

DAS VERRÜCKTE



Inhalt:

1 Spielplan, 34 Gängekarten, 24 Bildkarten,
4 Spielfiguren

Ravensburger® Spiele 26 534 3

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 7 Jahren

Autor: Max J. Kobbert

Illustration: Joachim Krause, illuVision

Design: DE Ravensburger, Vera Bolze

Das verrückte Labyrinth feiert im Jahr 2011 seinen 25. Geburtstag. Aus diesem Anlass erscheint diese limitierte Jubiläumsausgabe. Mit ihr sind zwei Spielformen möglich: Es kann natürlich das Labyrinth in seiner bekannten, ursprünglichen Form gespielt werden. Es kann aber auch die Variante gespielt werden, bei der die besonderen Ereignisse zum Tragen kommen, die auf der Rückseite von 12 Gängekarten aufgedruckt sind.

1. Das Grundspiel

Ziel des Spiels

In einem verwunschenen Labyrinth gehen die Spieler auf die Suche nach geheimnisvollen Gegenständen und Lebewesen. Jeder Spieler versucht, durch geschicktes Verschieben der Gänge den Weg zu ihnen freizumachen und dorthin zu ziehen.

Wer als Erster alle Geheimnisse lüftet und wieder auf seinem Startfeld ankommt, gewinnt dieses spannende Spiel.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Gängekarten und die Bildkarten vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

Die Gängekarten werden zunächst verdeckt gemischt und anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Gängekarte bleibt übrig. Sie wird zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt.

Die 24 Bildkarten werden ebenfalls verdeckt gemischt und anschließend zu gleichen Teilen an die Spieler ausgeteilt. Die Spieler legen ihre Bildkarten als verdeckten Stapel vor sich ab, ohne sie anzusehen.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das farbgleiche Start-/Zielfeld in einer Spielplanecke.

Spielverlauf

Jeder Spieler schaut sich die oberste Bildkarte seines Stapels an, ohne diese den Mitspielern zu zeigen. Danach beginnt das Spiel mit dem jüngsten Spieler und läuft anschließend reihum im Uhrzeigersinn.

Ein Zug besteht immer aus zwei Schritten:

1. Freie Gängekarte einschieben
2. Spielfigur ziehen

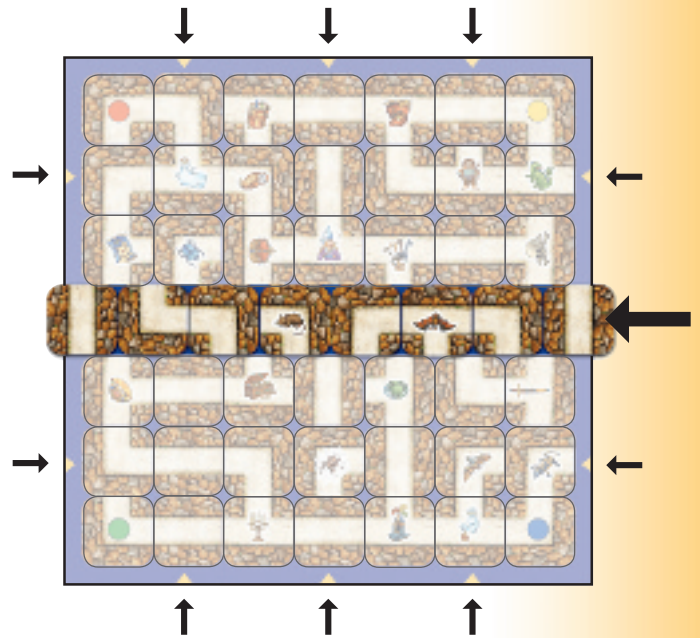
Ist ein Spieler an der Reihe, versucht er, in seinem Zug auf das Feld im Labyrinth zu gelangen, das dasselbe Motiv wie seine oberste Bildkarte zeigt. Dazu verschiebt er immer zuerst eine Reihe der Gängekarten im Labyrinth, indem er die freie Gängekarte in den Spielplan einschiebt, und zieht danach seine Figur.

Gänge verschieben

Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile. Diese markieren die Reihen, in die die jeweils freie Gängekarte eingeschoben werden kann, um die Wege im Labyrinth zu verändern. Der Spieler am Zug entscheidet sich für eine dieser durch die Pfeile markierten Reihen und schiebt hier die freie Gängekarte soweit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder eine Gängekarte herausgeschoben wird.

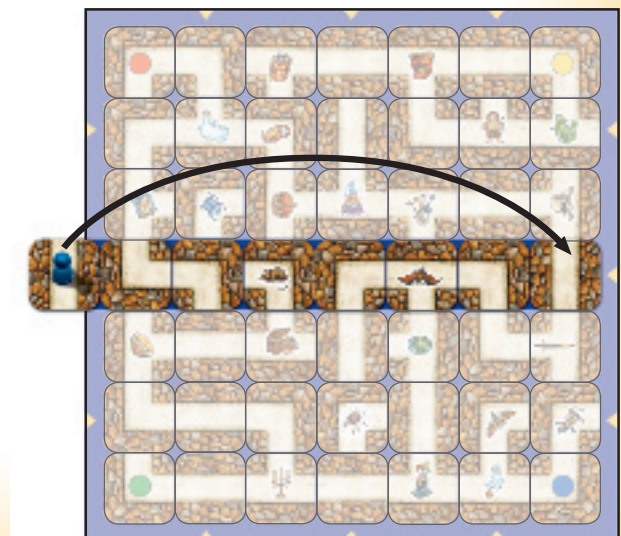
Diese herausgeschobene Karte bleibt am Spielplanrand liegen, bis der nächste Spieler

am Zug ist und sie an anderer Stelle wieder in das Labyrinth hineinschiebt. Der nächste Spieler am Zug darf diese Gängekarte nicht an derselben Stelle wieder in das Labyrinth hineinschieben, an der sie vom vorigen Spieler herausgeschoben wurde!



