

DAS LABYRINTH DER MEISTER

Ein ver-rückter Wettstreit um den Meistertitel



DAS LABYRINTH DER MEISTER

Ravensburger Spiele® Nr. 01 227 5
Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Spielleautor: Max f. Kobbert
Design: Monika Broeske/Atelier Ravensburger
Foto: Becker Studios

Inhalt: 1 Spielplan
34 Gänge-Karten
21 Bildscheiben (Zauberdinge)
21 Rezeptkarten
4 Spielfiguren
12 Zauberstäbe aus Holz
1 Spielanleitung

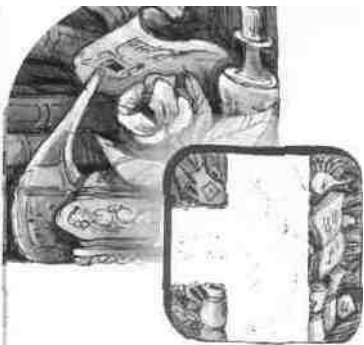




Spielziel

Tief im Keller eines uralten Gemäuers ist ein seltsames Labyrinth, in dem sich die Wege ständig verändern, wie beim sagenhaften „Ver-rückten Labyrinth“. Dort haben sich die Zaubermeister versammelt, um festzustellen, wer der Beste von ihnen sei. Zwischen Alchemistengerümpel suchen sie nach geheimnisvollen Dingen, die sie für ihre Zaubereien brauchen.

Ein listiger Wettstreit beginnt, denn jeder möchte die wertvollsten Dinge haben und besonders solche, die er dringend für sein Geheimrezept braucht. Jeder versucht, durch geschicktes Verschieben sich einen Weg durch das Gerümpel zu bahnen. Es kann sich sogar lohnen, mal jemanden vorzulassen oder ihm gute Tips zu geben. Wer die meisten Zauberwerte sammelt, gewinnt und ist der große Zaubermeister.



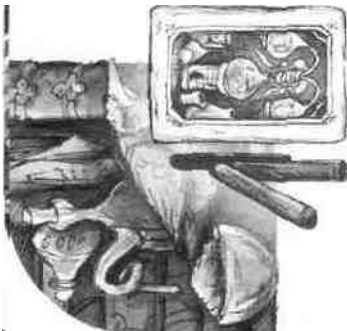
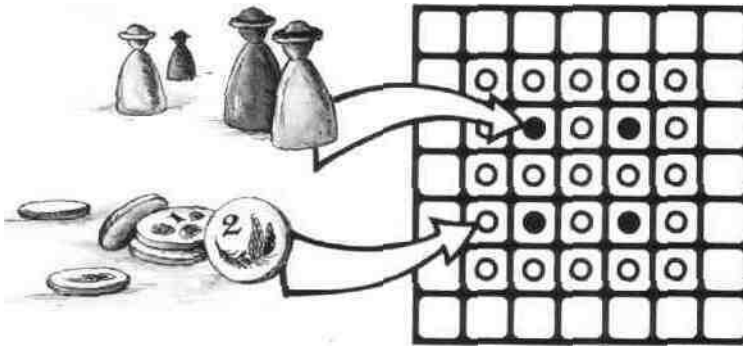
Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Gänge-Karten und Bildscheiben aus der Stanztafel gedrückt

Die **Gänge-Karten** werden gemischt und auf dem Spielplan verteilt, so daß ein zufälliges Muster aus Labyrinthgängen entsteht. Eine Gänge-Karte bleibt übrig. Sie wird im Verlauf des Spiels zum Verschieben der Gangreihen benutzt

Jeder Spieler wählt eine **Spielfigur** und setzt sie auf das farbgleiche Startfeld in der Mitte des Spielplans.

Die Gänge-Karten an den Stellen, die in der Abbildung mit weißen Punkten gekennzeichnet sind, sind Bildfelder für die Zauberdinge. Diese 21 **Bildscheiben** werden mit der Rückseite nach oben gemischt und auf diese Felder verteilt. Dann dreht man alle Scheiben um, und die Zauberdinge werden sichtbar. Was sie bedeuten, ist am Ende der Spielregel beschrieben.



