

IRRGARTEN

Wer findet zuerst den Weg durch das Labyrinth des Gegners ?

Inhalt des Spiels

1 blaue Spielfläche mit 2 orangefarbenen Heimfeldern

1 blauer Sichtschutz

2 blaue Spuren-Felder

4 große gelbe Spielfiguren

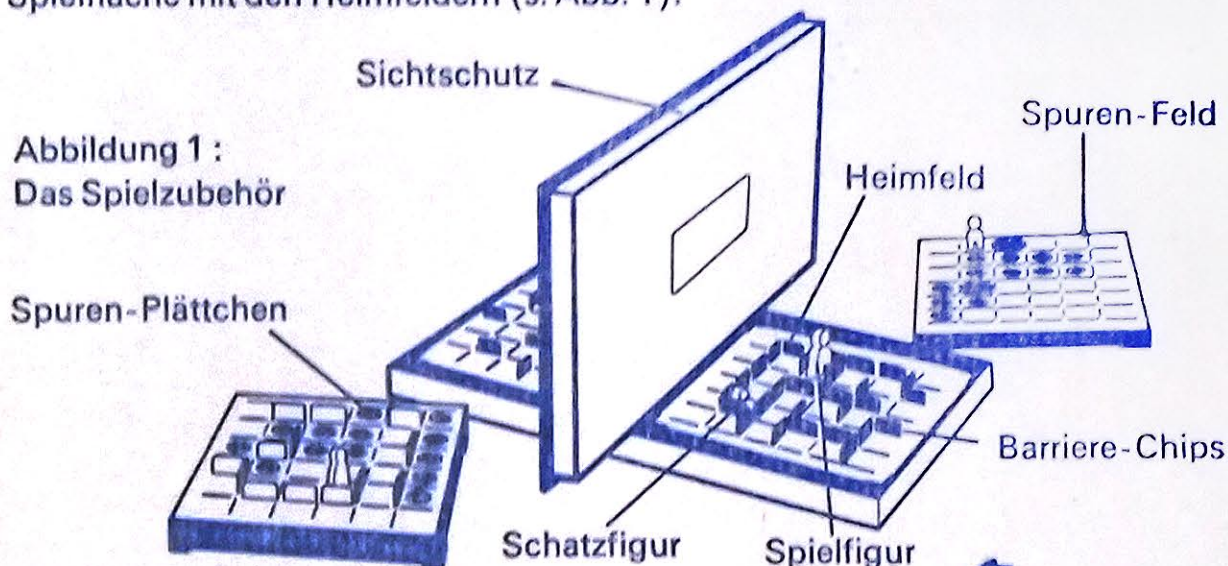
2 kleine gelbe Schatzfiguren

2 Sätze orangefarbene Barriere-Chips

2 Sätze blaue Barriere-Chips

Rote Spuren-Plättchen

Alle Spielelemente sollten sorgfältig in dem Plastik-Tragekoffer aufbewahrt werden. Während des Spiels wird der Deckel Sichtschutz und das Unterteil Spielfläche mit den Heimfeldern (s. Abb. 1).

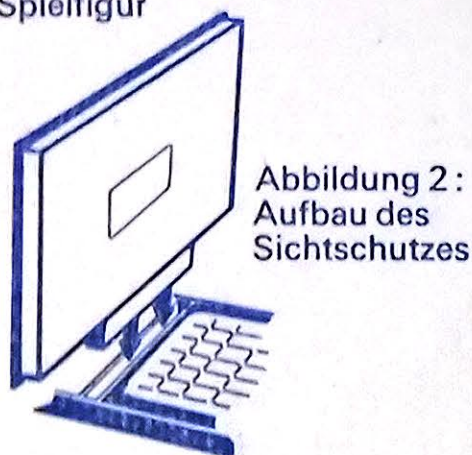


Ziel des Spiels

Spüren Sie den versteckten Schatz des Gegenspielers auf, ehe er Ihren entdeckt.

Aufbau des Spiels

1. Legen Sie den Koffer mit der Abbildung nach oben auf eine Spielfläche und öffnen Sie den Deckel durch Eindrücken der Halterungen an beiden Seiten des Griffs.
2. Nehmen Sie die beiden blauen Spuren-Felder heraus.
3. Bauen Sie den Sichtschutz auf. Dazu wird der Tragegriff des Deckels vorsichtig in die Rille zwischen den beiden orangefarbenen Heimfeldern gedrückt (s. Abb. 2).