Die freie Gängekarte muss in jedem Fall eingeschoben werden, auch wenn der Spieler am Zug sein Motiv im Labyrinth ohne Verschieben der Gänge erreichen könnte.

Wird beim Verschieben die eigene oder eine fremde Spielfigur aus dem Labyrinth herausgeschoben, so wird sie sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf die soeben eingeschobene Gängekarte gestellt. Dieses Versetzen der Spielfigur gilt nicht als Zug!



Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben einer Reihe zieht der Spieler mit seiner Figur. Der Spieler darf auf jedes Feld ziehen, das er durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kann. Er darf so weit ziehen, wie er möchte. Der Spieler am Zug kann seine Spielfigur auch auf ein Feld ziehen, auf dem bereits eine andere Figur steht. Da kein Zugzwang für die Figur besteht, darf der Spieler sie auch stehen lassen.

Erreicht ein Spieler in seinem Zug nicht sein Ziel (= Motiv auf der obersten Bildkarte), so kann er seine Figur so weit ziehen, dass sie für den nächsten Zug eine günstige Ausgangsposition besitzt.

Erreicht ein Spieler in seinem Zug das Motiv seiner Bildkarte, legt er diese offen neben seinen Stapel mit den übrigen Bildkarten. Er darf jetzt sofort die nächste, oben liegende Bildkarte anschauen, die sein nächstes Ziel vorgibt.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Er geht in derselben Reihenfolge vor: Freie Gängekarte einschieben, die eigene Figur ziehen und möglichst das Ziel erreichen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler alle Motive seiner Bildkarten erreicht und seine Figur wieder auf sein Startfeld gezogen hat. Dieser Spieler hat die beste Orientierung im Labyrinth gezeigt und gewinnt das Spiel!

Kleiner Tipp: Manche Spieler haben Schwierigkeiten, die Gänge gut und eindeutig zu erkennen. In solchen Fällen hilft es, die Augen etwas zusammenzukneifen!



2. Variante mit Ereignissen

Bei dieser Jubiläums-Variante gelten alle Regeln des Grundspiels. Es kommen folgende Änderungen hinzu:

12 Gängekarten enthalten auf der Rückseite eine verschlüsselte Botschaft, die dem Spieler hilft, schneller sein Ziel zu erreichen. Diese Botschaften befinden sich nur auf Gängekarten, die vorne entweder einen geraden Weg (6-mal) bzw. einen im rechten Winkel abknickenden Weg (6-mal) zeigen.



Schiebt ein Spieler eine solche Karte aus dem Labyrinth heraus, so muss er zunächst nachschauen, ob auf der Rückseite eine Botschaft mitgeteilt wird. Befindet sich dort eine Botschaft, so **kann** der Spieler diese für seinen Zug nutzen. Da alle Botschaften positiv für den Spieler sind, wird er sie gerne befolgen.

Die Botschaften sind als Symbole verschlüsselt und haben im aktuellen Zug folgende Bedeutung:

	<p>Du darfst eine weitere Gängekarte in das Labyrinth einschieben, bevor du deine Figur ziehst. Der Spieler am Zug darf sich die Rückseite der zweiten herausgeschobenen Karte nicht anschauen, weil sonst ggf. eine Kettenreaktion positiver Ereignisse ausgelöst werden könnte!</p>
	<p>Du darfst einen kompletten Doppelzug ausführen: Karte einschieben, Figur ziehen, erneut Karte einschieben und Figur ziehen. Bei beiden Zügen entfallen ggf. weitere Möglichkeiten durch zusätzliche Botschaften, um eine Kettenreaktion auszuschließen.</p>
	<p>Du darfst den Stand deiner Spielfigur mit einer anderen Spielfigur tauschen und dann deine Figur vom neuen Standort aus weiterziehen (bzw. sie dort stehen lassen).</p>
	<p>Du darfst dir eine zusätzliche Bildkarte, also auch die zweite von oben, anschauen. Damit hast du die Wahl, welches Ziel du zuerst ansteuerst. Ist eines der beiden Ziele erreicht, spielst du mit der Bildkarte weiter, die dann oben liegt.</p>
	<p>Du darfst deine aktuelle Bildkarte gegen eine andere, ausgewählte aus dem Stapel deiner Bildkarten austauschen. Dann mischst du den restlichen Stapel erneut und ziehst deine Spielfigur (bzw. lässt sie stehen).</p>
	<p>Du darfst im Laufe deines Zuges mit deiner Spielfigur einmal eine Wand im Labyrinth durchschreiten.</p>

Für alle sechs Aktionen gilt:

- Sie sind Angebote, die ein Spieler nicht wahrnehmen muss!
- Sie gelten immer nur einmal während des aktuellen Zuges!

Auch in dieser Variante müssen die Spieler zu ihrem Ausgangspunkt zurückkehren, nachdem sie alle Ziele erreicht haben, die auf ihren Bildkarten vorgegeben sind. Wer dies als Erster schafft, gewinnt das Spiel.

Das Spiel mit jüngeren Kindern

Wird mit jüngeren Kindern gespielt, so kann in beiden beschriebenen Varianten darauf verzichtet werden, dass die Spieler mit ihrer Spielfigur zu ihrem Startfeld zurückziehen müssen, um das Spiel zu gewinnen.

In diesem Fall ist das Spiel beendet und der Gewinner ermittelt, sobald ein Spieler alle Ziele erreicht hat, die auf seinen Bildkarten vorgegeben sind.