



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Labyrinth Die Schatzjagd

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 7

JAHREN

Labyrinth – Die Schatzjagd ist ein schnelles Suchspiel mit Karten für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren. Auf jeder Karte ist ein Labyrinth abgebildet, und alle suchen gleichzeitig mit den Augen nach den Schatzkisten, die vom Eingang aus tatsächlich erreichbar sind. Wer die richtige Anzahl als Erster ausruft, gewinnt die Karte.

Spielziel

Du zählst so schnell wie möglich die erreichbaren Schatzkisten im abgebildeten Labyrinth und rufst die Zahl aus. Wer 5 Labyrinth-Karten gesammelt hat, gewinnt.

Vorbereitung

Mischt die 35 Labyrinth-Karten und legt sie mit der Labyrinth-Seite nach oben als Stapel ab. Darauf kommt die Abdeckkarte, damit niemand eine Lösung sieht. Die 18 Schlüssel legt ihr neben den Stapel bereit.

So spielt ihr

- 1 Der älteste Spieler zieht die unterste Karte aus dem Stapel und legt sie so in die Tischmitte, dass alle sie gut sehen und niemand die Rückseite erkennt.
- 2 Alle suchen gleichzeitig: Wie viele Schatzkisten sind vom Eingang durch die Gänge erreichbar? Mauern und Totenköpfe blockieren, Geheimtüren zunächst auch.
- 3 Wer sicher ist, klatscht auf die Karte und ruft die Zahl laut aus.
- 4 Dieser Spieler prüft heimlich die Lösung auf der Rückseite. Stimmt sie, behält er die Karte. Stimmt sie nicht, legt er die Karte wortlos zurück und ist für diese Runde ausgeschieden.
- 5 Die übrigen Spieler suchen weiter, bis die richtige Zahl fällt oder nur noch einer übrig ist.
- 6 Bei der 2., 3. und 4. gewonnenen Karte bekommst du den grünen, roten bzw. blauen Schlüssel – dann musst du auch die Kisten hinter der passenden Tür mitzählen.

So gewinnt ihr

Wer seine fünfte Labyrinth-Karte gewinnt, beendet das Spiel und ist Sieger.

Spielziel

Auf jeder Labyrinth-Karte ist ein verzweigtes Gängesystem mit Schatzkisten, Mauern, Totenköpfen und drei farbigen Geheimtüren abgebildet. Ihr müsst herausfinden, wie viele Schatzkisten man vom Eingang aus wirklich erreichen kann, und diese Zahl als Erster ausrufen. Wer richtig liegt, bekommt die Karte als Gewinn. Ziel ist es, 5 Labyrinth-Karten zu sammeln.

Spielmaterial

35 Labyrinth-Karten

18 Schlüssel

1 Abdeckkarte

Spielaufbau

- Drückt vor der ersten Partie die 18 Schlüssel vorsichtig aus der Stanztafel.
- Mischt alle 35 Labyrinth-Karten.
- Legt den Stapel so auf den Tisch, dass die Labyrinth-Seite oben liegt.
- Deckt den Stapel mit der Abdeckkarte ab.
- Legt die Schlüssel in Griffweite bereit.

Spielbeginn

Den Anfang macht, wer am ältesten ist: Diese Person greift sich den Kartenstapel, holt dessen unterste Karte hervor und platziert sie in der Mitte des Tisches, damit jeder das Labyrinth gleich gut im Blick hat. Die Lösung auf der Kartenrückseite bekommt dabei keiner zu sehen.

Spielablauf

Die Suche im Labyrinth

Sobald die Karte liegt, suchen alle gleichzeitig. Ihr verfolgt mit den Augen die Gänge ab dem Eingang und zählt die Schatzkisten, die auf diesem Weg erreichbar sind.

