



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Harry Potter Labyrinth

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 7

JAHREN

Harry Potter Labyrinth ist ein Schiebe- und Suchspiel für 2 bis 4 Personen ab 7 Jahren. Die Gänge auf dem Spielplan verändern sich in jedem Zug, weil ein zusätzliches Labyrinth-Kärtchen hineingeschoben wird. Ihr sucht Figuren aus der Welt von Hogwarts und versucht, sie mit eurer Spielfigur zu erreichen.

Spielziel

Decke als Erster alle deine Bildkarten auf und bringe deine Spielfigur zurück auf dein Startfeld.

Vorbereitung

Mischt die Labyrinth-Kärtchen verdeckt und legt sie offen auf die freien Felder des Plans, so entsteht ein zufälliges Labyrinth. Ein Kärtchen bleibt übrig und liegt offen neben dem Plan. Die 24 Bildkarten werden gemischt und gleichmäßig verteilt, jeder stapelt sie ungesehen verdeckt vor sich. Jeder nimmt eine Figur und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld in einer Planecke.

So spielt ihr

- 1 Alle schauen sich heimlich die oberste Karte ihres Stapels an. Das ist euer erstes Ziel.
- 2 Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 3 Wer dran ist, schiebt zuerst das übrige Kärtchen an einem der 12 Pfeile ein. Auf der Gegenseite fällt ein Kärtchen heraus.
- 4 Danach ziehst du deine Figur über einen durchgehenden Weg so weit du willst, oder bleibst stehen.
- 5 Erreichst du dein Motiv, legst du die Karte offen ab und schaust sofort die nächste an.

So gewinnt ihr

Wer alle eigenen Bildkarten offen liegen hat und mit der Figur wieder auf dem eigenen Startfeld steht, gewinnt sofort.

Spielziel

Jeder Spieler bekommt einen verdeckten Stapel Bildkarten. Sie zeigen Figuren aus der Welt von Harry Potter, die ihr auf dem Spielplan aufsuchen müsst. Immer nur die oberste Karte gilt als aktuelles Ziel. Gewonnen hat, wer als Erster sämtliche eigenen Karten aufgedeckt hat und danach seine Spielfigur zurück auf das eigene Startfeld bringt.

Spielmaterial

1 Spielplan

34 Quadratische Labyrinth-Kärtchen

24 Bildkarten

4 Spielfiguren

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie alle Kartonteile vorsichtig aus den Stanztafeln.
- Mischt die 34 Labyrinth-Kärtchen verdeckt.
- Legt sie offen auf die freien Felder des Spielplans, damit ein zufälliges Labyrinth entsteht.
- Ein Kärtchen bleibt übrig. Es kommt offen neben den Plan und dient später zum Verschieben.
- Mischt die 24 Bildkarten und verteilt sie gleichmäßig an alle Mitspieler.
- Jeder legt seine Bildkarten ungesehen als verdeckten Stapel vor sich ab.
- Jeder wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das farblich passende Startfeld in einer der vier Ecken.

Spielbeginn

Zu Beginn sieht sich jeder heimlich die oberste Karte seines eigenen Stapels an und zeigt sie niemandem. Der jüngste Spieler eröffnet die Partie. Danach kommt reihum im Uhrzeigersinn der nächste an die Reihe.

Spielablauf

Dein Ziel im Zug

Du versuchst, mit deiner Spielfigur das Feld zu erreichen, auf dem dasselbe Motiv abgebildet ist wie auf der obersten Karte deines Stapels. Jeder Zug besteht dabei aus zwei festen Teilen: erst das Labyrinth verschieben, dann ziehen.

Labyrinth verschieben

Am Rand des Spielplans siehst du 12 Pfeile. Such dir einen davon aus und schiebe das überzählige Labyrinth-Kärtchen dort so weit hinein, dass gegenüber genau ein Kärtchen aus dem Plan gedrückt wird. Dieses herausgeschobene Kärtchen bleibt am Rand liegen, bis der nächste Spieler es an einer anderen Stelle wieder einschiebt.

Zwei Punkte sind dabei wichtig:

- 1 Das Kärtchen darf nicht an der Stelle eingeschoben werden, an der es der vorherige Spieler gerade herausgedrückt hat.
- 2 Verschieben muss immer. Auch wenn du dein Motiv ohne Verschieben schon erreichen könntest, führst du den Schub zuerst aus.

Figuren, die vom Plan geschoben werden

Rutscht durch das Verschieben eine Spielfigur vom Plan, egal ob deine eigene oder eine fremde, kommt sie auf der gegenüberliegenden Seite auf das gerade neu eingeschobene Kärtchen. Dieses Versetzen zählt nicht als Zug der betroffenen Figur.

Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben ziehst du. Du darfst auf jedes Feld gehen, das über einen ununterbrochenen Pfad mit deinem Standfeld verbunden ist. Wie weit du gehst, entscheidest du selbst. Du kannst deine Figur auch einfach stehen lassen. Mehrere Figuren dürfen auf demselben Feld stehen.

Kommst du nicht direkt zu deinem Motiv, lohnt es sich oft, die Figur in eine günstige Position für den nächsten Zug zu bringen.

