

Ravensburger® Spiele Nr. 21 2101 • Autor: Max J. Kobbert • Illustration: Joachim Krause

JUNIOR



Ein spannendes Abenteuer wartet in dem geheimnisvollen Labyrinth auf die kleinen Gespenster. Geht mit ihnen auf Entdeckungstour und macht euch auf die Suche nach den verborgenen Geheimnissen. Gänge werden verschoben, Wege öffnen oder schließen sich. Nur wer den Überblick behält, gelangt zum Ziel und kann das Geheimnis des Labyrinths lüften.

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 17 Gänge-Karten
- 12 Geheimnis-Chips
- 4 Gespenster (aus je 2 Teilen)

Der große Schiebe-Spaß für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

Ravensburger

Ziel des Spiels

ist es, mit seinem Gespenst zu den Motiven zu gelangen, die auf den Geheimnis-Chips abgebildet sind, und die meisten Chips zu sammeln.



Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Gänge-Karten und die Geheimnis-Chips vorsichtig aus der Stanztafel.

Um die Spielfiguren zusammenzusetzen, steckt ihr jedes Gespenst auf einen Kunststofffuß, bis es einrastet. Die Gespenster sind nun montiert und werden nicht mehr auseinandergebaut.

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches, so dass alle Spieler ihn gut erreichen können.

Die Gänge-Karten mischt ihr zunächst verdeckt und verteilt sie anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans. So entsteht ein zufällig angeordnetes Labyrinth. Eine Gänge-Karte bleibt dabei übrig. Sie bleibt zunächst neben dem Spielplan liegen. Ihr braucht sie später zum Verschieben des Labyrinths.

Die Geheimnis-Chips mischt ihr verdeckt auf dem Tisch und legt sie neben den Spielplan.

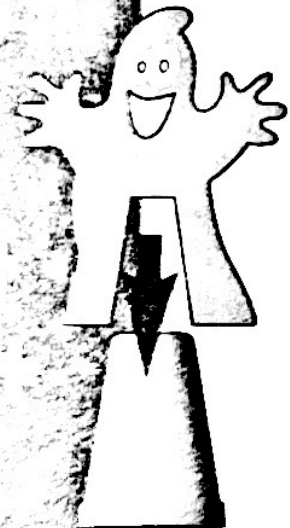
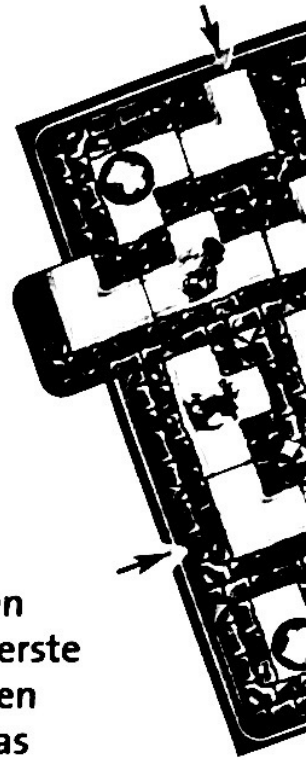
Sucht euch jeder ein **Gespenst** aus und stellt es auf das farbgleiche Feld in einer Spielplanecke.

Und schon kann's losgehen

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der mutigste Spieler beginnt. Er dreht einen Geheimnis-Chip um. Dieser Chip zeigt das erste Ziel, das ihr mit euren Gespenstern erreichen müsst. Dazu verschiebt ihr immer **zuerst** das Labyrinth und zieht **danach** mit eurem Gespenst.

So verschiebt ihr das Labyrinth

Wenn ihr an der Reihe seid, schiebt ihr die überzählige Gänge-Karte von einer Seite in den Spielplan ein. Am Rande des Plans sind die Stellen, an denen ihr die Karte einschieben könnt, durch einen Pfeil markiert. Schiebt die Karte so weit in den Spielplan ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite eine andere Gänge-Karte aus dem Labyrinth heraus geschoben wird.