Dabei gelten drei Bewegungsregeln:

- Du darfst in den Gängen beliebig oft vor und zurück laufen.
- Mauern und Totenköpfe lassen sich nie überschreiten, sie bleiben das ganze Spiel über unpassierbar.
- Die drei Geheimtüren, dargestellt als farbige Schlösser, sind zunächst geschlossen. Erst mit dem passenden Schlüssel darfst du hindurch.

Die Zahl ausrufen

- 1 Bist du sicher, klatschst du mit der Hand auf die Karte und rufst deine Zahl laut aus, zum Beispiel "Fünf".
- 2 Damit ist die laufende Suche zunächst gestoppt.
- 3 Du nimmst die Karte und schaust heimlich auf der Rückseite nach der Lösung. Ohne Schlüssel gilt für dich die oberste Zahl.
- 4 War die Zahl richtig, zeigst du den anderen die Rückseite zur Kontrolle und legst die Karte als Gewinn vor dir ab.
- 5 War die Zahl falsch – egal ob zu hoch oder zu niedrig – legst du die Karte mit der Labyrinth-Seite nach oben zurück in die Mitte und sagst kein Wort. Die Lösung darfst du auf keinen Fall verraten.

Weitersuchen nach einem Fehlruf

Die übrigen Spieler suchen weiter. Wer falsch gerufen hat, ist für diese Karte raus. Die Runde läuft, bis jemand die richtige Zahl nennt oder nur noch ein Spieler mitsucht – dieser bekommt dann die Karte.

Die nächste Karte

Danach dürfen wieder alle mitspielen. Der Gewinner der letzten Karte nimmt den Stapel, zieht die unterste Karte und legt sie in die Tischmitte. Die nächste Suche beginnt.

Die Schlüssel

Für gesammelte Karten bekommst du Schlüssel:

- 2. gewonnene Karte: grüner Schlüssel
- 3. gewonnene Karte: zusätzlich roter Schlüssel
- 4. gewonnene Karte: zusätzlich blauer Schlüssel
- 5. gewonnene Karte: Spielende und Sieg

Ein Schlüssel ist eine zweischneidige Belohnung. Ab dann musst du zusätzlich die Schatzkisten mitzählen, die durch die gleichfarbige Tür erreichbar sind.

Vier Lösungen pro Karte

Jede Rückseite nennt vier Zahlen. Welche für dich gilt, hängt von deinen Schlüsseln ab:

- ohne Schlüssel: erste Zahl
- mit grünem Schlüssel: zweite Zahl
- mit grünem und rotem Schlüssel: dritte Zahl
- mit grünem, rotem und blauem Schlüssel: vierte Zahl

Beispiel: Auf einer Karte lauten die Lösungen 4, 5, 7 und 8. Ein Spieler ohne Schlüssel muss also "4" rufen, ein Spieler mit allen drei Schlüsseln "8".

Der Spielzug

- 1 Die oberste Karte liegt offen in der Mitte, alle suchen gleichzeitig.
- 2 Du klatschst auf die Karte und rufst deine Zahl.
- 3 Du nimmst die Karte und prüfst heimlich die für deine Schlüsselzahl gültige Lösung.
- 4 Richtig: Du zeigst die Rückseite und behältst die Karte. Falsch: Du legst die Karte schweigend zurück und bist für diese Runde ausgeschieden.
- 5 Bei einer neu gewonnenen 2., 3. oder 4. Karte nimmst du dir den passenden Schlüssel.
- 6 Der Gewinner zieht die nächste Karte vom Stapelboden und legt sie in die Mitte.

Sonderregeln

- Ein Falschrüfer darf die Lösung nicht verraten und auch keine Hinweise geben.
- Wer falsch gerufen hat, darf bis zum Ende dieser Runde nicht mehr mitraten.
- Sowohl eine zu hohe als auch eine zu niedrige Zahl gilt als falsch.
- Bleibt nur noch ein Spieler übrig, erhält er die Karte ohne weiteren Ruf.
- Mauern und Totenköpfe sind dauerhaft unpassierbar, dafür gibt es keine Schlüssel.
- Die Karte wird immer von unten aus dem Stapel gezogen, damit niemand eine bereits gesehene Lösung nutzt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine fünfte Labyrinth-Karte gewinnt. Dieser Spieler ist Sieger. Ein Gleichstand ist nicht möglich, da immer nur ein Spieler eine Karte gewinnt.

