

Ist er das nächste Mal an der Reihe, schaut er sich wieder die oberste Karte seines verdeckten Stapels an und versucht nun zu diesem Ziel zu gelangen, die Karte aufzudecken usw.

Ende des Spiels

Hat ein Spieler alle seine Geheimniskarten aufgedeckt, so muß er versuchen, seine Spielfigur zu ihrem Eckfeld zurückzubringen. Gewinner ist der Spieler, der zuerst alle seine Geheimniskarten aufgedeckt und seine Spielfigur wieder zu dem Ausgangspunkt zurückgebracht hat.



Variante für das Spiel mit jüngeren Kindern

Zur Vereinfachung des Spielablaufs dürfen sich die Spieler zu Beginn alle ihre Geheimniskarten ansehen. Die Reihenfolge der aufzusuchenden Gegenstände ist hierbei beliebig. Die Spieler können sich bei jedem Zug auf's Neue das jeweils günstigste Ziel aussuchen.

Zum Spielende kann man vereinbaren, daß die Spielfigur nicht zu ihrem Eckfeld zurückgezogen, sondern nur an einer beliebigen Stelle aus dem Labyrinth herausgezogen werden muß.

Das verrückte Labyrinth

Wer schiebt, der hat's – Geister und Schatz!

Ravensburger Spiele® Nr. 01 094 5
Autor: Max J. Kobbert
Design: Herbert Lentz

Gesellschaftsspiel für 1 - 4 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt: Spielplan
54 Gänge-Karten
24 Geheimniskarten
4 Spielfiguren



Ziel des Spiels

In einem verwunschenen Labyrinth gehen die Spieler auf Entdeckung aus. Jeder Spieler sucht durch geschicktes Verschieben der Labyrinthgänge zu seinen geheimnisvollen Gegenständen und Lebewesen zu gelangen. Wer als erster alle Geheimnisse gelüftet hat und wieder am Ausgangsort ist, hat gewonnen.



Vorbereitung

Die Gänge-Karten werden gemischt und auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so daß ein zufälliges Muster aus Labyrinthgängen entsteht. Eine Gänge-Karte bleibt übrig. Sie wird im Verlauf des Spiels zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt.

Die 24 Geheimniskarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die Spieler legen ihre Geheimniskarten verdeckt in einem Stoß vor sich hin.

Jeder Spieler wählt sich eine Spielfigur und setzt sie auf das farbgleiche Feld in einer Spielplanecke.



Spielregel

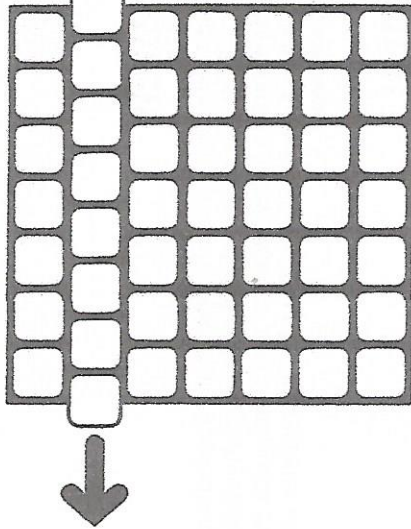
Die Spieler lösen aus, wer beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der erste Spieler schiebt sich seine oberste Geheimniskarte an und legt sie wieder verdeckt vor sich hin. Das Bild auf der Karte zeigt das erste Ziel, zu dem er gelangen will.

Um zu diesem Ziel zu kommen, muß der Spieler nacheinander das Labyrinth durch Einschieben einer Gänge-Karte verändern und dann mit seiner Spielfigur ziehen.

Verschieben des Labyrinths

Der Spieler schiebt die überzählige Gänge-Karte seitlich in den Spielplan ein, so daß auf der gegenüberliegenden Spielplanseite eine Gänge-Karte wieder herausgeschoben wird. Die herausgeschobene Karte sollte am Spielplanrand liegenbleiben, bis der nächste Spieler an der Reihe ist (s. Ausnahme).

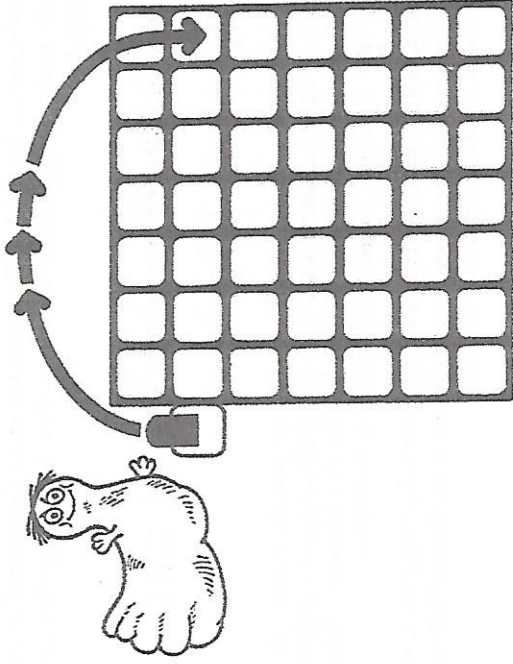


Die Stellen, an denen sich die Gänge-Karten eingeschoben lassen, sind am Spielplanrand mit einem Pfeil markiert.

Die jeweils überzählige Gänge-Karte darf überall eingeschoben werden. Ausnahme: Die Gänge-Karte darf nicht an der gleichen Stelle, an der sie soeben herausgeschoben wurde, wieder eingeschoben werden. Man darf also den Zug des vorigen Spielers nicht sofort wieder rückgängig machen.

Man muß das Labyrinth in jedem Fall zuerst verschieben, auch dann, wenn man ein Ziel ohne Veränderung der Labyrinthgänge erreichen könnte.

Wird beim Verschieben eine fremde oder die eigene Spielfigur auf der hinausgeschobenen Gänge-Karte mit aus dem Plan geschoben, so wird die Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite auf die gerade neu eingeschobene Gänge-Karte gesetzt. Das Versetzen der Spielfigur gilt nicht als Zug.



Ziehen der Spielfigur

Im Anschluß an das Verschieben der Labyrinthgänge zieht der Spieler mit seiner Spielfigur.

Er darf zu jedem Punkt des Labyrinths ziehen, welcher mit dem Ausgangspunkt durch ununterbrochene Gänge verbunden ist. Man darf soweit ziehen, wie man will. Die Zahl der Schritte spielt keine Rolle.

Es besteht kein Zugzwang. Man kann seine Figur auch stehen lassen.

Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen, es wird nicht geschlagen.

Erreicht man sein Ziel nicht auf direktem Weg, so zieht man mit seiner Spielfigur so weit, daß man eine möglichst günstige Ausgangsstellung für den nächsten Zug hat.

Hat der Spieler das Ziel der ersten Geheimniskarte erreicht, legt er sie zum Beweis offen neben seinen verdeckten Stapel der Geheimniskarten.