



LABYRINTH

DAS DUELL

Ravensburger Spiele® 26 504 6
Autor: Marco Teubner · Illustrationen: Joachim Krause
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung) · Redaktion: Lothar Hemme
Für 1 bis 2 Spieler ab 8 Jahren

Inhalt

- 2 Spielfelder
- 2 x 15 Schiebesteine (in Rot bzw. Blau)
- 16 Zielkarten
- 2 Zauberer (goldene Spielfiguren)



Dieses Spiel greift Elemente des seit über 20 Jahren erfolgreichen Titels „Das verrückte Labyrinth“ von Prof. Dr. Max Kobbert auf. Neu ist bei diesem Labyrinthspiel, dass zwei Personen gleichzeitig im Duell gegeneinander antreten.

Ravensburger

Vor der ersten Spielrunde

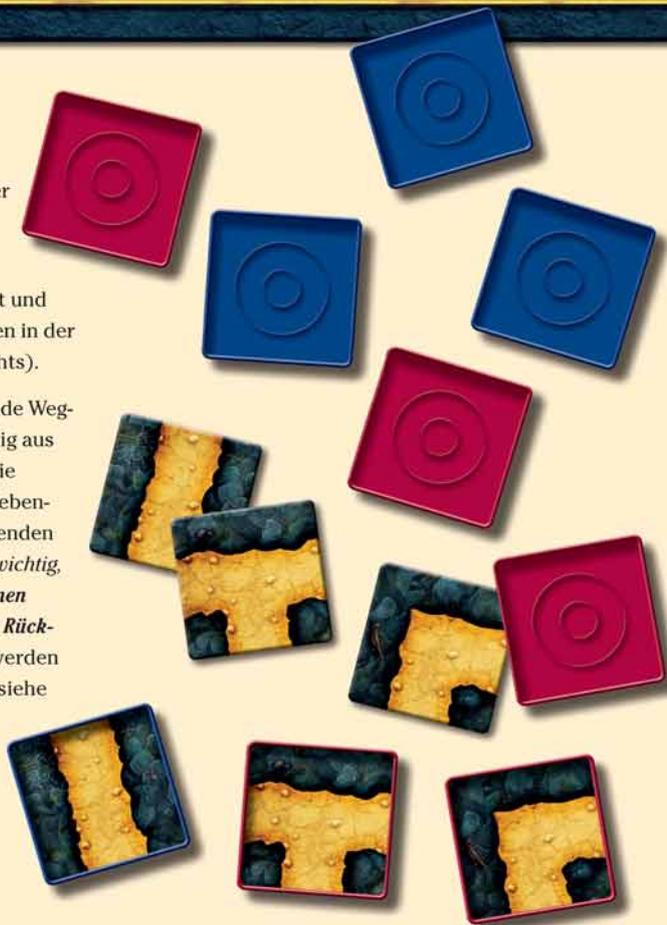
müssen die Materialien noch präpariert werden. Hierbei ist sorgfältig vorzugehen, damit ungetrübter Spielspaß entsteht.

Zunächst werden die quadratischen Schiebesteine aus Kunststoff nach Farben (Rot und Blau) getrennt und auf dem Tisch bereitgelegt. Sie sollen mit den Ringen in der Innenfläche nach oben liegen (siehe Abbildung rechts).

Dann werden die quadratischen Gängekarten (gerade Wegstrecke, T-Kreuzung, rechtwinklige Kurve) vorsichtig aus der Stanztafel gelöst. Im nächsten Schritt werden die Gängekarten nach ihren Farben auf der Rückseite (ebenfalls Rot und Blau) sortiert und in die farblich passenden Schiebesteine aus Kunststoff geklippt. *Hierbei ist wichtig, dass alle Gängekarten mit einer roten Rückseite in einen roten Schiebestein kommen und alle mit einer blauen Rückseite in einen blauen Schiebestein.* Die Gängekarten werden so eingeklippt, dass die Wegstrecke zu sehen ist (siehe Abbildung rechts).

Jetzt müssen noch die Zielkarten vorsichtig aus ihrem Stanzbogen gelöst werden.

Und schon kann es losgehen!



Ziel des Spiels

Beide Spieler versuchen gleichzeitig, zwei Gegenstände auf dem Rahmen ihrer Spieltafel mit einem durchgehenden Weg zu verbinden. Wer hierbei besonders clever und schnell die Schiebesteine bewegt, hat gute Aussichten, das Spiel zu gewinnen!

Vorbereitung

Vor Spielbeginn erhält jeder Spieler eine Spieltafel und die 15 Schiebesteine, die farblich zu der Innenfläche seiner Spieltafel passen (Rot zu Rot – Blau zu Blau).

Die Spieler legen ihre Schiebesteine auf die Innenfläche ihrer Spieltafel. Es bleibt ein Feld frei, damit die Steine später geschoben werden können.

