

Variatie voor het spelen met jongere kinderen

Om het spel wat gemakkelijker te maken, mogen de spelers aan het begin alle schatkaarten bekijken. De volgorde van de doelen mag dan door de speler zelf worden bepaald. De spelers kunnen bij elke zet vaststellen, waar de dichtstbijzijnde schat ligt.

Bovendien kan men het terugbrengen van de pion naar het beginpunt achterwege laten.

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Das verrückte Labyrinth

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

Ravensburger Spiele® Nr. 01 094 3

Autor: Max J. Kobbert

Design: Herbert Lentz

Gesellschaftsspiel für 1 - 4 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt: Spielplan

34 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.

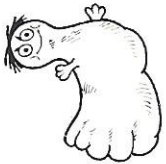
Die **24 Geheimniskarten** werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die Spieler legen ihre Geheimniskarten verdeckt in einem Stoß vor sich hin.

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



258715

Otto Maier Verlag Ravensburg



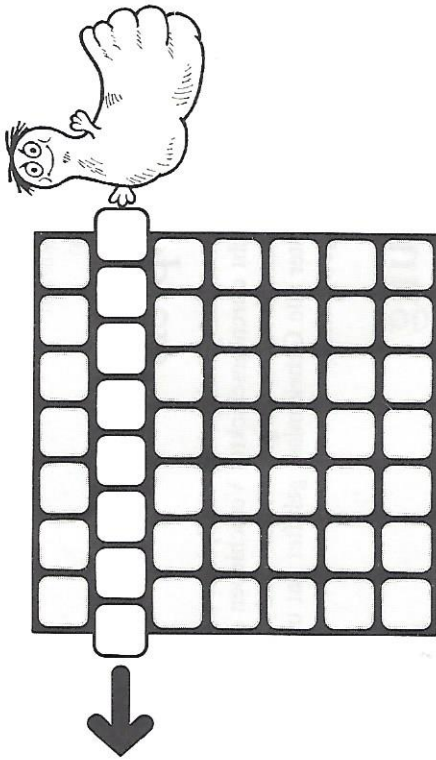
Spielregel

Die Spieler lösen aus, wer beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der erste Spieler steht 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).

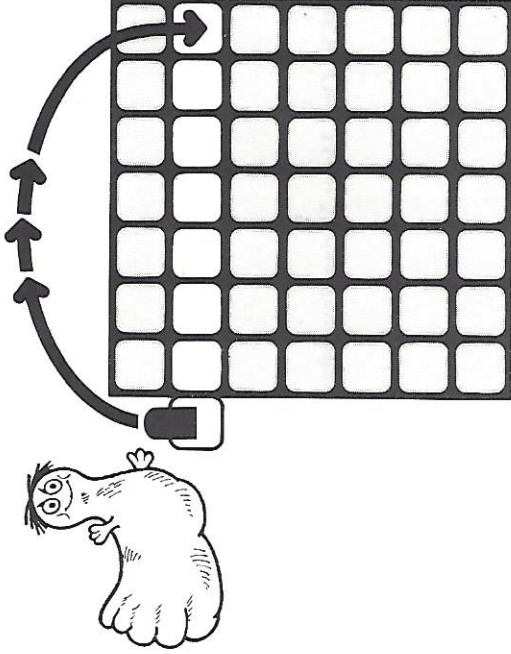


Die Stellen, an denen sich die Gänge-Karten einschieben lassen, sind am Spielplanrand mit einem Pfeil markiert.

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.

Ook als een speler de mogelijkheid heeft om zonder verandering zijn doel te bereiken, moet de doolhof toch altijd veranderd worden.

Als een pion samen met een doolhofkaart uit het speelbord wordt geschoven, wordt deze pion aan de andere kant op het nieuwe doolhofkaartje geplaatst. Dit verplaatsen geldt niet als een zet.



Het verplaatsen van de pion

Een speler die de doolhofgangen heeft verschoven, mag zijn pion naar eigen inzicht in beperkt verplaatsen zo ver als de gangen doorlopen. Indien je wilt, mag de pion ook blijven staan. Op één speelveld mogen meerdere pionnen staan; er wordt niet geslagen.

Als het doel niet direct bereikbaar is, mag de pion zo worden neergezet dat het uitgangspunt bij de volgende beurt gunstig is.

Wie de afbeelding van zijn eerste schatkaart heeft bereikt, laat deze kaart aan de andere spelers zien. Bij de volgende beurt bekijkt deze speler zijn tweede schatkaart en probeert dan zijn volgende doel te bereiken, enz.

Einde van het spel

De speler die al zijn schatkaarten heeft omgedraaid en ook alle doelen heeft bereikt, moet tot slot zijn pion weer terugbrengen naar het **beginpunt**.

Wie dit als eerste lukt, is winnaar.