Vorbereitung des Spiels

1. Lösen Sie die Barriere-Chips und Spielfiguren durch vorsichtiges Drehen und Ziehen von dem Rahmen.
2. Nehmen Sie die roten Spuren-Plättchen aus dem Beutel.

3. Jeder Spieler erhält 30 blaue Barriere-Chips für das Heimfeld und 30 orangefarbene für das Spuren-Feld, 30 rote Spuren-Plättchen, 2 Spielsteine und 1 Schatzfigur.
4. Die Spieler setzen sich – durch den Sichtschutz getrennt – so gegenüber, daß keiner in das Heimfeld des anderen sehen kann.
5. Legen Sie die blauen Spuren-Felder so neben das Spiel, daß beide Spieler sie vollständig sehen können.
6. Beide Spieler stellen jetzt die kleine Schatzfigur auf ein beliebiges Feld in ihrem orangefarbenen Heimfeld und bauen rundherum ein Labyrinth auf. Dazu werden die blauen Barriere-Chips in die die Felder umgebenden Schlitze gesteckt. Dieses Labyrinth muß so gebaut sein, daß wenigstens ein Weg von einem Feld in Reihe 1 zu dem Feld führt, auf dem der Schatz plaziert ist. Stellen Sie so wenige oder so viele blaue Barriere-Chips auf, wie Sie wollen (s. Abb. 3).

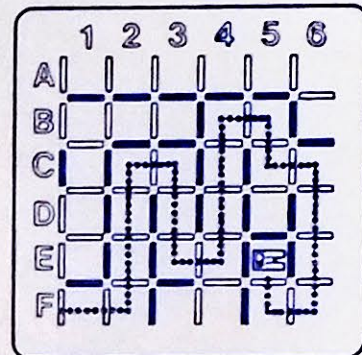


Abbildung 3 : Aufbau eines Labyrinth

Dies ist ein Beispiel mit einem Pfad, der durch eine gepunktete Linie gekennzeichnet, vom Feld F1 zum Feld E5 führt. Es ist der einzige direkte Weg, den Schatz zu erreichen. Der Gegenspieler könnte das Labyrinth auch zwischen den Barrieren bei den Feldern E1, D1, B1 oder A1 betreten – aber nur beim Eintritt über F1 könnte er den Schatz erreichen. Alle anderen Wege führen in Sackgassen. Er könnte nicht bei C1 eintreten wegen der Barriere an der linken Seite dieses Feldes.

Spielregeln

1. Nehmen Sie das blaue Spuren-Feld und die orangefarbenen Barriere-Chips zum Nachbau des gegnerischen Labyrinth bei der Suche nach dem richtigen Pfad zu seinem Schatz.
2. Es wird festgelegt, wer das Spiel beginnt.
3. Dieser Spieler wählt ein Feld in Reihe 1 aus, über das er in das gegnerische Labyrinth eintreten will. Er bezeichnet dieses Feld mit Buchstabe (horizontal) und Zahl (vertikal).
4. Er fragt beispielsweise: "Kann ich bei B1 eintreten?" Wenn der Gegenspieler bejaht, dann gibt es keine Barriere, die ihn daran hindert, dieses Feld zu betreten. Er setzt dann eine seiner Spielfiguren auf B1 seines Spuren-Feldes. Sein Zug geht weiter.
5. Er wählt jetzt irgendein angrenzendes Feld und fragt, ob er es betreten kann. **Es darf niemals diagonal gezogen werden.** Wenn die Frage wieder mit "ja" beantwortet wird, kann er z.B. von B1 nach B2 weiterziehen.
6. Der Zug wird von Feld zu Feld fortgeführt, indem die Spielfigur solange auf dem Spuren-Feld weitergezogen wird, bis eine "Nein"-Antwort vom Gegenspieler kommt, weil eine Barriere den eingeschlagenen Weg blockiert. Die große Spielfigur verbleibt auf dem letzten Feld und ein orangefarbener Barriere-Chip wird im Spuren-Feld in den Schlitz zu dem angrenzenden (blockierten) Feld gesteckt. Dann erst endet der Durchgang (s. Abb. 4).

Beispiel:

Abbildung 4a zeigt das gegnerische Heimfeld. Der Gegenspieler hat eine Barriere zwischen den Feldern B3 und B4 aufgebaut. Der Spieler hat gefragt, ob er von B3 nach B4 ziehen kann, und eine "Nein"-Antwort erhalten. Deshalb steckt er einen orangefarbenen Barriere-Chip in seinem Spuren-Feld zwischen B3 und B4. Er legt ferner rote Spuren-Plättchen auf die Felder, über die er vorher gezogen ist (s. Abb. 4B).