Die 21 **Rezeptkarten** werden gemischt. Jeder Spieler zieht sich eine Karte vom verdeckten Stapel und schaut sie an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Die restlichen Rezeptkarten werden in die Spieleschachtel zurückgelegt

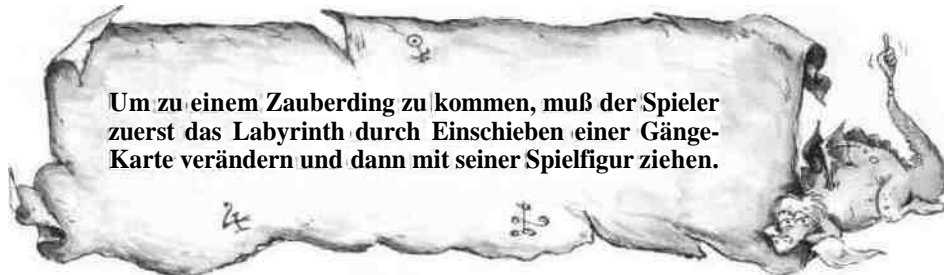
Jeder Spieler erhält 3 **Holzstäbchen**.

Spielablauf

Es geht darum, **zu den Zauberdingen** im Labyrinth zu gelangen und sie aufzunehmen, und zwar **in der Reihenfolge ihres Wertes**. Der jeweilige Wert entspricht den Zahlen auf den Bildern.



Zuerst einmal müssen die (natürlich magischen) Pferdeäpfel weggeräumt werden, egal von wem. Dann die Tannenzapfen. Danach kommen der Eichenzweig und die schwarze Schnecke dran. Später kommen die Kostbarkeiten an die Reihe, Hirnmoos, Kröten und Schlangen bis hin zur Alraune und zum schwarzen Hahn. Am wertvollsten aber ist die Mistel. Diese Wunderpflanze bleibt bis zuletzt liegen.



Um zu einem Zauberding zu kommen, muß der Spieler zuerst das Labyrinth durch Einschieben einer Gänge-Karte verändern und dann mit seiner Spielfigur ziehen.

Die Spieler losen aus, wer beginnt Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

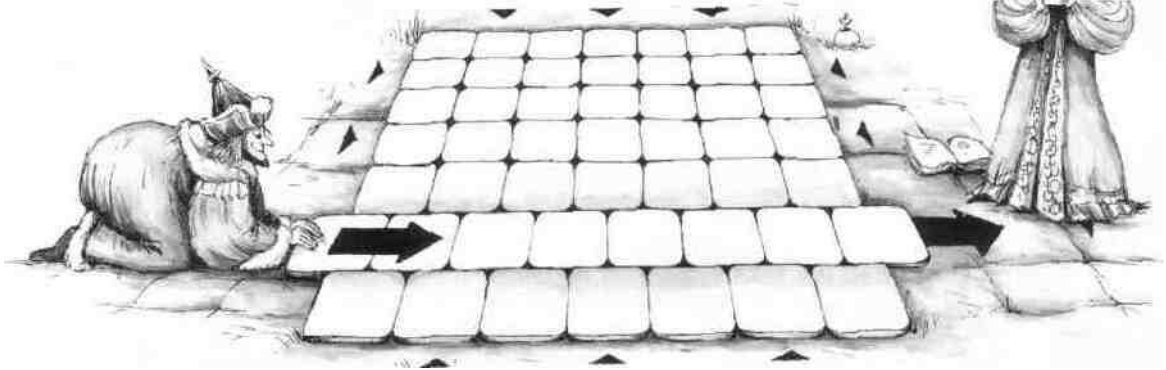
Wer an der Reihe ist, darf drei Dinge tun.

1. In jedem Fall: Eine Gang-Reihe verschieben.
2. Wenn man will: Mit der eigenen Spielfigur ziehen.
3. Wenn man kann: Die richtige Bildscheibe aufnehmen.

Verschieben des Labyrinths

Am Spielfeldrand sind 12 Stellen durch Dreiecke gekennzeichnet. An einem dieser Dreiecke schiebt der Spieler die überzählige Gänge-Karte ein und verschiebt damit eine ganze Gang-Reihe.

Die Gänge-Karte, die dadurch an dem Ende gegenüber herausgeschoben wird, bleibt dort liegen, bis sie an anderer Stelle wieder eingeschoben wird.

