

JUNIOR LABYRINTH

von Max J. Kobbert

Ravensburger Spiele ® Nr. 21210-1
Für 1-4 Kinder ab 5 Jahren



Worum geht's?

Im Keller eines verzauberten Schlosses geht es seltsam zu. Da sind freundliche Gespenster und wunderbare Schätze versteckt. Und alles ist ständig in Bewegung. Jeder Spieler muß sich seinen Weg durch das Durcheinander bahnen, um an die geheimnisvollen Dinge heranzukommen. Wer am Schluß am meisten Schätze gesammelt hat, gewinnt.

Das gehört zum Spiel

1 Spielplan, 17 Gänge-Karten, 12 Geheimnis-Chips, 4 Gespenster.
Vor dem ersten Spiel müßt ihr die Gängekarten, die Geheimnis-Chips und die Gespenster vorsichtig aus den Stanztafeln herausbrechen. Die Gespenster werden in die durchsichtigen Kunststoff-Aufsteller gesteckt.

Kleine Vorbereitung

Die Gänge-Karten werden auf die freien Stellen des Spielplans gelegt. So entsteht ein buntes Labyrinth. Eine Gänge-Karte bleibt übrig. Die braucht ihr später, um das Labyrinth zu verschieben.

Ein Spieler mischt die 12 runden Geheimnis-Chips und legt sie verdeckt neben dem Spielplan aus. (Beim ersten Mal könnt ihr auch weniger Chips nehmen, dann geht das Spiel schneller.)

Jeder Spieler sucht sich ein Gespenst aus und setzt es auf das Eckfeld mit der gleichen Farbe.

Und schon geht's los!

Der erste Spieler dreht einen Geheimnis-Chip um. Das Bild zeigt den ersten Schatz, zu dem ihr mit eurem Gespenst gelangen müßt.

Um zu diesem Ziel zu kommen, muß man zuerst das Labyrinth verschieben und dann mit seinem Gespenst ziehen.

So verschiebst du das Labyrinth

Derjenige von euch, der an der Reihe ist, schiebt die einzelne Gänge-Karte von der Seite her in den Spielplan ein. Dadurch schiebt er auf der gegenüberliegenden Spielplanseite eine Gänge-Karte wieder heraus. Am Rand des Spielplans sind die Stellen, wo man die Karten einschieben kann, durch einen gelben Pfeil markiert.

Die herausgeschobene Karte bleibt am Spielplanrand liegen, bis der nächste Spieler an der Reihe ist.

Die Schiebekarte darfst du überall einschieben, bis auf eine Ausnahme: Du darfst sie nicht an der gleichen Stelle, an der sie gerade eben



herauskam, wieder einschieben. Du darfst also den Zug des vorigen Spielers nicht gleich wieder rückgängig machen.

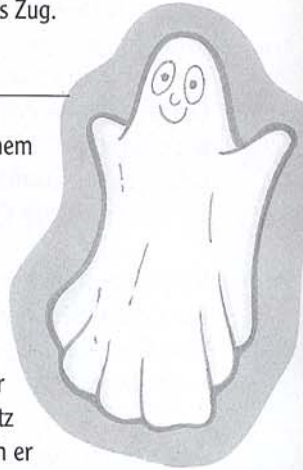
Du mußt das Labyrinth in jedem Fall zuerst verschieben, auch dann, wenn du ein Ziel ohne Veränderung der Gänge erreichen könntest.

Beim Verschieben kann es vorkommen, daß auch ein Gespenst herausgeschoben wird. Dann setzt du das herausgeschobene Gespenst auf die Schiebekarte, die du gerade eingeschoben hast. Dieses Versetzen gilt noch nicht als Zug.

