

Sphinx

*Dunkle Gänge rechts und links.
Such den Weg zum Schatz der Sphinx!*

*Immer wieder sorgt die Sphinx für Überraschungen.
Professor Raimund Ratlos hat unbekannte Kammern und
Gänge geortet. Da sind auch Eingänge und eine
etwas merkwürdige Inschrift:*

*Durch die Jahrtausende wartet immer auf dich die Sphinx.
Denke dunkle Durchgänge für deinen gewitzten Gegner.
Wirre Windungen denkt er für dich.
Dein ist der Schatz, wenn du ihn vor ihm erreichst.*

*Ratlos grübelt: Ein Schatz wäre ja möglich...
aber was soll das mit dem „Gegner“?*

*Plötzlich steht sein alter Konkurrent, Professor
Daniel Dickens, neben ihm. Der weiß es also auch!
Da ist keine Zeit zu verlieren. Ab in die Gänge –
auch ohne Lampe muß es gehen! Raimund Ratlos
tastet sich im Dunkeln voran...*



Ravensburger Spiele® Nr. 01256 5
Autor: Mark Berger und Edith Grein-Böttcher
Design: Walter Emmrich

Ein Suchspiel für zwei Spieler ab 8 Jahren

Inhalt

4 Spielpläne (die Räume unter der Sphinx)
2 Sphinx als Sichtschutz
4 blaue Holz-Spielsteine („Schätze“)
4 weiße Holz-Spielsteine („Eingänge“)
60 braune Chips („Mauern“)
60 gelbe Chips („Weg“)



*In dieser Spalte steht das
Wichtigste in Kürze:*

Ziel des Spiels

Es geht darum, möglichst knifflige Gänge und Mauern in den Räumen unter der Sphinx zu bauen und dort den „Schatz“ gut zu verstecken. Wer als erster den Weg zum „Schatz“ des Gegenspielers findet, hat gewonnen.

Vorbereitung

Die Spieler setzen sich gegenüber. Jeder erhält zwei Spielpläne und legt sie nebeneinander so vor sich, daß er die Bezeichnung der Felder (A1, B2, usw.) ablesen kann. Vor seinem linken Spielplan baut jeder seine Sphinx als Sichtschutz auf.

Jeder Spieler erhält 2 „Schätze“ (blaue Holz-Spielsteine), 2 „Eingänge“ (weiße Holz-Spielsteine) und 15 „Mauern“ (braune Chips).

Die übrigen Mauer- und Weg-Chips werden in der Mitte für beide Spieler bereitgelegt. Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

*Für jeden:
2 Schätze
2 Eingänge
15 Mauern*

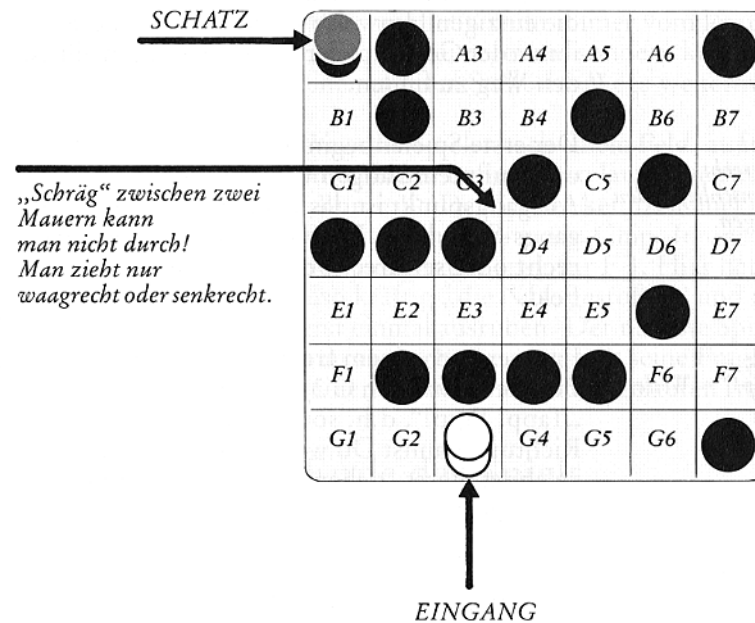
*Irrgarten bauen und
Schatz verstecken*

Spielregel

Beide Spieler bauen zunächst hinter ihrer Sphinx mit maximal 15 „Mauer“-Chips einen Irrgarten, in dem sie ihren Schatz verstecken. Alle Mauern dürfen ganz nach Belieben gesetzt werden. Es gibt nur eine Bedingung: Vom Eingang muß wenigstens **ein** Weg bis zum Schatz frei bleiben. Das heißt, es muß ein Weg aus **waagrecht** und **senkrecht** zusammenhängenden Feldern vom Eingang zum Schatz führen, **nicht** diagonal!