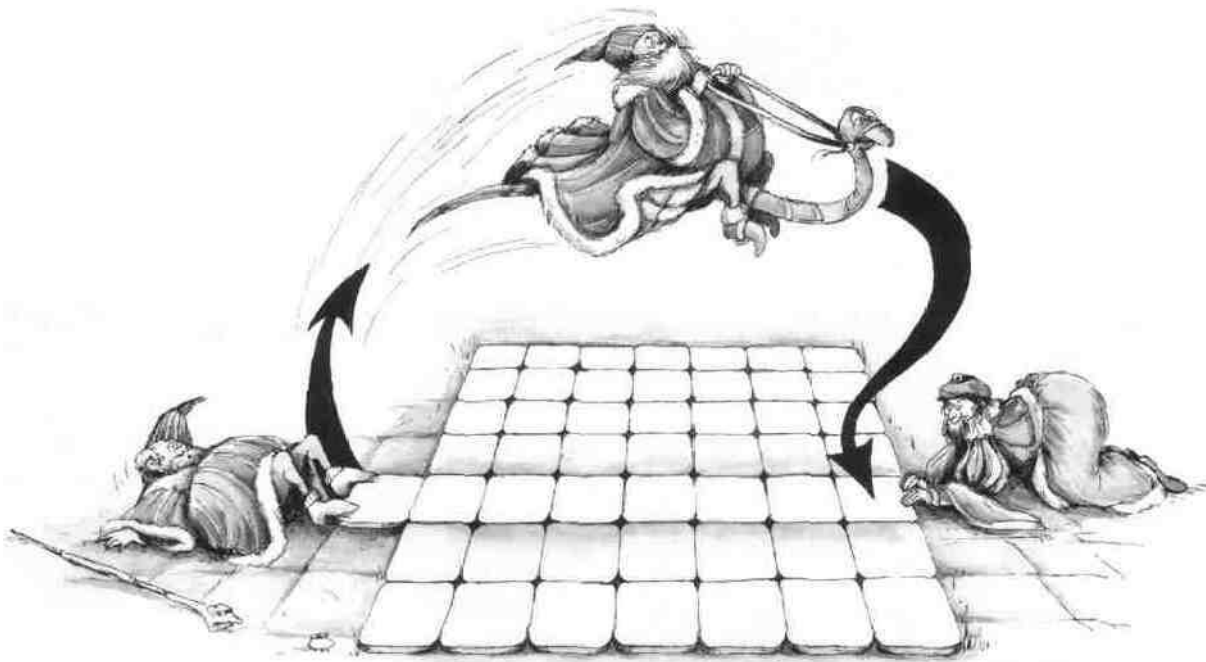


Die jeweils überzählige Gänge-Karte darf mit einer Ausnahme überall eingeschoben werden:

Die Gänge-Karte darf nicht an der gleichen Stelle, an der sie soeben herausgeschoben wurde, wieder eingeschoben werden. Man darf also die vorangegangene Verschiebung nicht sofort wieder rückgängig machen.

Man muß das Labyrinth in jedem Fall zuerst verschieben, auch dann, wenn man ein Ziel ohne Veränderung der Labyrinthgänge erreichen könnte.





Wird beim Verschieben ein Zauberding oder eine Spielfigur auf der herausgeschobenen Gänge-Karte mit aus dem Plan geschoben, so wird der Gegenstand bzw. die Figur auf der gegenüberliegenden Seite auf die gerade neu eingeschobene Gänge-Karte gesetzt. Dieses Versetzen gilt nicht als Zug.

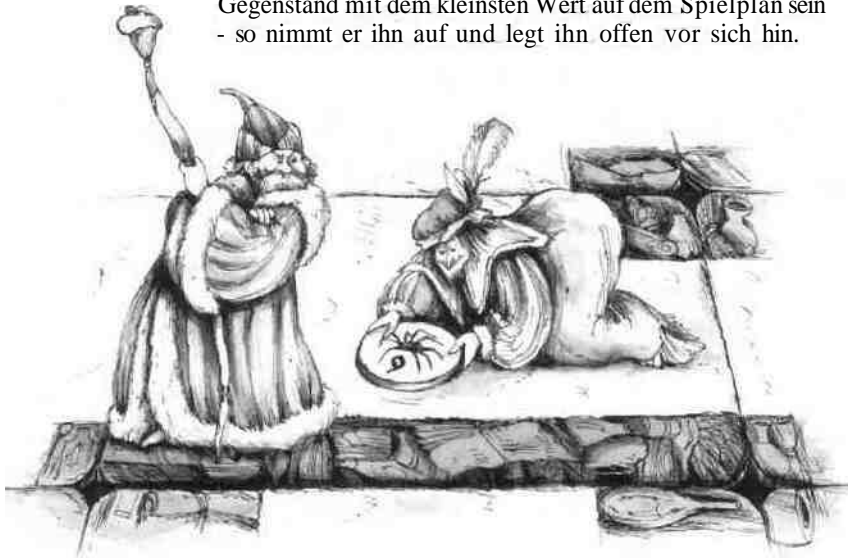


Ziehen und Sammeln

Im Anschluß an das Verschieben der Labyrinthgänge zieht der Spieler mit seiner Spielfigur.

