dass gelegentlich kein „Knall-Symbol“ auftaucht, sondern nur ein **grüner** und ein **roter** Pfeil abgebildet sind. Hier muss sich der Spieler lediglich entscheiden (ohne zu würfeln). Auch kommt es gelegentlich vor, dass ein Spieler sein Schicksal auswürfeln muss. Hierbei ist **NUR** die jeweilige Konsequenz vorzulesen.

Aktionsfelder dürfen **nicht in Gruppen** betreten werden, sondern stets **allein**.

In allen anderen Belangen gilt das gleiche wie für Monsterkarten.

(Bei einem **(X)** wird die Karte abgelegt. Ansonsten wird sie offen neben den blauen Marker gelegt.)

Spezialfall: Die Marker sind aus!

Sind alle Marker irgendeiner Farbe bereits im Umlauf: Pech gehabt! Die Markierung bleibt leer. Wird zu einem späteren Zeitpunkt ein Marker wieder frei, so wird der Marker **nicht** nachträglich auf das leere Feld gelegt! War kein Marker da, als die Labyrinthkarte gezogen wurde, bleibt sie nach wie vor leer.



Treppen / Portale

Die wohl wichtigste Labyrinthkarte ist die mit einem Treppensymbol. Für diese Karte gibt es einige Sonderregeln:

1. Die Anzahl der Treppenkarten entspricht immer der „Spieleranzahl – 1“. **Nach** der Verteilung der Start-Karten werden entsprechend viele Treppen in den Labyrinthkarten-Stapel gemischt.
2. In den Ebenen 1-4 darf **maximal eine** Treppe ausliegen. Wird auf der gleichen Ebene bei einer Erkundung eine weitere Treppe gezogen, so wird diese wieder in den Stapel gemischt und eine neue Karte gezogen.
3. Geht ein Spieler auf ein Treppen-Feld, so geht er in die nächste Ebene. (Mehr dazu bei **Ebenenwechsel**)
4. **Erkundet** ein Spieler eine Treppe, während er sich in einem **Startraum** befindet (egal in welcher Ebene), so wird die Treppe zurück in den Stapel gemischt und eine neue gezogen.
5. In der fünften und letzten Ebene werden die Treppen zu **Portalen** in die Freiheit! Gelangt ein Spieler in der 5. Ebene auf ein Treppensymbol, so werden die **Spielerfigur und die Treppenkarte** aus dem Spiel genommen. Der jeweilige Spieler hat **gewonnen**! Das Spiel geht dann so lange weiter, bis nur noch ein Spieler im Labyrinth zurückbleibt. Der letzte Spieler hat das Spiel **verloren**.

Spielzug

Jeder Spieler hat bei seinem Spielzug folgende Optionen:

- **Laufen:** Er würfelt und darf seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl + Lauftempo-Bonus versetzen. Gelangt er dabei an das Ende eines Ganges, so darf er die **restlichen Schritte** zur **Erkundung** nutzen.
 - **Erkunden:** Steht ein Spieler an einem **Gang-Ende**, so darf er mit seinen restlichen Schritten das Labyrinth **erkunden**. Hierbei zieht er vom Labyrinthkarten-Stapel entsprechend viele Karten, ohne die Reihenfolge zu verändern und ohne sie sich anzuschauen. Die **erste** gezogene Karte **muss immer** an das Gang-Ende angelegt werden, bei dem der entdeckende Spieler steht. Steht er an einer T-Kreuzung oder einem Startraum und hat daher mehrere Optionen, darf er sich aussuchen, an welche Stelle er sie legt. Bei der ersten ausgelegten Karte gilt **nicht Legeregel 1!** („Keine Gänge gegen Mauern!“) Das bedeutet, die **erste** ausgelegte Karte muss gegen eine Mauer führen, wenn es **keine** andere Möglichkeit gibt. Dies gilt jedoch selbstverständlich nicht, wenn das Labyrinth damit abgeschlossen wäre, denn es **MUSS** immer einen Ausgang geben können! Jede weitere gezogene Karte darf an einer beliebigen Stelle in der **gleichen Ebene** angelegt werden. Der entdeckende Spieler darf sich vorher die Karte anschauen und dann entscheiden, wo er sie hinlegt.
- Liegen bereits zwei Ebenen aus, so dürfen diese selbstverständlich **nicht** miteinander verknüpft werden. Trifft ein Gang aus Platz-Gründen auf einen Gang einer anderen Ebene, so wird dies (wie eine Tischkante) als undurchdringliche Mauer gewertet.
- **Schlüssel aufheben:** Gelangt ein Spieler auf ein Feld mit einem Schlüssel-Marker, so **darf** er den dort liegenden Schlüssel aufnehmen und beendet damit seinen Zug.
 - **Schatztruhe öffnen:** Gelangt ein Spieler auf ein Feld mit Schatztruhen-Marker, so **darf** er die Truhe mit einem Schlüssel öffnen (Schlüssel- und Truhen-Marker ablegen). Der Spieler zieht eine Ausrüstung vom Stapel und beendet damit seinen Zug.
 - **Kämpfen:** Gelangt ein Spieler auf ein Feld mit Monster-Marker, so **muss** er kämpfen. Er darf sich von Spielern in der unmittelbaren Nähe (**maximal 1 Feld** entfernt) Hilfe holen. Egal wie der Kampf ausgeht, sein Zug ist danach vorbei.
 - **Aktion:** Gelangt ein Spieler auf ein Feld mit Aktions-Marker, so **muss** er die Aktion durchleben. Hierbei darf er sich **keine** Hilfe dazu holen. Nach der Aktion ist sein Zug vorbei.
 - **Ebene wechseln:** Gelangt ein Spieler auf ein Treppen-Feld, so wechselt er die Ebene und beendet damit seinen Zug. (Oder er wird einer der Gewinner, falls er in der fünften und letzten Ebene ist!)
 - **Grab plündern:** Gelangt ein Spieler auf ein Feld mit einem Grabstein, so darf er die dort liegenden Gegenstände aufnehmen und beendet damit seinen Zug.
- Ist jedoch ein **Monster** oder eine **Aktion** auf dem gleichen Feld, so haben diese **immer Vorrang!** Ist der Kampf oder die Aktion vorbei, ist auch der Zug des Spielers vorbei. Erst im nächsten Zug darf er dann die Gegenstände aufnehmen und damit seinen Zug beenden.
- **Regenerieren:** Ein Spieler darf seine Lebenspunkte **regenerieren**. Der Spieler muss dies **vor** seinem Würfelwurf ansagen! Anstatt sich zu bewegen würfelt er und heilt sich um die gewürfelte Augenzahl plus seinem Zähigkeits-Bonus. Dann ist sein Zug vorbei. (Der „Glücks-Trank“ darf beim **Regenerieren** genutzt werden.)