*Lage von Schatz und
Eingang mitteilen*

Sobald beide Spieler ihren Irrgarten fertig haben und Eingang und Schatz mit den entsprechenden Spielsteinen gekennzeichnet haben, darf daran nichts mehr verändert werden. Die Spieler geben sich nun gegenseitig die Lage ihres Schatzes und des Eingangs in ihren Irrgarten bekannt.
Beispiel (siehe Abbildung): „Mein Eingang liegt auf G 3 und mein Schatz auf A 1“.



Beide Spieler kennzeichnen die mitgeteilte Lage auf ihrem zweiten Spielplan mit einem Eingangs- und einem Schatz-Stein. Dies sind die einzigen Hinweise zu der Aufgabe, die ihnen der Gegenspieler gestellt hat. Nun gilt es, den Weg zu finden.

Weg suchen!
Nach waagrecht oder senkrecht anschließenden Feldern fragen.

Der erste Spieler beginnt, sich in den dunklen unbekanntem Gängen voranzutasten: sein Ausgangspunkt ist das Feld, auf dem der Eingangs-Stein liegt. Er fragt nach einem **waagrecht** oder **senkrecht** direkt anschließenden Feld.

Freies Feld:
„Tapp, tapp!“ = Weiter!

Fragt er nach einem **freien Feld** (in unserem Beispiel etwa nach G 2), so lautet die Antwort: „Tapp, Tapp!“, d.h. soviel wie „In dieser Richtung kannst Du weitergehen“. Man kennzeichnet dieses soeben betretene Feld mit einem gelben Weg-Chip.

Weg = Gelbe Chips

Solange ein Spieler auf freie Felder trifft, darf er weiterfragen. Die gelben Chips zeigen den Weg, den er zurückgelegt hat.

Es darf nur nach Feldern gefragt werden, die waagrecht oder senkrecht **unmittelbar** an den Eingang oder an einen Weg-Chip anschließen. Aber man muß nicht immer vom letzten Weg-Chip aus weitergehen, sondern kann auch an einer anderen Stelle des Wegs weitermachen.

Mauer:
*„Bumm!“ = Der andere kommt dran!
Mauer = Braune Chips*

Fragt der Spieler nach einem **Feld, auf dem sich eine Mauer befindet**, so lautet die Antwort: „Bumm!“. Der Spieler kennzeichnet dieses Feld mit einem braunen Chip. In unserem Beispiel gilt das etwa für F 3. Hier hat er sich also kräftig „die Nase gestoßen“ und muß sich erst einmal ausruhen. Der nächste Spieler ist nun an der Reihe und stellt seine Fragen, bis er seinerseits auf eine Mauer gelaufen ist.

Ende des Spiels

Wer als erster den Schatz seines Gegenspielers erreicht hat, gewinnt. Nun können die Abdeckungen umgeklappt und die Irrgärten verglichen werden.

Ende:
Schatz gefunden!

A1	●	A3	●	A5	●	A7			
B1	●	B2	●	B4	●	B6	●		
C1	●	C2	●	C4	●	C6	●		
D1	●	D2	●	D3	●	D5	●	D7	
E1	●	E3	●	E5	●	E7	●		
F1	●	F3	●	F5	●	F7	●		
G1	●	G2	○	●	G5	●	G6	●	G7

Weitere Spielmöglichkeiten

Die Spieler machen sich die Sache etwas schwerer – sie teilen sich die Lage des versteckten Schatzes **nicht** mit, sondern nur die Lage des Eingangs in ihren Irrgarten. Es geht darum, den Schatz als erster zu finden – aber wo? Natürlich muß es der Mitspieler sagen, wenn man das Feld betritt, auf dem der Schatz liegt.

A1	●	A3	●	A5	●	A6	●	A7	
B1	●	B2	●	B4	●	B7	●		
C1	●	●	●	C5	●	C7	●		
D1	●	●	●	D4	●	D6	●	D7	
E1	●	E3	●	E6	●	E7	●		
○	F2	F3	●	F4	●	F6	●	F7	
G1	●	G2	●	G4	●	G5	●	G6	●

Eine weitere Steigerung besteht darin, **zwei** Schätze zu verstecken, ohne die Lage mitzuteilen. Gewinner ist dann, wer als erster **beide** Schätze gefunden hat.

Zur Taktik

Viele Irrgärten bestehen aus möglichst langen, gewundenen Gängen. Aber auch in ganz offen gebauten Kammern und Gängen kann man sich herrlich verirren! Nebenstehend ein paar Beispiele.

A1	●	A3	●	A4	●	A5	●	A6	●	A7
B1	●	B2	●	B3	●	B4	●	B5	●	B7
C1	●	C3	●	C4	●	C5	●	C6	●	C7
D1	●	D2	●	D4	●	D5	●	D7	●	
E1	●	E2	●	E4	●	E6	●	E7	●	
F1	●	F2	●	F3	●	F4	●	F6	●	F7
G1	●	G2	○	●	G4	●	G5	●	G6	●

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



257327