Er darf zu jedem Punkt des Labyrinths ziehen, welcher mit dem Ausgangspunkt durch ununterbrochene Gänge verbunden ist. Man darf soweit ziehen wie man will, auch über Bilder und fremde Figuren hinweg. Die Anzahl der Schritte spielt keine Rolle.

Hat ein Spieler sein Ziel erreicht - es muß immer der Gegenstand mit dem kleinsten Wert auf dem Spielplan sein - so nimmt er ihn auf und legt ihn offen vor sich hin.



Erreicht man sein Ziel nicht auf direktem Weg, so zieht man mit seiner Spielfigur so weit, daß man eine möglichst günstige Ausgangsstellung für den nächsten Zug hat.

Es besteht kein Zugzwang. Man kann seine Figur auch stehenlassen.

Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen, es wird nicht geschlagen.

Die Figur darf auch auf einer Bildscheibe stehen, die noch nicht genommen werden darf, weil sie eine höhere Zahl hat. Dadurch wird ein Zauberding aber nicht blockiert! Ist diese Zahl dann z.B. bei einem der nachfolgenden Spieler oder übernächsten an der Reihe, so darf dieser sie trotzdem an sich nehmen.

Will man einen Gegenstand aufnehmen, so muß man stets von einem anderen Feld kommen. Es lohnt sich also nicht, auf der Mistel stehenzubleiben, bis sie an der Reihe ist!

Die Geheimrezepte

Wenn man auf Zauberdinge ziehen kann, die auf der eigenen Rezeptkarte abgebildet sind, so wird das besonders hoch gewertet (s. Wertung). Deshalb wird man niemandem verraten, was man braucht.





Die Holzstäbchen

Wie in manchen Märchen hat man auch hier drei Wünsche frei. Jedes Hölzchen bedeutet, daß der Spieler, der es ablegt, sofort eine zweite Zugfolge vornehmen darf (1. Schieben, 2. Ziehen, 3. evtl. Zauberdng aufnehmen). Die Möglichkeit dazu hat man immer dann, wenn man an der Reihe war und nun normalerweise der nächste Spieler drankommen würde. Will man eine solche Möglichkeit nutzen, so legt man ein Hölzchen fort und führt die Extra-Aktion aus. Hierbei werden alle Regeln so angewandt, als sei man bei normalem Spielverlauf wieder an der Reihe.

Mehr als 1 Hölzchen pro Spielzug darf nicht eingesetzt werden.



Guter Rat ist teuer

Oft kommt es vor, daß ein Spieler - nenne wir ihn Merlin - keinen Weg sieht, mit seiner Figur ans Ziel zu gelangen. Ein Mitspieler aber - sagen wir Marando - hat eine Möglichkeit für Merlin entdeckt. Dann kann er einen Handel vorschlagen: " Wenn du mir was Schönes gibst, dann zeige ich dir den Weg!"

Angenommen, Merlin bietet ihm von seinen gesammelten Schätzen die Pferdeäpfel an und Marando ist einverstanden. Dann zeigt er ihm, wo das Labyrinth zu verschieben wäre. Wenn Merlin dem Vorschlag folgt, muß er ihm den vereinbarten Gegenstand geben. Wenn er an anderer Stelle einschiebt, braucht er nichts abzugeben.



