



Escape the Labyrinth

Spielanleitung – kurz erklärt

1–4

SPIELER

ab 6

JAHREN

Escape the Labyrinth ist ein kooperatives Rätselspiel von Ravensburger für 1 bis 4 Personen ab 6 Jahren. Ihr steckt gemeinsam in einem verzauberten Irrgarten fest und wollt durch das Zaubertor nach draußen. Dafür sammelt ihr unterwegs zwei Schlüssel und dreht blockierte Wege frei, indem ihr Rätsel richtig löst.

Spielziel

Ihr bewegt zusammen eine Figur über beide Schlüssel bis zum Zaubertor. Gelöste Rätsel erlauben euch, Wegkarten zu drehen und so neue Verbindungen zu schaffen.

Vorbereitung

Legt 49 der 50 quadratischen Karten zu einem Quadrat aus 7 x 7 Feldern aus. Start, Zaubertor und die beiden Schlüssel gehören an ihre vorgesehenen Plätze, die gemischten Wegkarten kommen zufällig gedreht dazwischen. Die Spielfigur stellt ihr auf das Startfeld. Die Rätselkarten werden gemischt und als Stapel bereitgelegt.

So spielt ihr

- 1 Die älteste Person nimmt die Zaubererkarte und beginnt.
- 2 Wer die Zaubererkarte hat, zieht die Figur so weit auf einem offenen Weg, wie es geht, oder stoppt früher. Auch rückwärts ist erlaubt.
- 3 Soll eine Wegkarte vor der Figur gedreht werden, bleibt die Figur stehen und es wird die unterste Rätselkarte gezogen.
- 4 Bei richtiger Antwort dreht ihr die Karte so, dass der Weg frei wird, und stellt die Figur darauf.
- 5 Bei falscher Antwort wandert die Rätselkarte als Strafpunkt in die Schachtel und nichts wird gedreht.
- 6 Danach geht die Zaubererkarte reihum weiter. Auf einem Schlüsselfeld müsst ihr anhalten und ebenfalls ein Rätsel lösen.

So gewinnt ihr

Ihr gewinnt gemeinsam, sobald beide Schlüssel gefunden sind und die Figur das Zaubertor erreicht. Nach dem dritten Fehler ist das Spiel sofort verloren.

Spielziel

Ihr seid als Gruppe in einem verwunschenen Irrgarten eingeschlossen. Der einzige Ausgang ist das Zaubertor, das sich nur mit zwei Schlüsseln öffnen lässt. Diese Schlüssel liegen irgendwo im Labyrinth, und viele Wege dorthin sind blockiert. Durch richtig gelöste Rätsel dürft ihr Wegkarten drehen und euch so eine Strecke bauen, die über beide Schlüssel bis zum Tor führt.

Spielmaterial

50 Quadratische Karten

20 Rätselkarten

1 Spielfigur

Spielaufbau

- Die älteste Person am Tisch wird Startspieler und nimmt sich die Zaubererkarte.
- Aus den restlichen 49 quadratischen Karten legt ihr ein Quadrat von 7 x 7 Karten offen aus.
- Startfeld, Zaubertor und die beiden Schlüsselkarten kommen an ihre festgelegten Positionen in diesem Quadrat.
- Die Wegkarten werden vorher gemischt und in zufälliger Ausrichtung offen dazwischengelegt.
- Die gemeinsame Spielfigur stellt ihr auf das Startfeld.
- Mischt die 20 Rätselkarten und legt sie als Stapel neben das Labyrinth.

Spielbeginn

Den Anfang macht die älteste Person in der Runde; sie erhält zu Beginn die Zaubererkarte. Anschließend wandert die Zaubererkarte nach jedem Zug reihum weiter. Die Figur startet auf dem Startfeld.

Spielablauf

Wer ist am Zug

Wer die Zaubererkarte besitzt, ist der Zauberer und führt den Zug aus. Beraten ist ausdrücklich erlaubt, ihr spielt gemeinsam gegen das Labyrinth.

Die Figur bewegen

Du darfst die Figur auf einem offenen Weg durch das Labyrinth so weit ziehen, wie die Wege es zulassen. Du musst aber nicht bis zum Ende laufen: Wenn es für die weitere Strecke sinnvoll erscheint, kannst du früher anhalten. Auch zurückziehen ist möglich.

Rätseln und Wege drehen

- 1 Willst du eine Wegkarte direkt vor der Figur drehen, bleibst du stehen.
- 2 Zieh die unterste Karte vom Rätselstapel und stelle die Aufgabe vor.
- 3 Auf manchen Karten stehen mehrere Aufgaben. Einigt euch vor der Runde, ob ihr A, B oder C bearbeitet.
- 4 Als Zauberer überlegst du zuerst selbst, darfst aber jederzeit die anderen um Hilfe bitten.
- 5 Nenne die Antwort laut und prüfe dann die Lösung auf der Rückseite.
- 6 Stimmt die Antwort, drehst du die ausgewählte Wegkarte so, dass der Weg vor der Figur offen ist, und stellst die Figur auf diese Karte. Dein Zug endet damit.
- 7 Ist die Antwort falsch, kommt die Rätselkarte als Strafpunkt in die Schachtel und die Wegkarte bleibt, wie sie liegt.

In beiden Fällen gibst du die Zaubererkarte danach an die nächste Person weiter.

Die Schlüssel

Kommt die Figur auf eine Schlüsselkarte, musst du dort anhalten und ein Rätsel lösen. Bei richtiger Antwort habt ihr einen Schlüssel zum Zaubertor. Die Schlüsselkarte bleibt an ihrem Platz liegen, die Zaubererkarte geht weiter. Bei falscher Antwort gibt es einen Strafpunkt, und der Schlüssel kann in einem späteren Zug erneut erspielt werden. Die Reihenfolge der beiden Schlüssel ist euch überlassen.

Wichtige Regel zu den Lösungen

Schaut vor dem Antworten nicht auf die Rückseite der Rätselkarte, dort steht die Lösung.

Der Spielzug

- 1 Nimm die Zaubererkarte entgegen.
- 2 Ziehe die Figur auf offenen Wegen so weit du möchtest, vorwärts oder zurück.
- 3 Halte vor der Wegkarte an, die du drehen willst, oder halte auf einer Schlüsselkarte an.
- 4 Zieh die unterste Rätselkarte und stelle die vereinbarte Aufgabe A, B oder C.
- 5 Überlege, frage die anderen bei Bedarf und nenne die Antwort laut.
- 6 Kontrolliere die Lösung: richtig bedeutet Wegkarte drehen und Figur daraufstellen beziehungsweise Schlüssel erhalten, falsch bedeutet Rätselkarte als Strafpunkt in die Schachtel.
- 7 Gib die Zaubererkarte reihum weiter.

Sonderregeln

- Nur zwei Fehler sind erlaubt, beim dritten falschen Rätsel endet das Spiel sofort.
- Jede falsch beantwortete Rätselkarte wandert als Strafpunkt in die Schachtel.
- Auf einer Schlüsselkarte ist das Anhalten Pflicht, dort muss gerätselt werden.
- Gezogen wird immer die unterste Karte des Rätselstapels.
- Bei Karten mit mehreren Aufgaben legt ihr vor der Runde fest, ob A, B oder C gilt.
- Die Schlüsselkarten bleiben nach dem Erspielen liegen und werden nicht entfernt.
- Auch Zurückziehen der Figur ist erlaubt.

Spielende und Gewinn

Ihr gewinnt gemeinsam, sobald beide Schlüssel gefunden sind und die Figur das Zaubertor erreicht. Dann öffnet sich das Tor und ihr verlasst den Irrgarten. Verloren habt ihr, sobald die dritte Rätselkarte falsch beantwortet wurde; das Spiel endet dann sofort. In seltenen Fällen kann es außerdem vorkommen, dass sich das Zaubertor durch Drehen der Wege nicht mehr erreichen lässt, auch dann ist die Partie verloren.

Varianten

- Solospiel: Du kannst auch allein versuchen, aus dem Irrgarten zu entkommen. Die Regeln bleiben dabei gleich.

Tipps

- Lauf nicht automatisch so weit wie möglich. Oft lohnt es sich, früher anzuhalten, damit die nächste Drehung eine bessere Verbindung schafft.
- Nutzt das Beratungsrecht konsequent. Da alle gemeinsam gewinnen oder verlieren, sollte niemand allein raten.
- Überlegt vor dem Drehen, welche Karte euch nicht nur einen Schritt, sondern eine längere Strecke öffnet.
- Plant den Weg über beide Schlüssel und das Tor im Voraus, denn falsche Antworten sind streng begrenzt.
- Bei Zählaufgaben lohnt es sich, die Suche auf mehrere Personen aufzuteilen und die Ergebnisse zu vergleichen.

Häufige Fragen

Darf ich die Figur auch rückwärts ziehen?

Ja. Neben dem Vorwärtsziehen ist auch das Zurückziehen der Figur ausdrücklich erlaubt.

Muss ich immer so weit ziehen, wie der Weg es zulässt?

Nein. Du darfst früher stehen bleiben, wenn dir das für den weiteren Weg sinnvoller erscheint.

Dürfen mir die anderen beim Rätsel helfen?

Ja. Als Zauberer überlegst du zuerst selbst, kannst aber jederzeit die Mitspieler um Hilfe bitten.

Was passiert bei einer falschen Antwort?

Die Rätselkarte kommt als Strafpunkt in die Schachtel und die ausgewählte Wegkarte darf nicht gedreht werden. Die Zaubererkarte geht trotzdem weiter.

Muss ich auf einem Schlüsselfeld anhalten?

Ja. Erreicht die Figur eine Schlüsselkarte, bleibst du dort auf jeden Fall stehen und löst ein Rätsel.

Ist ein Schlüssel verloren, wenn wir das Rätsel dort nicht lösen?

Nein. Die Rätselkarte wird als Strafpunkt abgelegt, der Schlüssel kann mit einer späteren Aufgabe noch erspielt werden.

Müssen wir die Schlüssel in einer bestimmten Reihenfolge holen?

Nein. Ihr entscheidet selbst, in welcher Reihenfolge ihr die beiden Schlüssel findet.

Welche Rätselkarte wird gezogen?

Du ziehst immer die unterste Karte vom Rätselstapel und erklärst die Aufgabe.

Wie viele Fehler dürfen wir uns leisten?

Zwei. Sobald die dritte Karte falsch gelöst ist, endet das Spiel sofort und ihr habt verloren.

Kann man das Spiel allein spielen?

Ja, es gibt ein Solospiel. Die Anleitung lädt ausdrücklich dazu ein, allein aus dem Irrgarten zu entkommen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Kai Haferkamp
Erscheinungsjahr	2020
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 24.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/escape-the-labyrinth/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/escape-the-labyrinth/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026