Spelregels

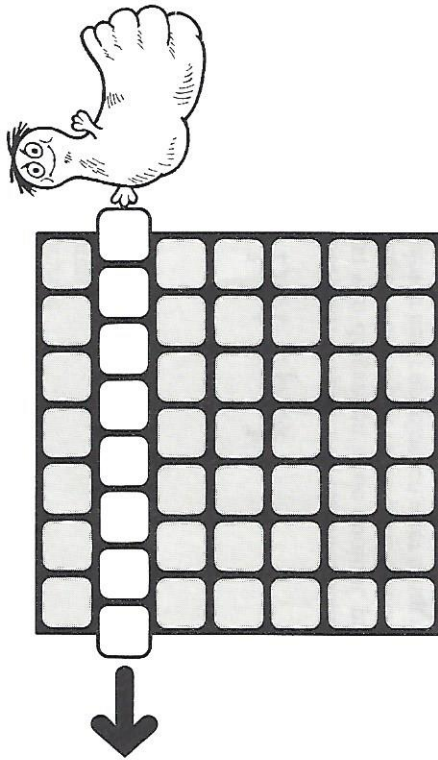
De jongste speler mag beginnen.

De eerste speler bekijkt zijn bovenste schatkaart en legt deze kaart daarna gedekt voor zich. De afbeelding op deze kaart is zijn eerste doel.

Om dit doel te bereiken moet de speler door het inschuiven van een doolhofkaart de doolhof veranderen en daarna zijn pion verplaatsen.

Het veranderen van de doolhof

De speler neemt de overgebleven doolhofkaart en schuift deze in aan de zijkant van het speelbord. Daardoor wordt er aan de andere kant van het speelbord een kaart uitgeschoven. Deze doolhofkaart blijft naast het speelbord liggen totdat de volgende speler aan de beurt is (zie uitzondering).



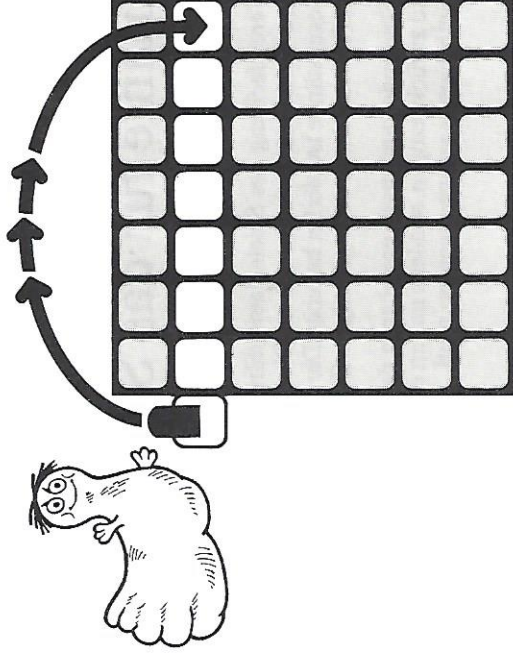
De plaatsen waar de doolhofkaarten in het speelbord kunnen worden geschoven, zijn aan de rand met een pijl aangegeven.

Telkens blijft er een doolhofkaart over. De speler die aan de beurt is, mag deze kaart naar keuze in het speelbord schuiven.

Uitzondering: Een doolhofkaart die uit het speelbord is geschoven, mag door de volgende speler niet op dezelfde plaats weer worden ingeschoven. Het direct ongedaan maken van de „verschuiving“ van de vorige speler is dus niet toegestaan.

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.

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 aufzusuchen den 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.

De betoverde doolhof

Op ontdekkingsstocht in de betoverde doolhof

Ravensburger® Spel nr. 01 101 8
Auteur: Max J. Kobbert
Ontwerp: Herbert Lentz

Gezelschapspel voor 1 - 4 spelers vanaf 8 jaar

Inhoud: 1 speelbord
34 doolhofkaarten
24 schatkaarten
4 pionnen



Doel van het spel

In een betoverde doolhof gaan de spelers op een ontdekkingsstocht. Door het handig verschuiven van de gangen in de doolhof, probeert iedere speler zijn geheimzinnige voorwerpen en levende wezens te bereiken. Wie als eerste alle geheimen heeft opgelost en weer terug is bij het begin, heeft gewonnen.



Vorbereitung

De **doolhofkaarten** worden goed geschud en op de vrije velden van het speelbord gelegd. Zo ontstaan door toeval de gangen in de doolhof. Eén doolhofkaart blijft over.

De 24 kaarten met voorwerpen en figuren, de zogenaamde „**schatkaarten**“, worden ook goed geschud en onder de spelers verdeeld. Elke speler ontvangt hetzelfde aantal kaarten. Iedereen legt zijn schatkaarten met de afbeelding naar beneden op een stapel voor zich neer.