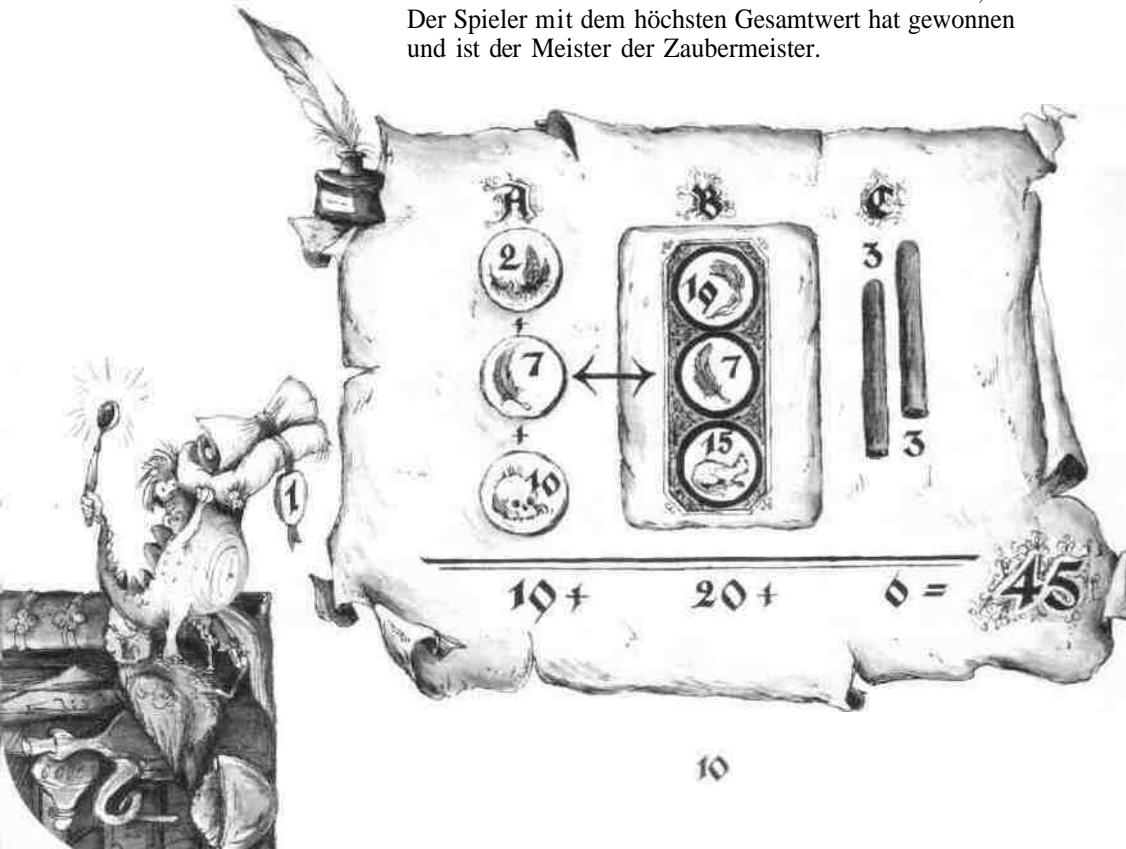
Ende des Spiels und Wertung

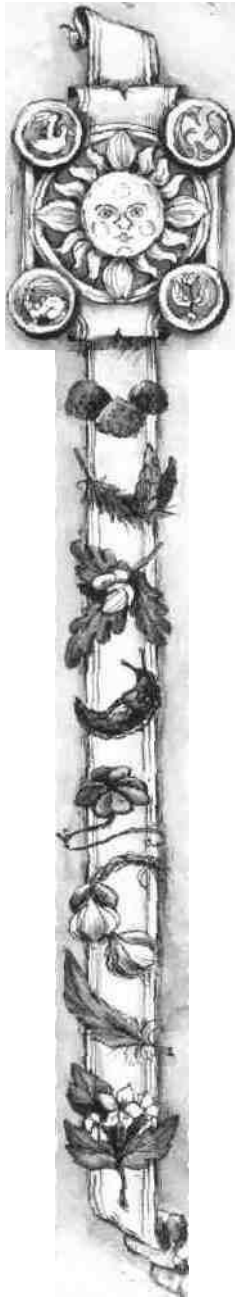
Das Spiel ist beendet, sobald die Mistel aufgenommen wurde. Jeder zählt die Summe seiner Schätze anhand der aufgedruckten Zahlen zusammen, A.

Jede Übereinstimmung mit einem Gegenstand auf der Rezeptur erbringt 20 Extrapunkte, sodaß bis zu 60 Extrapunkte möglich sind, B.

Jedes unbenutzte Hölzchen ist weitere 3 Punkte wert, C

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert hat gewonnen und ist der Meister der Zaubermeister.





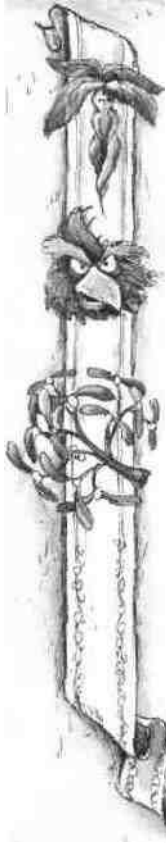
Die Geheimnisse der Zauberdinge

Von der Heilkraft vieler Pflanzen weiß man seit uralten Zeiten. Die gesammelten Erfahrungen waren vormals aber verbunden mit den merkwürdigsten magischen Vorstellungen. Denn Wissen, Glauben und Aberglauben waren unentwirrbar verwoben. Den Dingen, die in diesem Spiel vorkommen, schrieb man folgende Bedeutungen zu. Von Versuchen raten wir aber dringend ab. Wir sehen uns außerstande, Garantien oder Haftung zu übernehmen.