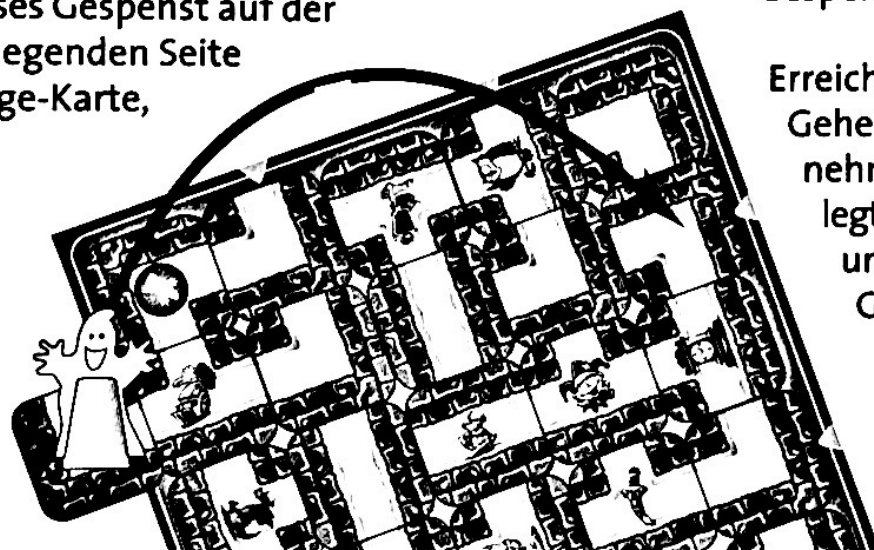




Ihr könnt die Gänge-Karte immer an einer beliebigen Stelle einschieben, allerdings nicht an der Stelle, an der sie gerade heraus geschoben wurde. Ihr dürft also den Zug des vorherigen Spielers nicht direkt wieder rückgängig machen.

Die heraus geschobene Karte bleibt am Spielplanrand liegen, bis sie vom nächsten Spieler an einer anderen Stelle wieder eingeschoben wird.

Wird beim Verschieben der Gänge eine Karte heraus geschoben, auf der ein Gespenst steht, setzt ihr dieses Gespenst auf der gegenüberliegenden Seite auf die Gänge-Karte, die gerade neu in den Spielplan eingeschoben wurde.



Dieses Versetzen eines Gespenstes gilt allerdings noch nicht als Zug.

Wenn ihr an der Reihe seid, müsst ihr das Labyrinth auf jeden Fall immer zuerst verschieben, bevor ihr mit eurem Gespenst zieht, auch wenn ihr das gesuchte Motiv ohne das Verschieben der Gänge erreichen könntet.

So zieht ihr mit den Gespenstern

Nachdem ihr das Labyrinth verschoben habt, zieht ihr mit eurem Gespenst. Ihr dürft auf jedes Feld ziehen, das euer Gespenst durch einen **ununterbrochenen Weg** erreichen kann. Ansonsten könnt ihr so weit ziehen wie ihr möchtet oder auch stehen bleiben. Es dürfen auch mehrere Gespenster auf einem Feld stehen.

Erreicht ihr das Motiv, das auf dem aktuellen Geheimnis-Chip abgebildet ist, direkt, nehmt ihr euch diesen Geheimnis-Chip und legt ihn vor euch ab. Euer Zug ist nun beendet und der nächste Spieler deckt einen neuen Geheimnis-Chip auf.



Erreicht ihr das gesuchte Motiv nicht auf direktem Weg, könnt ihr euer Gespenst so weit ziehen, dass ihr für euren nächsten Zug eine günstigere Ausgangsposition habt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er versucht nun, mit seinem Gespenst zu demselben Motiv zu gelangen. Dies geht solange weiter, bis einer von euch das Motiv erreicht. Dieser Spieler gewinnt den Geheimnis-Chip. Erst jetzt dreht der nächste Spieler einen neuen Chip um.

Spielende

Sobald ein Spieler mit seinem Gespenst das Motiv des letzten Geheimnis-Chips erreicht, nimmt er sich den Chip und beendet damit das Spiel.

Gewonnen hat der Spieler, der jetzt die meisten Geheimnis-Chips vor sich liegen hat.

Variante für geübte Labyrinth-Spieler

Zu Beginn mischt ihr die Geheimnis-Chips verdeckt gut durch und verteilt sie dann gleichmäßig an alle Spieler. Jeder Spieler legt seine Chips in einem Stapel verdeckt vor sich ab.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du deinen obersten Geheimnis-Chip, schaut ihn dir so an, dass deine Mitspieler das Motiv nicht sehen

können und legst ihn wieder verdeckt vor dir ab. Nur du kennst jetzt das Motiv, das du mit deinem Gespenst erreichen musst. Wie oben beschrieben, verschiebst du nun zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deinem Gespenst. Hast du das Motiv auf deinem Geheimnis-Chip erreicht, legst du diesen offen neben dich. Dein Zug ist nun beendet.



Erreichst du dein gesuchtes Motiv nicht, ziehst du dein Gespenst soweit du möchtest oder lässt es stehen. In der nächsten Runde versuchst du dann erneut, das Motiv zu erreichen. Nun ist aber erst einmal der nächste Spieler an der Reihe. Dieser schaut sich ebenfalls seinen obersten Geheimnis-Chip an und versucht, mit seinem Gespenst zu diesem Motiv zu gelangen.

Hat ein Spieler seinen letzten Geheimnis-Chip umgedreht, muss er noch versuchen, sein Gespenst zu seinem Startfeld zurückzuziehen. Wem dies zuerst gelingt, hat gewonnen.

© 1995 / 2004 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Carlit und Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