So ziehst du mit deinem Gespenst

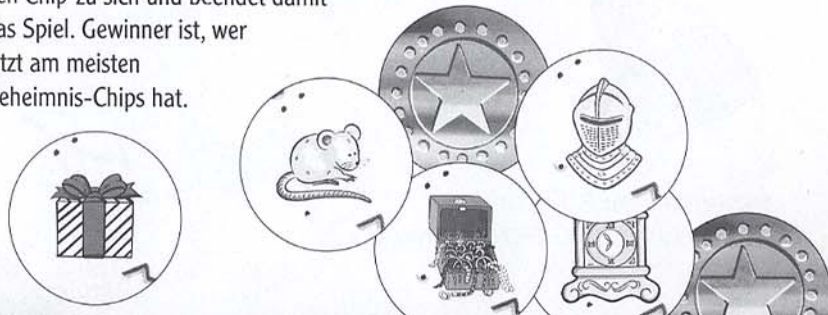
Nachdem du das Labyrinth verändert hast, darfst du mit deinem Gespenst ziehen. Du darfst so weit ziehen, wie du willst. Du darfst auch stehenbleiben. Die Zahl der Schritte spielt keine Rolle.

Leider können auch die Gespenster durch keine Wand hindurch. Auf einem Feld dürfen mehrere Gespenster stehen. Hast du den auf dem Geheimnis-Chip abgebildeten Schatz erreicht, nimmst du den Geheimnis-Chip und legst ihn bei dir ab. Hast du den auf dem Geheimnis-Chip abgebildeten Schatz nicht erreicht, dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch er versucht nun, mit seinem Gespenst zu dem Schatz zu kommen. Das geht solange weiter, bis dies einem Spieler gelingt. Dann wird ein neuer Geheimnis-Chip aufgedeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Wer hat gewonnen?

Sobald ein Spieler das Ziel des letzten Geheimnis-Chips erreicht hat, nimmt er den Chip zu sich und beendet damit das Spiel. Gewinner ist, wer jetzt am meisten Geheimnis-Chips hat.



Für alle, die es etwas schwieriger wollen

Zu Spielbeginn werden die 12 Geheimnis-Chips gleichmäßig an alle Spieler verteilt. Jeder legt die runden Scheiben in einem Stapel verdeckt vor sich hin.

Derjenige von euch, der an der Reihe ist, sieht sich seinen obersten Geheimnis-Chip an und legt ihn wieder verdeckt vor sich hin. Nur er kennt jetzt das Ziel, zu dem er gelangen muß. Jetzt verschiebt er das Labyrinth. Dann zieht er sein Gespenst, nach Möglichkeit zu dem Ziel hin.

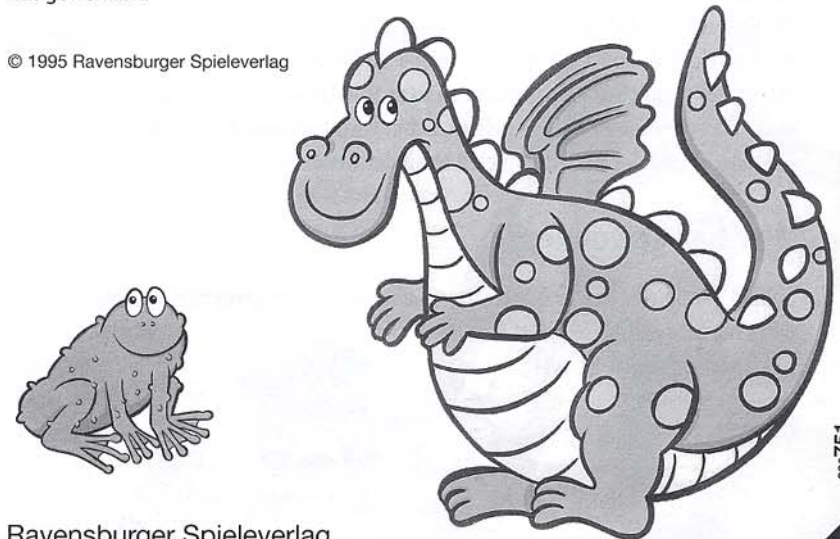
Gelingt es, legt er den Geheimnis-Chip offen vor sich ab und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gelingt es nicht, kommt der nächste Spieler an die Reihe, der sich nun seinen obersten Geheimnis-Chip anschaut und versucht, zu seinem Ziel zu gelangen.

Hat ein Spieler alle seine Geheimnis-Chips aufgedeckt, so muß er versuchen, sein Gespenst zu seinem Eckfeld zurückzubringen.

Wem dies als erstes gelingt, der hat gewonnen.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

220751

Ravensburger