- 1 **Pferdeäpfel** sollten gut sein gegen Fieber. Ihr Saft mit Brantwein gemixt galt als Liebestrank.
- 2 **Tannenzapfen**, unters Kopfkissen gelegt, sollten kleinen Kindern beim Einschlafen helfen.
- 3 Wer viel laufen mußte, legte sich ein **Eichenblatt** in den Hut. Das sollte die Füße vor Wundlaufen schützen.
- 4 Öl aus schwarzen nackten **Schnecken** galt als Heilmittel für Wunden und andere Körperschäden.
- 5 Vierblättriger **Klee** sollte Glück bringen, aber nur, wenn er im Dunkeln gefunden wurde, am besten zusammen mit Hummelwachs in einem Beutel aufbewahrt.
- 6 Wer **Knoblauch** aß, glaubte dadurch unverwundbar zu werden. Knoblauchzehen, an der Stubendecke aufgehängt, sollten Krankheiten abziehen.
- 7 Wer eine **Rabensfeder** fand, der versprach sich davon Glück.
- 8 **Bilsenkraut** war Bestandteil der Hexensalbe. Damit rieben sich angeblich Hexen unter den Armen ein, um fliegen und sich in Tiere verwandeln zu können.



- 9 **Spinnen** hielt man für giftig. Es sollte aber Glück bringen, sie über die Hand laufen zu lassen. Eingespernte Kreuzspinnen sollten sich zu Gold verwandeln.
- 10 Moos, das auf einem Totenschädel gewachsen war, hieß **Hirnmoos**. Angeblich half es gegen Epilepsie.
- 11 Aus einer toten **Blindschleiche** machte man einen Zauberstab, indem man sie im Rauchfang trocknete.
- 12 Der **Bergkristall** galt als Schutz vor Hexenzauber, pulverisiert sollte er gegen Brüche helfen.
- 13 **Kröten** galten als giftig. Als eine in Hexenfett und Sahne gekochte Mahlzeit aber sollten sie den Genießer befähigen, die Sprache der Tiere zu verstehen.
- 14 Vom **Feuersalamander** meinte man, daß er gegen Feuer unempfindlich macht und Feuersbrünste löscht
- 15 Wen ein **Wiesel** anfaucht, der brach, so wurde behauptet, mitten entzwei oder erblindete. Bestimmte Knochen vom weißen Wiesel machten angeblich unsichtbar.
- 16 Die **Silberdistel**, in der Nacht zur Sonnenwende gefunden, sollte gewaltige Körperkraft verleihen.
- 17 Der Genuß von **Schlangenfleisch** sollte dazu befähigen, die Sprache der Tiere zu verstehen.
- 18 Vom **Smaragd** versprach man sich Hilfe gegen Epilepsie, Fieber und Gift. Sehkraft und Gedächtnis sollte er stärken. Unkeusches Tun, so hieß es, läßt den Stein zerspringen.



- 19 Wie ein Mensch ist die Wurzel der **Alraune** geformt. Man erhoffte sich von ihr Glück in der Liebe und im Spiel.
- 20 **Schwarze Hähne**, so meinte man, können sich in einen Basilisk verwandeln, ein Fabelwesen mit tödlichem Blick
- 25 Die immergrüne **Mistel** gilt seit Urzeiten als heilende Pflanze. Sie fördert den Stoffwechsel und hilft gegen Arterienverkalkung. Die Beeren darf man nicht essen, sie sind giftig. Dieses alte Wissen verband sich vormals mit dem Aberglauben, daß die Mistel auch vor Blitz und Feuer, vor Gespenstern und vor Zauberei schützt. Daher nannte man sie auch Donnerbesen, Drudenfuß oder Hexenchrut.



übrigens: Die 12 Holzstücke, von denen jeder Spieler drei bekommt, stammen natürlich von einem Wegkreuz. Solche Stücke nämlich, davon war man überzeugt, brachten Glück im Spiel.



Literatur:

Maria Treben, Gesundheit aus der Apotheke Gottes,
Steyr 1987

Helmut Hiller, Lexikon des Aberglaubens, München
1986

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg