



6+



2-4

20-30 min

Midnight Market



Pegasus Spiele

Anna Oppolzer
& Stefan Kloß



Hallo, wir heißen Anna und Stefan, sind verheiratet und wohnen in Mannheim. Seit 2014 entwickeln wir als Team neue Spielideen, vor allem Kinder- und Familienspiele. Für Pegasus haben wir uns z. B. schon das lustige Bienenspiel „Honey“ ausgedacht. Viel Spaß nun auch mit dem geheimnisvollen „Midnight Market“.

Wir hoffen, das Spiel macht euch genauso viel Spaß wie uns beim Entwickeln und Spielen! Leider vergessen wir meist selber, wo unsere eigenen Geister sind.

Euch gelingt das sicherlich besser, oder?
Liebe Grüße, Anna & Stefan

Spielmaterial



- 1 doppelseitiger Spielplan
- 16 Schummelgeister mit farbigem Sockel
- 1 Joker-Geist mit weißem Sockel
- 4 Team-Marker
- 48 Zauber-Chips
- 1 Würfel mit 4 Farben und 2 Symbolen
- 16 Sticker mit Team-Nummern

Bonus Stickerbogen



Baut vor dem ersten Spiel die Geister zusammen:

- A** Klebt dazu die Sticker mit den Nummern auf die farblich passenden Sockel. Der weiße Sockel bekommt **keinen** Sticker.
- B** Steckst dann die Oberteile der Geister auf die Sockel.



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.

Endlich ist wieder Mitternachtsmarkt! Aber der Besuch ist nur erwachsenen Zauberern und Geistern erlaubt. Pech für die Zauberschüler! Denn nur dort gibt es herrliche Leckereien und magische Haustiere. Es gibt sogar die seltenen Verschwindibus-Sterne. Die kann man gut gebrauchen, um sich unsichtbar zu machen. „Ich würde mich auch so gern unsichtbar machen!“, sagt Anna. Da hat Amir eine geniale Idee: „Wir schummeln uns einfach als Geister verkleidet unter die Marktbesucher!“ Ein super Plan, finden die anderen. „So fallen wir nicht auf. Vielleicht ergattern wir so auch diese Verschwindibus-Sterne? Damit können wir jede Menge Schabernack anstellen!“, ruft Anna. Je vier verkleidete Zauberschüler bilden ein Team. Und los geht's auf den Mitternachtsmarkt.



Vorbereitung



Beispiel Spielaufbau für 3 Spieler

1. Legt den **Spielplan** für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Spielt ihr zu **zweit oder zu dritt**, legt die Seite mit den **2 Geistern in den Ecken** nach oben. Spielt ihr zu **viert**, dann legt den Spielplan so auf den Tisch, dass die Seite mit den **4 Geistern in den Ecken** zu sehen ist.
2. Nehmt euch jeder **1 Team-Marker**. Darauf seht ihr 4 Zauberschüler und eure Team-Nummer.
3. Sucht dann **alle Schummelgeister** mit den Team-Nummern der mitspielenden Teams heraus. Im Spiel zu zweit nehmt ihr 4 zusätzliche Geister eines weiteren Teams hinzu. Alle übrigen Geister legt ihr zurück in die Schachtel. Mischt dann verdeckt alle Schummelgeister, so dass ihr die Nummern auf der Unterseite nicht sehen könnt.
4. Ein Schummelgeist kann immer nur auf einem Feld stehen, welches seiner Sockelfarbe entspricht. Verteilt die Schummelgeister entsprechend dieser Regel beliebig auf dem Laufweg des Spielplans.
5. Setzt den **Joker-Geist** auf ein beliebiges freies Feld.
6. Legt **alle Zauber-Chips** verdeckt in die Spielplanmitte, so dass die Seite mit den Säckchen sichtbar ist. Mischt sie vorsichtig durch und legt dann 3 Zauber-Chips verdeckt zurück in die Schachtel. Legt nun noch den Würfel bereit und los geht's!

Spielziel:

Es gibt 3 verschiedene Titel, die ihr erreichen könnt, und jeder macht euch zu einem Gewinner:

Meister der Geister: der Spieler mit den meisten Zauber-Chips,

Spezialist für Unsichtbarkeit: der Spieler mit den meisten Verschwindibus-Sternen auf ihren Zauber-Chips,

Experte für Fabelwesen: der Spieler mit den meisten Alraunen und Kobolden auf ihren Zauber-Chips.



Und jetzt geht es los! Kommt mit auf den Mitternachtsmarkt. Wer von euch zuletzt auf einem Markt war, beginnt. Ihr spielt immer im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, würfle und führe die jeweilige Würfel-Aktion aus.