Die Spieler müssen beachten, dass die Gänge einer Sorte unterschiedlich ausgerichtet sind, denn die Steine dürfen während des Spiels nicht wieder herausgenommen und gedreht werden! Die Geraden sollten also sowohl senkrecht als auch waagrecht ausgerichtet sein. Gleiches gilt für die T-Kreuzungen. Und die rechtwinkligen Kurven sollten nicht alle in dieselbe Richtung abknicken.

Eine mögliche Ausgangskonstellation schaut wie nebenstehend abgebildet aus.

Nun nimmt sich jeder Spieler noch einen goldenen Zauberer.



Spielverlauf

Die 16 quadratischen Zielkarten werden gut gemischt und verdeckt zwischen die beiden Spieler gelegt. Die oberste Karte wird sofort aufgedeckt und neben den Stapel gelegt. Sie zeigt für **beide** Spieler den Startpunkt. Beide Spieler stellen ihren Zauberer auf dem Rahmen ihrer Spieltafel auf das aufgedeckte Motiv.

Ein Spieler deckt die nächste Zielkarte auf und legt sie offen auf die andere Karte.

Diese Karte zeigt nun das Ziel an, das beide Spieler ansteuern müssen. Dazu müssen sie die Schiebesteine auf ihrer Spieltafel so geschickt verschieben, dass ihr Startpunkt mit dem Ziel durch einen Gang verbunden ist.

Wichtig:

- Beide Spieler spielen von Beginn an gleichzeitig, d. h. sie schieben auf ihrer Spieltafel die Steine so, dass sie die gewünschte durchgehende Wegstrecke ergeben.
- Beim Schieben dürfen die Spieler sowohl einzelne Steine als auch mehrere hintereinanderliegende schieben.
- Die Steine dürfen nur verschoben, aber nicht herausgenommen und gedreht werden!

Hat ein Spieler die Verbindung hergestellt, so ruft er „Stopp!“. Dann überprüfen beide Spieler das Ergebnis: Gibt es tatsächlich eine durchgehende Wegstrecke zwischen Start- und Zielfeld?



Beispiel:

Als oberste Karte wurde die Karte mit der Sanduhr aufgedeckt. Beide Spieler stellen ihren Zauberer auf die Sanduhr ihrer Spieltafel. Dies ist für beide der Startpunkt.

Als Ziel wird der Ring aufgedeckt. Jetzt müssen durch Verschieben der Steine die beiden Motive Sanduhr und Ring mit einem durchgehenden Weg verbunden werden.

Hat der Spieler die Verbindung korrekt gebildet, nimmt er die Zielkarte zu sich. Anschließend stellt er seinen Zauberer auf das von ihm soeben erreichte Zielfeld. Dies ist für ihn in der nächsten Runde das neue Startfeld.

Der in diesem Duell unterlegene Spieler lässt seinen Zauberer auf seinem ursprünglichen Startfeld stehen. Dies ist für ihn auch in der nächsten Runde das Startfeld, von dem aus er seinen Weg zum neuen Ziel baut.

Hat der Spieler, der „Stopp!“ gerufen hat, jedoch einen Fehler gemacht und Start- und Zielfeld nicht korrekt verbunden, bekommt sein Gegenspieler die Zielkarte. In diesem Fall starten beide Spieler vom ursprünglichen Startfeld in die nächste Runde.

Achtung:

Sollte es einmal vorkommen, dass beide Spieler gleichzeitig das aktuelle Ziel erreichen und „Stopp!“ rufen, erhält keiner der beiden die Zielkarte. Sie kommt aus dem Spiel und die nächste wird aufgedeckt. In diesem Fall werden die Zauberer nicht versetzt: Das alte Startfeld ist für beide Spieler auch das neue.

Wer die Duell-Runde gewonnen hat, deckt die nächste Zielkarte auf und beide Spieler beginnen sofort, eine neue Wegstrecke zu bauen, um eine Verbindung zwischen ihrem Startfeld und dem aktuellen Ziel herzustellen.

Diese Abläufe wiederholen sich in jeder Runde.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler acht Zielkarten vor sich liegen hat. Er hat damit Überblick und Cleverness bewiesen und ist der Sieger dieses Duells.

Variante für eine Person

Dieses Spiel kann man auch alleine spielen. Dann wählt man sich eine Spieltafel und die dazugehörigen Schiebesteine sowie einen Zauberer.

Die Zielkarten werden gemischt und kommen als verdeckter Stapel neben die Spieltafel. Die oberste Karte wird aufgedeckt. Sie gibt das Startfeld an, auf das der Zauberer gestellt wird.

Nun deckt der Spieler die Zielkarte für die erste Runde auf. Hat er durch Verschieben der Steine einen durchgängigen Weg gebaut, überprüft er sein Ergebnis. Ist es korrekt, stellt er den Zauberer auf das erreichte Zielfeld und deckt die nächste Zielkarte auf usw.

Diese Variante kann man entweder zum Üben ohne Zeitdruck spielen oder gegen die Uhr. Wird gegen die Uhr gespielt, sollte man versuchen, innerhalb einer gewählten Zeit, z.B. fünf Minuten, möglichst viele Ziele zu erreichen.



© 2009 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH:
Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

222787

Ravensburger