- **Trank benutzen:** Ein Spieler darf jederzeit einen „Heiltrank“ benutzen. Dies beendet **nicht** seinen Spielzug! Beim Auswürfeln der Bewegungspunkte dürfen auch „Glücks-Tränke“ benutzt werden. Tränke, die Fähigkeiten erhöhen, dürfen ebenfalls jederzeit gespielt werden, müssen aber spätestens vor dem Würfelwurf benutzt werden!

(Beispiel: Hat ein Spieler zu wenig Stärke bei einem Kampf erwürfelt, so darf er nicht noch schnell einen Kraft-Trank trinken, um sein Ergebnis auszugleichen. Dies hätte er **vor** dem Auswürfeln tun müssen!)

Ebenenwechsel

Gelangt ein Spieler in den Ebenen 1 bis 4 auf ein Treppensymbol, so gelangt er in die nächste Ebene. Liegt noch kein Startraum für die nächste Ebene aus, so wird ein geeigneter Platz auf dem Spielfeld gesucht und der Startraum mit der Spielfigur dort abgelegt.

Ein Startraum wird trotz seine Größe wie **ein Feld** gewertet.

Es dürfen **maximal zwei Ebenen gleichzeitig** ausliegen! Wird eine Treppe zu einer dritten Ebene betreten, obwohl noch Spieler in der unteren Ebene sind, so stürzt diese untere Ebene ein und alle Spieler in dieser Ebene sterben.

Beispiel:

*Ebene 2 und 3 liegen aus. Ein Spieler hat Glück und hat in der 3. Ebene eine Treppe zur 4. Ebene **entdeckt**. Geht er nun in Ebene 4, so stürzt Ebene 2 ein! (Denn es dürfen maximal 2 Ebenen ausliegen.) Alle Spieler in Ebene 2 sterben und werden auf den Startraum von Ebene 3 gesetzt.*

Die Starträume der Ebenen entsprechen (bis auf Ebene 5) der Anzahl an Ausgängen:

Startraum Ebene 1: Ein Ausgang

Startraum Ebene 2: Zwei Ausgänge

Startraum Ebene 3: Drei Ausgänge

Startraum Ebene 4-5: Vier Ausgänge

Hat der letzte Spieler eine Ebene verlassen und kein Spieler ist mehr in dieser Ebene, so wird diese abgelegt. Alle Marker, Monster- und Aktionskarten, Grabsteine und Gegenstände dieser Ebene werden auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt. Die Labyrinthkarten werden wieder in den Stapel gemischt.

Spielertod

Ein Spieler kann durch 2 Ereignisse sterben:

1. Fall: Das Leben eines Spielers fällt unter 1. An der Stelle, an der er gestorben ist, wird ein Grabstein gelegt. Neben diesen Grabstein werden seine Ausrüstung, seine Tränke und seine Schlüssel gelegt.

(Auf eine freie Stelle in der Nähe des jeweiligen Grabsteins.)

Die Spielerfigur wird auf den Startraum der momentanen Ebene gelegt und der verstorbene Spieler würfelt **zwei Mal**. Die erwürfelten Punkte werden addiert und sind nun sein Leben.

2. Fall: Ein Spieler befindet sich in einer Ebene, die einstürzt. Hierbei gibt es keinen Grabstein und seine Ausrüstung, Tränke und Schlüssel werden **abgelegt**. Dann wird die Spielerfigur auf den Startraum der **nächsthöheren** Ebene gesetzt und der verstorbene Spieler würfelt **zwei Mal**. Die erwürfelten Punkte werden addiert und sind nun sein Leben.