Varianten

- Spielen jüngere Kinder gegen ältere Kinder oder Erwachsene, könnt ihr vorab festlegen, dass die Jüngeren das ganze Spiel über keine Schlüssel erhalten.
- Zusätzlich oder alternativ können die Älteren von Beginn an mit dem grünen Schlüssel rechnen.
- Auch in dieser Variante gewinnt, wer zuerst 5 Labyrinth-Karten besitzt.

Tipps

- Verfolge die Gänge konsequent vom Eingang aus, denn nur von dort aus erreichbare Kisten zählen.
- Prüfe jede Kiste, die nah am Eingang liegt, auf Mauern und Totenköpfe davor – Nähe bedeutet nicht Erreichbarkeit.
- Mit Schlüsseln wird deine Aufgabe schwerer. Rechne damit, dass Mitspieler ohne Schlüssel schneller fertig sind, und zähle deshalb zuerst den Grundbereich und dann die Türbereiche dazu.
- Rufe erst, wenn du sicher bist: Ein Fehlruf schließt dich von der restlichen Runde aus.
- Bist du der letzte verbliebene Spieler, brauchst du keine Zahl mehr zu raten – die Karte ist dir sicher.

Häufige Fragen

Darf ich in den Gängen auch wieder zurücklaufen?

Ja. Du darfst in den Gängen beliebig oft hin und her ziehen, wenn du die erreichbaren Kisten suchst.

Was bedeuten die Totenköpfe?

Totenköpfe sind wie Mauern unüberwindbare Hindernisse. Sie bleiben während des gesamten Spiels gesperrt, es gibt keinen Schlüssel dafür.

Welche der vier Zahlen auf der Rückseite gilt für mich?

Ohne Schlüssel gilt die erste Zahl, mit grünem Schlüssel die zweite, mit grün und rot die dritte, mit allen drei Schlüsseln die vierte.

Was passiert, wenn ich eine falsche Zahl rufe?

Du legst die Karte schweigend mit der Labyrinth-Seite nach oben in die Mitte zurück und darfst in dieser Runde nicht mehr mitraten. Die Lösung darfst du nicht verraten.

Was ist, wenn alle außer einem Spieler falsch geraten haben?

Dann erhält der letzte noch im Spiel verbliebene Spieler die Karte.

Wer legt die nächste Karte aus?

Der Gewinner der letzten Labyrinth-Karte nimmt den Stapel, zieht die unterste Karte und legt sie in die Tischmitte.

Kann ich durch die farbigen Geheimtüren ziehen?

Zu Beginn nicht. Erst wenn du den gleichfarbigen Schlüssel besitzt, zählen die Kisten hinter dieser Tür für dich mit.

Wann bekomme ich welchen Schlüssel?

Mit der 2. gewonnenen Karte den grünen, mit der 3. zusätzlich den roten, mit der 4. zusätzlich den blauen Schlüssel.

Zählt eine zu hoch gerufene Zahl vielleicht als "fast richtig"?

Nein. Jede Zahl, die höher oder niedriger als die gültige Lösung ist, gilt als falsch.

Wie kann man das Spiel für jüngere Kinder leichter machen?

Ihr könnt vereinbaren, dass Jüngere gar keine Schlüssel erhalten und Ältere schon mit dem grünen Schlüssel starten.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Günter Baars
Erscheinungsjahr	2005
Edition / Regelstand	Ravensburger Spiele Nr. 26 365 3
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 30.09.2026. 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/labyrinth-die-schatzjagd/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/labyrinth-die-schatzjagd/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026