Karte aufdecken

Stehst du auf dem gesuchten Motiv, legst du die Bildkarte offen als Nachweis neben deinen verdeckten Stapel. Anschließend darfst du sofort die nächste Karte anschauen. Dieses neue Ziel gilt ab deinem nächsten Zug.

Der Spielzug

- 1 Schiebe das überzählige Labyrinth-Kärtchen an einem der 12 Pfeile ein, sodass gegenüber ein Kärtchen herausfällt.
- 2 Setze eine dabei vom Plan geschobene Figur auf der Gegenseite auf das neu eingeschobene Kärtchen.
- 3 Ziehe deine Spielfigur beliebig weit über einen durchgehenden Weg oder bleib stehen.
- 4 Hast du dein Motiv erreicht, lege die Bildkarte offen neben deinen Stapel.
- 5 Schau danach sofort die nächste Karte deines Stapels an.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Verschieben ist Pflicht, selbst wenn du dein Ziel auch ohne Verschieben erreichen könntest.
- Das gerade herausgeschobene Kärtchen darf nicht sofort an derselben Stelle wieder eingeschoben werden.
- Wird eine Figur vom Plan geschoben, kommt sie gegenüber auf das frisch eingeschobene Kärtchen. Das gilt nicht als ihr Zug.
- Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren gleichzeitig stehen.
- Die oberste Bildkarte bleibt geheim, sie wird den anderen nicht gezeigt.
- Stehenbleiben ist erlaubt, du musst deine Figur nicht bewegen.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet in dem Moment, in dem ein Spieler alle seine Bildkarten aufgedeckt hat und seine Figur wieder auf dem eigenen Startfeld steht. Dieser Spieler gewinnt. Angaben zu einem Gleichstand macht die Anleitung nicht.

Varianten

- Variante für jüngere Kinder: Aufbau und Ablauf bleiben gleich, aber alle dürfen zu Beginn ihre sämtlichen Bildkarten anschauen. Vor jedem Zug entscheidet ihr dann selbst, welches Ziel ihr als Nächstes ansteuert.
- Vereinfachtes Spielende: Ihr könnt vereinbaren, dass die Figur am Schluss nicht zum Startfeld zurückkehren muss, sondern an einer beliebigen Stelle aus dem Labyrinth herausgezogen wird.

Tipps

- Schiebe so, dass sich dein eigener Weg öffnet und gleichzeitig der Weg der Gegner zu deren mutmaßlichem Ziel abreißt.
- Erreichst du dein Motiv nicht, zieh trotzdem: Eine gute Ausgangsposition spart dir im nächsten Zug einen ganzen Schub.
- Denk daran, dass eine Figur, die vom Plan gedrückt wird, gegenüber wieder auftaucht. Manchmal ist genau das eine Abkürzung für dich.
- Merke dir, an welcher Stelle das Kärtchen zuletzt herausgeschoben wurde. Diese Stelle ist für dich gesperrt und schränkt deine Auswahl ein.
- Weil auf einem Feld mehrere Figuren stehen dürfen, kannst du dich ruhig auf ein stark umkämpftes Feld stellen.

Häufige Fragen

Muss ich das Labyrinth auch dann verschieben, wenn ich mein Motiv schon erreichen kann?

Ja. Das Verschieben ist in jedem Zug Pflicht, unabhängig davon, ob du dein Ziel auch ohne Schub erreichen würdest.

Darf ich das Kärtchen dort wieder einschieben, wo es gerade herausgekommen ist?

Nein. Die Stelle, an der das Kärtchen vom vorherigen Spieler herausgeschoben wurde, ist für das Wiedereinschieben gesperrt.

Was passiert, wenn meine Figur vom Spielplan geschoben wird?

Sie wird auf der gegenüberliegenden Seite auf das gerade eingeschobene Labyrinth-Kärtchen gestellt. Das zählt nicht als dein Zug, du darfst danach normal ziehen.

Wie weit darf ich meine Figur ziehen?

So weit du willst, solange ein ununterbrochener Pfad zum Zielfeld führt. Du darfst auch komplett stehen bleiben.

Dürfen zwei Figuren auf demselben Feld stehen?

Ja, ein Feld kann mehrere Spielfiguren gleichzeitig aufnehmen.

Darf ich meine Bildkarte den anderen zeigen?

Nein. Die oberste Karte schaust du dir heimlich an. Erst wenn du das Motiv erreicht hast, legst du sie offen neben deinen Stapel.

Darf ich sofort weiterziehen, nachdem ich eine Karte aufgedeckt habe?

Nein. Du schaust die nächste Karte sofort an, dieses neue Ziel gilt aber erst ab deinem nächsten Zug.

Wer fängt an?

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Reicht es, wenn ich alle Karten aufgedeckt habe?

Nein. Im Grundspiel musst du danach zusätzlich mit deiner Figur auf dein Startfeld zurückkehren. Nur in der Kinder-Variante könnt ihr darauf verzichten.

Wie viele Bildkarten bekommt jeder?

Die 24 Bildkarten werden gemischt und gleichmäßig an alle verteilt. Die genaue Zahl hängt also von der Spielerzahl ab.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Max J. Kobbert
Erscheinungsjahr	2018
Edition / Regelstand	Harry Potter
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, Regelstand Harry Potter, zuletzt geprüft am 19.08.2026. 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/harry-potter-labyrinth/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/harry-potter-labyrinth/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026