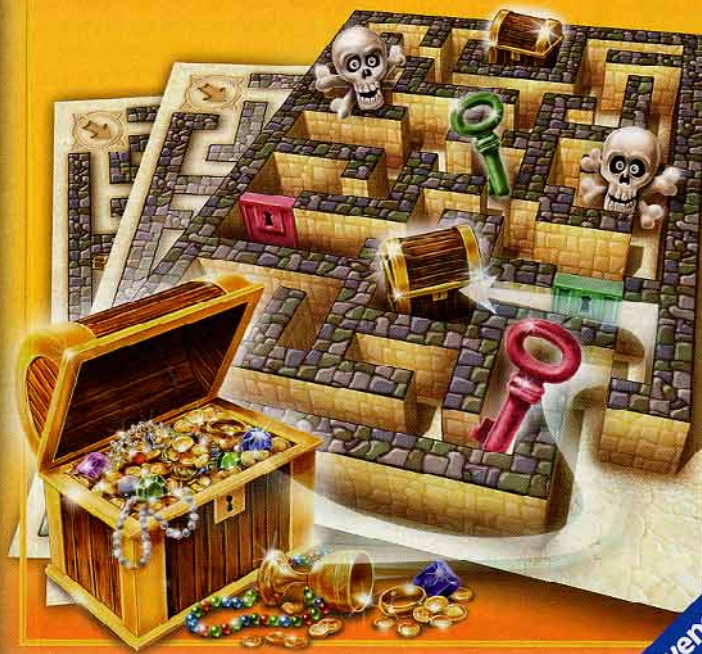


LABYRINTH

DIE SCHATZJAGD



Ravensburger

LABYRINTH DIE SCHATZJAGD

Ravensburger® Spiele Nr. 26 365 3
Ein schnelles Suchspiel für 2 – 6 Spieler ab 7 Jahren
Autor: Gunter Baars

INHALT

35 Labyrinth-Karten (mit der jeweiligen Lösung auf der Rückseite)

18 Schlüssel (je 6 grüne, rote und blaue)

1 Abdeckkarte

(Vor dem ersten Spiel müssen die Schlüssel vorsichtig aus der Stanztafel gedrückt werden.)

SPIELZIEL

Die Spieler versuchen, möglichst schnell die erreichbaren Schatzkisten im Labyrinth zu zählen und dann ihre Anzahl auszurufen. Wer das richtig macht, erhält die entsprechende Labyrinth-Karte. **Der Spieler, der als Erster 5 Labyrinth-Karten besitzt, ist Sieger.**



SPIELVORBEREITUNG

Alle 35 Labyrinth-Karten werden gemischt und so als Stapel bereitgelegt, dass die Labyrinth-Seite oben liegt. Anschließend wird die Abdeckkarte auf diesen Stapel gelegt. Die Schlüssel werden ebenfalls bereitgelegt.

SPIELVERLAUF

Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt den Stapel mit den Labyrinth-Karten, zieht die unterste Karte hervor und legt sie so in die Tischmitte, dass alle Spieler einen gleich guten Blick auf das abgebildete Labyrinth haben. (Achtung: Dabei darf niemand die Lösung auf der Rückseite der Karte sehen.)

Die schnelle Schatzjagd durchs Labyrinth kann beginnen ...

Alle Spieler huschen nun gleichzeitig mit ihren Augen durch die Gänge des Labyrinths und versuchen so schnell wie möglich herauszufinden, wie viele der Schatzkisten man vom Eingang ausgehend in den vielen Gängen des Labyrinths tatsächlich erreichen kann.

2

Dabei gilt: Man kann

- in den Gängen beliebig oft hin und her laufen;
- nie über Mauern und Totenköpfe hinweg ziehen (sie stellen also während des gesamten Spielverlaufs unüberwindbare Hindernisse dar);
- zunächst nicht durch die drei Geheimtüren (dargestellt durch die verschiedenfarbigen Schlösser) ziehen. Im weiteren Verlauf des Spiels können Spieler die Türen allerdings durchschreiten, wenn sie die passenden Schlüssel besitzen (s.u.).