Spielverlauf

Folgende Würfel-Aktionen sind möglich:

Farbe



Würfelst du Lila, Pink Gelb oder Orange, dann bewege 1 beliebigen Schummelgeist mit der passenden Sockelfarbe. Setze ihn auf das im Uhrzeigersinn **nächste** freie Feld in seiner Farbe. Das bedeutet, dass du manchmal auch andere Geister überspringen musst.

Joker-Geist



Würfelst du den Joker-Geist, dann setze den Geist mit dem weißen Sockel auf ein **beliebiges freies Feld** auf dem Spielplan.

Augenpaar



Würfelst du das Augenpaar, bewegst du **keinen Geist**. Stattdessen lüftest du das Geheimnis von 4 Schummelgeistern. Decke nacheinander 4 beliebige Geister auf. Zeige, für alle sichtbar, zu welchen Teams die Geister gehören. Für jede aufgedeckte Team-Nummer nimmt der Besitzer dieses Teams 1 Zauberchip aus der Mitte und legt ihn verdeckt vor sich ab. Stelle jeden Geist an seinen Platz zurück. Wenn du dich erinnerst, wo sich deine 4 Zauberschüler verstecken, kannst du sogar 4 Zauber-Chips ergattern!



Generell gilt immer:

Vor jeder Bude befinden sich 2 Felder. Ziehst du einen Geist auf ein Feld und dieser steht dann **alleine** vor einer Bude, bekommst du leider nichts. Denn um einen Zauber-Chip zu bekommen, müssen immer 2 Geister gemeinsam vor 1 Bude stehen. Zum Trost darfst du dir **geheim** die Team-Nummer dieses Geistes ansehen. Stelle ihn anschließend an seinen Platz zurück.



Ziehst du einen Geist auf ein Feld und er steht dann **gemeinsam** mit einem weiteren Geist vor einer Bude, nimmst du dir 1 Zauber-Chip und legst ihn verdeckt vor dir ab.

Decke anschließend die beiden Geister auf und zeige für alle sichtbar, zu welchen Teams die Geister gehören. Für jede aufgedeckte Team-Nummer nimmt der Besitzer dieses Teams 1 Zauberchip aus der Mitte und legt ihn verdeckt vor sich ab. Stelle jeden Geist an seinen Platz zurück. Ist einer der beiden Geister der Joker-Geist, zählt er in diesem Moment zu deinem Team und du darfst dir deshalb einen Zauber-Chip aus der Mitte nehmen.

Aufgepasst! Haltet die Zauber-Chips geheim und deckt sie erst am Ende des Spiels auf.

Hast du deine Würfel-Aktion vollständig ausgeführt, endet dein Zug und der Nächste ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald keine Zauber-Chips mehr in der Mitte des Spielplans liegen. Dabei kann es passieren, dass die Chips nicht ausreichen, um diese nach den Spielregeln zu verteilen. Kein Problem, nehmt einfach die zu Beginn des Spiels zurückgelegten Zauber-Chips aus der Schachtel.



Wertung:

Jetzt wird es spannend. Deckt nun alle eure Zauber-Chips auf, um zu sehen, wer von euch ab jetzt welchen Titel trägt.



Meister der Geister:

ist der Spieler, welcher die meisten Zauber-Chips gesammelt hat.



Spezialist für Unsichtbarkeit:

ist der Spieler, welcher die meisten Verschwindibus-Sterne auf seinen Chips hat.



Experte für Zauberwesen:

ist der Spieler, der die meisten Kobolde und Alraunen auf seinen Chips hat.



Ein Geheimnis ...

Kleine Kobolde und vorwitzige Alraunen machen gerne viel Unsinn und ärgern jeden, auch die Zauberschüler. Beim Spielen sind den Zauberschülern die Alraunen entwischt ...

Nun haben sich die kleinen Plagegeister überall auf dem Spielplan versteckt.

Kommen die Verschwindibus-Sterne in die Hände Alraunen geht das

Chaos erst richtig los. Helft uns bitte, die kleinen Wesen

zu finden, damit wir sie zurück in die Zauberschule bringen können.

Wie viele Alraunen verstecken sich

auf einer Spielplanseite?

Die Lösung findet ihr kopfüber auf dieser Seite.



Lösung: 10



„Wir haben für jedes Alter die richtigen Spiele!“

Unsere fröhlichen Spieleschachteln finden Sie in den Farben grün, blau, gelb und rot. Jede Farbe steht für eine Altersstufe. Hier finden Sie unseren Farbcode im Überblick:



3+

3+ Spiele für unsere Kleinsten



4+

4+ Regeln machen Spaß



5+

5+ Das spiele ich schon alleine



6+

6+ Das macht Mama & Papa Spaß

Autoren: Anna Oppolzer & Stefan Kloß • Illustration: Shanice de Sutter
 Realisation & Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur
 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany.
 © 2021 Pegasus Spiele GmbH. 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



Pegasus Spiele