

ALLGEMEINES

In *MindMaze* versucht ihr, mysteriöse Geschichten zu entwirren. Eure Aufgabe besteht darin, Rätsel zu lösen, die in Form sonderbarer Begebenheiten erzählt werden. Dazu übernimmt einer von euch die Rolle des Spielleiters. Falls jemand mitspielt, der die Rätsel schon kennt, sollte derjenige als Spielleiter fungieren.

Der Spielleiter liest zunächst ein Rätsel laut vor. Er sollte darauf achten, dass die Mitspieler die Lösung auf der Rückseite der Karte nicht sehen können. Danach liest er leise, nur für sich, die Lösung des Rätsels auf der Rückseite.

Nun sollen die Spieler den tatsächlichen Ablauf des Geschehens herausfinden, indem sie Fragen stellen. Es sind jedoch nur Fragen erlaubt, die der Spielleiter mit „Ja“, „Nein“ oder „Das ist nicht wichtig“ beantworten kann.

Ein Beispiel für ein einfaches Rätsel:

„Ein Pilot sprang aus einem Flugzeug und landete auf dem Boden. Er blieb jedoch am Leben. Was war geschehen?“

▶ „War der Pilot mit einem Fallschirm abgesprungen?“ – „Nein.“

- ▶ „War das Flugzeug mit hoher Geschwindigkeit unterwegs?“ – „**Nein.**“
- ▶ „Waren Passagiere an Bord?“ – „**Das ist nicht wichtig.**“
- ▶ „Befand sich der Pilot über einen längeren Zeitraum in der Luft?“ – „**Nein.**“
- ▶ „Stand das Flugzeug auf dem Flughafen-gelände?“ – „**Ja.**“

Ein Hinweis: Die Abbildungen auf den Karten helfen euch normalerweise **nicht**, die Lösung zu finden. Sie können mitunter sogar irreführend sein!

Jedes Rätsel ist einem von drei Schwierigkeitsgraden zugeordnet, erkennbar an der großen Zahl oben links:



Leicht



Mittel



Schwer

Es gibt zwei unterschiedliche Versionen, wie ihr spielen könnt: Die **klassische Version**, in der ihr die Rätsel gemeinsam löst, und die **Wettbewerbsversion**, in der ihr gegeneinander spielt und Punkte sammelt.

KLASSISCHE VERSION

Alle Spieler stellen in beliebiger Reihenfolge Fragen. Das Ziel besteht einfach nur darin, gemeinsam die Lösung des Rätsels herauszufinden und dabei Spaß zu haben. Der Spielleiter beantwortet so lange alle Fragen, bis der wahre Sachverhalt aufgeklärt ist. Sobald ein Rätsel gelöst ist, wird am besten der nächste Spieler reihum zum neuen Spielleiter ernannt.

WETTBEWERBSVERSION

Hier wetteifern die Spieler darum, möglichst zielführende Fragen zu stellen und die meisten Punkte zu sammeln. Die erste Frage stellt der Spieler links vom Spielleiter. Danach stellen die Mitspieler reihum im Uhrzeigersinn jeweils eine Frage. Für jede Frage erhält der fragende Spieler 1 Minuspunkt.

Unter der Lösung sind einige besonders hilfreiche Fragen aufgeführt. Stellt ein Spieler eine dieser Fragen, erhält er keinen Minuspunkt, sondern die vor der Frage angegebene Zahl an Pluspunkten, je nach Schwierigkeit des Rätsels:



Leicht:
3 Pluspunkte



Mittel:
4 Pluspunkte



Schwer:
5 Pluspunkte

Die Frage muss nicht wörtlich gestellt werden, um Pluspunkte zu erhalten. Es genügt, wenn sie sinngemäß der aufgeführten Frage entspricht. Der Spielleiter sollte hier nach eigenem Ermessen entscheiden, aber nicht zu kleinlich sein.

Anstatt eine Frage zu stellen, kann ein Spieler auch einen Rateversuch für die Lösung vornehmen. Der Rateversuch sollte durchdacht sein und der Lösung sinngemäß entsprechen. Stimmt die Lösung, erhält der Spieler so viele Pluspunkte, wie oben links angegeben:



Leicht:

10 Pluspunkte



Mittel:

15 Pluspunkte



Schwer:

20 Pluspunkte

Stimmt der Rateversuch jedoch nicht, erhält der Spieler 2 Minuspunkte für seinen Rateversuch.

Der Spielleiter notiert alle Minus- und Pluspunkte und hält somit den Punktestand schriftlich fest. Sobald ein Rätsel gelöst ist, wird am besten der nächste Spieler reihum zum neuen Spielleiter ernannt.

Das Spiel endet nach einer vorher festgelegten Anzahl an Rätseln. Dabei sollte jeder Spieler gleich oft Spielleiter gewesen sein, bei 4 Spielern also zum Beispiel nach 4, 8 oder 12 Rätseln.

Wichtig für den Spielverlauf ist, dass der Spielleiter die Mitspieler immer zu neuen Fragen ermuntert, die sie der Lösung näher bringen. Ein systematisches Vorgehen bei der Fragestellung ist sinnvoll und führt zu Erkenntnissen, die die Suche in eine bestimmte Richtung lenken.

IMPRESSUM

Autor: Timofey Bokarev

Illustration: Anastasia Mazeina

Texte: Andrey Privorotsky, Anton Karelin, Elena Meshkova

Deutsche Übersetzung: Jens Kaufmann

Deutsche Überarbeitung: Thygra Spiele

Deutsche Ausgabe herausgegeben von: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Hobby World. © 2014 Hobby World, Igrology & Mosigra. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



IGROLOGY
www.igrology.ru



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)