Meint ein Spieler sicher zu sein, wie viele Schatzkisten man in allen Gängen erreichen kann, klatscht er schnell mit der Hand auf die Karte, ruft laut die Zahl aus (z.B. „Fünf“) und beendet damit zunächst die laufende Schatzjagd. Nun überprüft er, ob er Recht hat, indem er die Labyrinth-Karte an sich nimmt und – geheim für die anderen Spieler – auf deren Rückseite die Lösung nachschaut. Solange der Spieler noch keinen Schlüssel besitzt, gilt für ihn die oberste Zahl.

- Hat der Spieler Recht, zeigt er seinen Mitspielern zur Kontrolle die Rückseite und legt dann die Labyrinth-Karte als Gewinn vor sich.
- Hat er aber Unrecht, d.h. die von ihm genannte Zahl ist entweder niedriger oder höher als das tatsächliche Ergebnis, legt er die Karte – wieder mit der Labyrinth-Seite nach oben – zurück in die Tischmitte, ohne irgendetwas zu sagen. Er darf also keinesfalls die Lösung verraten!

Die anderen Spieler suchen nun weiter nach der richtigen Lösung. Der „Falschrüfer“ macht hierbei selbst-

verständlich nicht mehr mit. Und schon ruft der nächste Spieler eine Zahl aus ...

Die Suche geht so lange weiter, bis ein Spieler die richtige Lösung ausgerufen hat oder nur noch ein Spieler im Spiel ist. Dieser Spieler erhält die Karte.

Anschließend geht es mit der nächsten Schatzjagd weiter. Es dürfen wieder alle mitspielen. Der Gewinner der letzten Labyrinth-Karte nimmt den Stapel, zieht die unterste Karte hervor und legt sie in die Tischmitte.

Und schon ist die nächste Schatzjagd in vollem Gange ...



DIE SCHLÜSSEL

Ab einer bestimmten Menge gewonnener Labyrinth-Karten erhalten die Spieler zur Belohnung Schlüssel.

- Gewinnt ein Spieler seine 2. Karte, erhält er den grünen Schlüssel.
- Gewinnt er seine 3. Karte, erhält er zusätzlich den roten Schlüssel.
- Gewinnt er seine 4. Karte, erhält er zusätzlich den blauen Schlüssel.
- Gewinnt er seine 5. Karte, endet das Spiel, und der Spieler ist Sieger.

Aber sind die Schlüssel wirklich eine „Belohnung“ – oder nicht doch eher eine weitere Herausforderung? Denn immer, wenn ein Spieler einen Schlüssel erhält, muss er ab dann auch noch die Schatzkisten, die durch die gleichfarbige Tür erreichbar sind, zu den anderen dazu zählen, bevor er seine Lösung ausrufen kann.

3

Für jedes Labyrinth gibt es also **vier Lösungen**, je nachdem, wie viele Schlüssel die einzelnen Spieler schon besitzen:

- jeder Spieler, der noch **keinen Schlüssel besitzt**, muss die **erste Zahl** ausrufen
- jeder Spieler mit einem **grünen Schlüssel** die **zweite Zahl**
- jeder Spieler mit einem **grünen und roten Schlüssel** die **dritte Zahl** und
- jeder Spieler mit einem **grünen, roten und blauen Schlüssel** muss die **vierte Zahl** ausrufen. *Ob bis dahin nicht irgendein Mitspieler mit weniger Schlüsseln schneller war ...?*



Beispiel: Beim obenstehenden Labyrinth wäre die richtige Lösung für alle Spieler, die noch keine Schlüssel besitzen, „4“; für Spieler mit einem grünen Schlüssel „5“, für die mit einem grünen und roten Schlüssel „7“ und für die mit allen drei Schlüsseln „8“.

SPIELLENDE

Erhält ein Spieler seine fünfte Labyrinth-Karte, hat er gewonnen.

VARIANTE

Spielen jüngere Kinder zusammen mit älteren Kindern oder Erwachsenen, kann zu Beginn vereinbart werden, dass die Jüngeren während des gesamten Spiels keine Schlüssel erhalten und/oder die Älteren bereits mit dem grünen Schlüssel beginnen müssen. Auch hier gewinnt, wer als Erster fünf Labyrinth-Karten besitzt.



© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Illustration: Joachim Krause
Design: Joachim Krause, DE Ravensburger

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com