

Disney

Inhalt:



- 1 Spielplan
- 34 Gänge-Karten
- 24 Bildkarten
- 4 Spielfiguren

© Disney

Ravensburger

D

Ravensburger® Spiele Nr. 26 348 6  
Ein Spiel für 2–4 Spieler ab 7 Jahren  
Autor: Max J. Kobbert  
Design: DE Ravensburger  
Illustration: Joachim Krause/Disney



## ZIEL DES SPIELS

In dieser Sonderausgabe des verrückten Labyrinths gehen die Spieler auf die Suche nach den zauberhaften Disney Figuren. Jeder Spieler versucht durch geschicktes Verschieben der Gänge zu ihnen zu gelangen.

Wer als Erster alle seine Disney Figuren gefunden hat und wieder auf seinem Startfeld landet ist der Gewinner dieses spannenden Spiels.

## VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Gänge-Karten und die Bildkarten vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst. Die Gänge-Karten werden zunächst verdeckt gemischt und anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Gänge-Karte bleibt übrig. Sie wird im Verlauf des Spiels zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt.

2

Die 24 Bildkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die Spieler legen ihre Bildkarten, ohne sie anzusehen, verdeckt in einem Stapel vor sich ab.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das farbgleiche Startfeld in einer Spielplancke.

## SPIELVERLAUF

Zunächst schaut sich jeder Spieler die oberste Karte seines Stapels an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

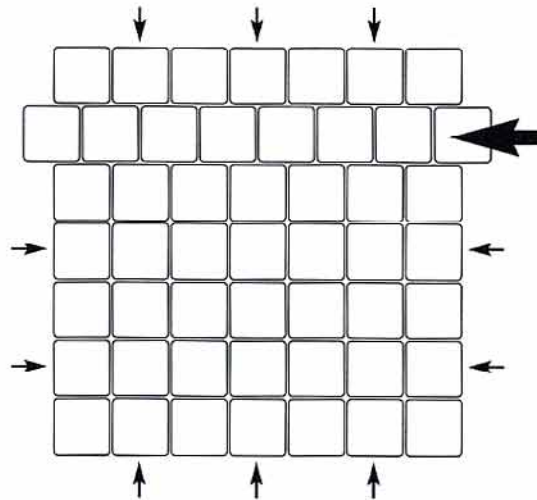
Danach beginnt das Spiel mit dem jüngsten Spieler. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn.

Ist ein Spieler an der Reihe, muss er versuchen auf das Feld zu gelangen, das dieselbe Figur zeigt, wie die oberste Karte seines Stapels. Dazu verschiebt er immer **zuerst** das Labyrinth durch Einschieben einer Gänge-Karte und zieht **danach** mit seiner Spielfigur.



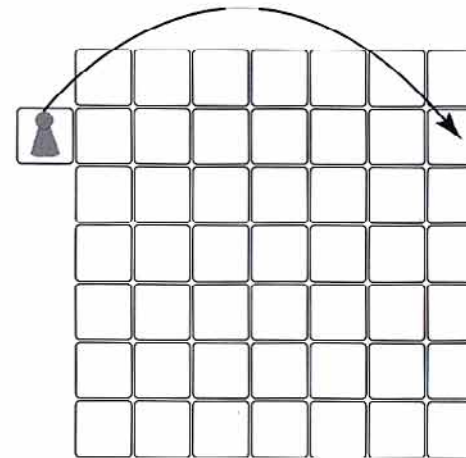
## Gänge verschieben

Entlang des Spielplanrandes befinden sich 12 Pfeile. Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen dieser Pfeile und schiebt hier die überzählige Gänge-Karte so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite eine Gänge-Karte wieder heraus geschoben wird. Die heraus geschobene Karte sollte am Spielplanrand liegen bleiben, bis sie beim nächsten Zug an **anderer** Stelle wieder eingeschoben wird. Eine Gänge-Karte darf also nicht an der gleichen Stelle, an der sie vom vorigen Spieler heraus geschoben wurde, wieder eingeschoben werden.



Das Labyrinth muss in jedem Fall verschoben werden, auch wenn der Spieler die gewünschte Abbildung ohne Verschieben erreichen könnte.

Wird beim Verschieben die eigene oder eine fremde Spielfigur 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.



D

### Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben des Labyrinths, zieht der Spieler mit seiner Figur.  
Der Spieler darf auf jedes Feld ziehen, das mit seiner Spielfigur durch einen **ununterbrochenen** Gang verbunden ist. Er darf so weit ziehen wie er möchte. Er kann seine Spielfigur auch auf ein Feld ziehen, auf dem schon eine andere Figur steht.

Erreicht ein Spieler sein Ziel nicht auf direktem Wege, so kann er seine Figur so weit ziehen, dass er für seinen nächsten Zug eine günstigere Ausgangsstellung besitzt. Da kein Zugzwang besteht, kann er seine Figur aber auch stehen lassen.

Hat der Spieler das Ziel seiner Bildkarte erreicht, legt er sie als Beweis offen neben seinen verdeckten Bildkartenstapel.

Danach darf er sich sofort seine nächste Karte anschauen. Dieses Ziel muss er ab seinem nächsten Zug versuchen zu erreichen.

### SPILENDE

Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Bildkarten aufgedeckt und seine Spielfigur danach wieder auf sein Startfeld gezogen hat.

### Das Spiel mit jüngeren Kindern

Zur Vereinfachung des Spielablaufs dürfen sich die Spieler zu Beginn alle ihre Bildkarten ansehen. Die Spieler können sich nun bei jedem Zug entscheiden, welches Ziel sie als nächstes erreichen möchten.

Als Spielende kann man vereinbaren, dass die Spielfigur nicht zu ihrem Startfeld zurückgezogen werden muss, sondern an einer beliebigen Stelle aus dem Labyrinth herausgezogen wird.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag

