

ab 8 Jahre

2 Spieler

Das vertrackte Strategiespiel mit dem beweglichen Labyrinth!

INHALT

1 Spielbrett mit 9 beweglichen Schiebern, 5 blaue Spielfiguren, 5 pinkfarbene Spielfiguren.

ZIEL DES SPIELS

Als erster Spieler mit allen Spielfiguren von einer Seite des Labyrinths zur anderen zu gelangen.

SPIELAUFBAU

Das Spiel wird so zwischen beide Spieler gelegt, daß die kurzen Seiten den Spielern zugewandt sind.

Jeder wählt eine Farbe und setzt alle Spielfiguren auf das Startfeld (das erhöhte Feld mit 5 Löchern, das den Spielern am nächsten liegt).

Die 9 Schieber werden so verschoben, daß sie mit den Kanten des Spielfeldes übereinstimmen.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt.

Wer an der Reihe ist, kann folgende Spielzüge machen:

Entweder

1. Einen **Schieber-Zug**

Ein beliebiger Schieber der eigenen Farbe kann ein Loch nach links oder rechts verschoben werden.

2. Einen **Spielfigur-Zug**

Eine der Spielfiguren kann in eine Richtung bewegt werden - vorwärts, rückwärts oder zur Seite - und zwar so lange, bis der Weg durch eine Barriere blockiert ist oder eine Spielfigur des Gegners. Man darf nicht diagonal ziehen.

3. Einen Sprung-Zug

Steht man neben einer Spielfigur des Gegners, kann diese übersprungen werden. Die eigene Figur muß auf eins der unmittelbar danebenliegenden Felder gesetzt werden. Damit ist der Spielzug beendet. Man kann vorwärts, rückwärts oder zur Seite springen, aber nie über eine Barriere oder ein leeres Feld. (Hinweis: Springen hat keinen Einfluß auf die gegnerische Figur).

Oder

4. Einen Mittelschieber-Zug

Man kann auch den gelben Schieber in der Mitte ein Loch nach links oder rechts verschieben, vorausgesetzt, der Gegenspieler hat ihn bei seinem unmittelbar vorangegangenen Zug nicht bewegt.

Man KANN NICHT

-  Über eine eigene Spielfigur springen.
-  Während eines Zuges über zwei oder mehr Figuren des Gegners springen.
-  Diagonal springen oder ziehen.
-  Über ein Leerfeld zwischen zwei Schiebern springen.
-  Einen Schieber der gegnerischen Farbe bewegen.
-  Eine Figur wieder auf den Startblock setzen.
-  Eine der eigenen Figuren auf das Zielfeld (das gegnerische Startfeld) setzen, bevor alle fünf eigenen Figuren vom eigenen Startfeld herunter und ins Spiel gebracht worden sind.

Man KANN

-  Die eigene Spielfigur im Startfeld oder im Zielfeld seitwärts bewegen entsprechend Regel 1 und 2.
-  Mit seiner Figur auf den Mittelschieber setzen oder springen entsprechend Regel 2 und 3, auch wenn der Gegner gerade vorher den Mittelschieber bewegt hat.
-  Sich zum Sieger erklären, falls der Gegner sich weigert, sein Startfeld freizumachen.

GEWINNER DES SPIELS

Wer als erster alle fünf Spielfiguren ins Ziel bringt, hat gewonnen.

Produkt © 1984 Philip Shoptaugh.

Packung © 1993 Hasbro Internationat Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch den MB Geschäftsbereich der Hasbro Deutschland GmbH,

Lange Wende 2, 59494 Soest.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.

Vertrieb in der Schweiz durch MB (Switzerland) AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8968 Mutschellen.

14182Dos93