7. Wenn Sie während des Spiels von Feld zu Feld ziehen, legen Sie immer ein rotes Spuren-Plättchen auf jedes Feld, das Sie betreten haben, zur Erinnerung und zum Nachvollziehen des Pfades, den Sie gewählt haben,

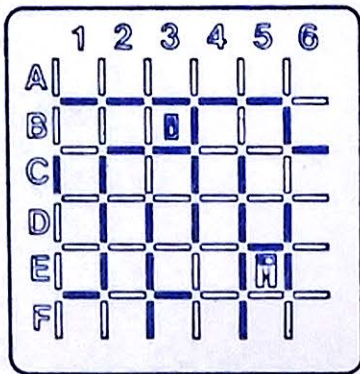
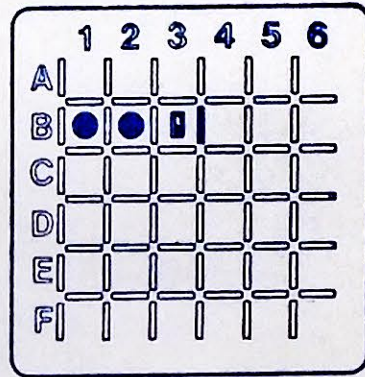


Abbildung 4 : Das Treffen auf eine Barriere

Abbildung 4a
Gegnerisches Heimfeld

Abbildung 4b
Eigenes Spuren-Feld



- und für den Fall, daß Sie im Verlauf des Spiels wieder zurückziehen möchten.
8. Sie können jederzeit die rückwärtige Richtung einschlagen. Das geht genauso vor sich, wie Sie vorwärts gezogen sind : Sie nennen jeweils das Feld, das Sie betreten möchten. Dieser Fall könnte eintreten, wenn Sie glauben, daß Sie sich auf dem falschen Pfad befinden. Oder wenn Sie eine Sackgasse erreichen. Folgen Sie dann Ihren Spuren-Plättchen, um den direkten Weg nach draußen wieder zu finden.

Anmerkung : Sie sollten darüber hinaus versuchen, im Gedächtnis zu behalten, welchen Weg Sie eingeschlagen haben, weil es (existierende) Barrieren geben kann, die Sie nicht zu kreuzen versucht haben, und die deshalb auf Ihrem Spuren-Feld nicht markiert sind.

9. Wenn Sie den ganzen Weg bis in Reihe 1 zurückgehen und sich entscheiden, das Spielfeld zu verlassen, dann endet Ihr Durchgang. Im nächsten Durchgang dürfen Sie das Spiel wieder über ein beliebiges Feld in Reihe 1 betreten.

Anmerkung : Sollten Sie sich in einem Feld in Reihe 1 befinden und wollen auf ein angrenzendes Feld in Reihe 1 weiterziehen und erhalten auf Ihre Frage eine "Nein"-Antwort, dann müssen Sie bis zum nächsten Durchgang warten, ehe Sie wieder herausziehen dürfen. Zum Beispiel : Wenn Sie auf C1 stehen und können nicht auf B1, D1 oder C2 ziehen, müssen Sie bis zum nächsten Durchgang warten, ehe Sie das Spielfeld verlassen können. Und einen weiteren Durchgang, bis Sie es wieder betreten dürfen.

10. Das Vorgehen Ihres Gegenspielers und seine Suche zu Ihrem verborgenen Schatz halten Sie auf Ihrem orangefarbenen Heimfeld mit Ihrer zweiten Spielfigur fest (s. Abb. 5).
11. Die Spieler ziehen jeweils, bis sie auf Barrieren stoßen.
12. Dem Gegenspieler muß mitgeteilt werden, wenn das Feld, das er betreten will – **sofern es nicht durch eine Barriere blockiert ist** – das Feld mit dem versteckten Schatz ist.



Gewinner des Spiels

Gewinner des Spiels ist, wer als erster einen direkten Pfad zu dem verborgenen gegnerischen Schatz gefunden hat.

Beispiele für Labyrinth Dies sind ein paar Beispiele für den Aufbau von Labyrinth für den Fall, daß Sie das Spiel noch nicht so gut kennen und spielen.

