

Für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren
Autor: Max J. Kobbert
Illustration: Joachim Krause
Design: DE Ravensburger,
Vera Bolze (Spielanleitung)
Fotos: Becker Studios

D



Willkommen im verrückten Labyrinth!

Inhalt

- ① 1 Spielplan mit 16 festen Gängekarten
- ② 34 quadratische Gängekarten
- ③ 24 Schatzkarten
- ④ 4 Spielfiguren



Ziel

In einem verwunschenen Irrgarten geht ihr auf die Suche nach geheimnisvollen Gegenständen und Lebewesen. Jeder versucht, sich durch geschicktes Verschieben der Gänge den Weg freizumachen und zu seinem gesuchten Schatz zu ziehen. Es gewinnt, wer als Erster alle seine Schätze findet und seine Spielfigur wieder zu ihrem Startfeld zurückbringt.

Vorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel die Gängekarten und die Schatzkarten vorsichtig aus den Stanztafeln. Mischt die 34 Gängekarten und legt sie offen auf die freien Felder des Spielplans, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Gängekarte bleibt übrig. Sie wird zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt. Mischt auch die 24 Schatzkarten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Legt eure Schatzkarten als verdeckten Stapel vor euch, ohne sie anzusehen. Jeder wählt nun eine Spielfigur aus und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld in einer Spielplanecke. Jetzt kann's losgehen!



Ablauf

Jeder Spieler schaut sich nun geheim die oberste Schatzkarte seines Stapels an. Sie zeigt den Schatz, den er als Erstes finden muss. Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Ein Zug besteht immer aus zwei Schritten:

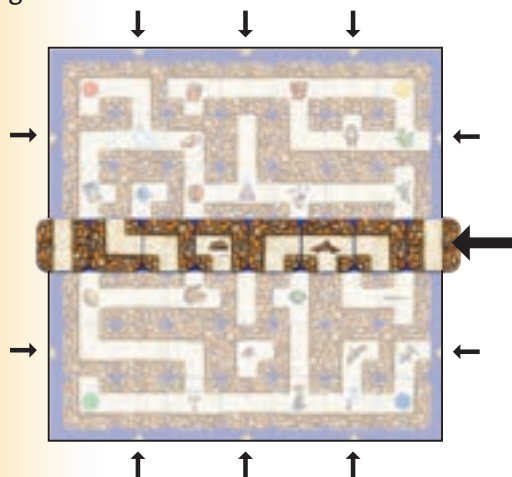
1. Gänge verschieben
2. Spielfigur ziehen

Wenn du an der Reihe bist, versuchst du auf das Feld im Labyrinth zu gelangen, das denselben Schatz wie deine aktuelle Schatzkarte zeigt. Dazu verschiebst du immer **zuerst** eine Reihe der Gängekarten im Labyrinth und ziehst **danach** deine Figur.

1. Gänge verschieben

Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile. Sie markieren die Reihen, in welche die freie Gängekarte eingeschoben werden kann.

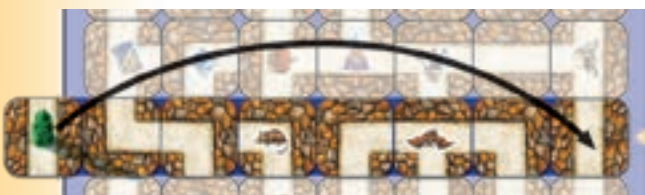
Bist du am Zug, entscheidest du dich für eine Reihe und schiebst die Gängekarte soweit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder genau eine Gängekarte herausgeschoben wird.



Einzige Einschränkung: Die Gängekarte darf **nicht** an die Stelle zurückgeschoben werden, aus der sie im vorherigen Zug herausgeschoben wurde.

Tipps: Merk dir, wo du die Gängekarte nicht einschieben darfst, indem du sie an dieser Stelle liegen lässt, bis du sie wieder verwendest.

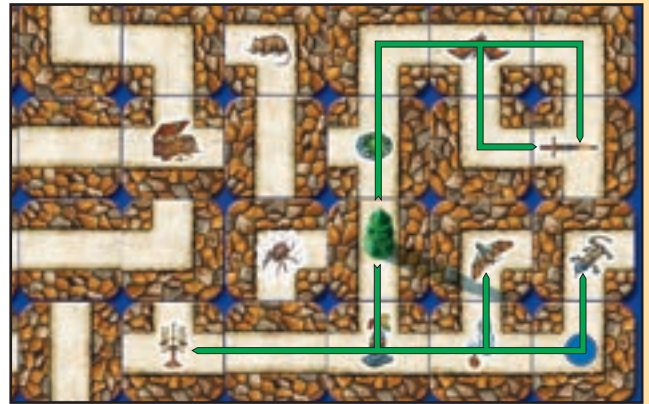
Wird beim Verschieben die eigene oder eine fremde Spielfigur aus dem Labyrinth herausgeschoben? Dann wird sie sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf die neu eingeschobene Gängekarte gestellt. Dieses Versetzen gilt **nicht** als Zug!



Achtung: Die freie Gängekarte **musst** in jedem Fall eingeschoben werden. Das gilt auch, wenn der Schatz ohne Verschieben der Gänge erreichbar wäre.

2. Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben darfst du mit deiner Spielfigur auf jedes Feld ziehen, das du durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kannst. Das gilt auch, wenn dort bereits eine andere Spielfigur steht. Du darfst soweit ziehen, wie du möchtest und dabei auch an anderen Spielfiguren vorbeiziehen. Du kannst auch stehen bleiben.



Beendest du deinen Zug auf dem gesuchten Schatz, hast du ihn gefunden. Leg die Schatzkarte offen neben deinen Stapel. Nun darfst du dir die nächste Schatzkarte deines Stapels anschauen. Sie zeigt dir dein neues Ziel.

Tipps: Du kannst dein Ziel in deinem Zug nicht erreichen? Dann solltest du versuchen, dir eine möglichst gute Ausgangsposition für deinen nächsten Zug zu verschaffen.

Nun geht es im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Spieler weiter: Erst die freie Gängekarte einschieben, dann die Spielfigur ziehen usw.

Spielende

Du hast alle deine Schätze gefunden? Nun musst du nur noch zurück zu deinem Startfeld. Schaffst du es als Erster zurück zu deinem Startfeld, endet das Spiel sofort und du hast gewonnen!

Tipps für das Spiel mit jüngeren Kindern:

Verteilt die Schatzkarten wie gewohnt. Legt dann alle eure Schatzkarten offen vor euch aus (so, dass die Schätze sichtbar sind). Bist du an der Reihe, versuchst du einen **beliebigen** deiner Schätze zu erreichen. Geschafft? Dann drehst du die Schatzkarte um. Sind alle deine Schatzkarten umgedreht, musst du wie gewohnt noch zurück zu deinem Startfeld, um das Spiel zu gewinnen.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstraße 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com