DAS ELEKTRONIK LABYRINTH

LÜFTE DAS GEHEIMNIS DES MAGISCHEN BUCHES UND RETTE DEN ZAUBERER!

Das ver-rückte Schiebespiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Spielidee: Max J. Kobbert · Autor: Reiner Knizia
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung) · Illustration: Joachim Krause
Fotos: Becker Studios · Redaktion: André Maack, Tina Landwehr

INHALT

1. 1 magisches Buch
2. 1 Spielplan
3. 37 Gängekarten
4. 17 Gegenstände
5. 5 Schatztruhen
6. 4 Aufträge
7. 4 Spielfiguren
8. 60 Zaubersteine
9. 4 Zauberschlüssel

Ravensburger

Ziel des Spiels

Die böse Hexe Grimelda hat den weisen Zauberer Akata verhext und in das magische Buch verbannt. Als mutige Abenteurer zieht ihr in das verhexte Labyrinth, um den Zauberer zu befreien. Dies könnt ihr jedoch nur mit Hilfe der Labyrinthbewohner schaffen. Besucht die Bewohner und bringt ihnen bestimmte Gegenstände. Dafür gibt es die begehrten Zaubersteine zur Belohnung! Wer zuerst seinen Zauberschlüssel vollständig mit den Zaubersteinen füllt und wieder auf seinem Startfeld ankommt, gewinnt das Spiel. Doch Vorsicht! Gefahren lauern überall ...

Die verschiedenen Gängekarten

Karten mit Bewohnern

Sie zeigen den Riesen, den Drachen, die Fee, das Einhorn und den Gnom. Im Laufe des Spiels müsst ihr die Bewohner besuchen, damit sie euch helfen, den Zauberer zu befreien.

Karten mit Fußspuren

Auf diese Karten werden zu Beginn des Spiels die Gegenstände gelegt.

Karten mit Edelsteinsäckchen

Vier der Karten zeigen Edelsteinsäckchen. Im Verlauf des Spiels kann es vorkommen, dass ihr Edelsteine auf diese Karten legen müsst.

Karte mit Verlies

Auf einer der Karten ist eine Sackgasse abgebildet. Sie ist das Verlies, in das euch die Hexe während des Spiels verbannen kann!

Karten mit Steinplatte

Diese Karten bestimmen die Schwierigkeit des Spiels. Die weißen Steinplatten benötigt ihr für das Grundspiel, die goldenen für das Kennerspiel.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr alle Stanzteile vorsichtig aus den Stanztafeln lösen.

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Sortiert aus den Gängekarten alle 6 Karten mit einer Steinplatte heraus.
Nun müsst ihr euch entscheiden: Spielt ihr lieber das einfache Spiel, dann nehmt die 3 weißen Steinplatten. Seid ihr schon echte Labyrinthprofis, dann nehmt die 3 Gängekarten mit den goldenen Steinplatten. Die jeweils nicht benötigten Karten kommen zurück in die Schachtel.

Sucht außerdem aus den Gängekarten die 5 Bewohnerkarten heraus und legt sie in zufälliger Reihenfolge auf die mit einem roten Kreis markierten Felder (Siehe Abbildung auf der nächsten Seite).

Mischt nun die restlichen Gängekarten verdeckt zusammen mit den 3 Steinplattenkarten, für die ihr euch vorher entschieden habt. Legt sie offen so auf die freien Flächen des Spielplans, dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Karte bleibt übrig. Die braucht ihr, um die Gänge des Labyrinths zu verschieben.

Jetzt müsst ihr noch die Gegenstände verdeckt mischen und anschließend offen jeweils einen auf jede Gängekarte mit Fußspuren legen.

Ist die übrig gebliebene Karte eine mit Fußspuren, müsst ihr darauf auch einen Gegenstand legen!

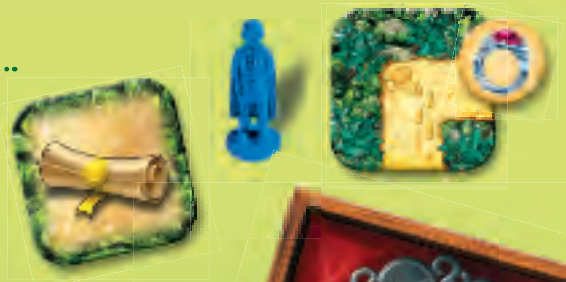
Hinweis: *Wundert euch nicht, das Brot gibt es doppelt!*

Das magische Buch, die Schatztruhen und die Zaubersteine legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Beispiel für den Aufbau des Spielplans

Jeder von euch erhält

- 1 Spielfigur in der Farbe seiner Wahl, die er auf das dazugehörige Startfeld auf dem Spielplan stellt
- 1 Zauberschlüssel
- 1 Auftrag in der Farbe des diagonal gegenüberliegenden Startfeldes (z.B. bekommt der blaue Spieler den gelben Auftrag).



Spielt ihr mit mehr als zwei Spielern, bekommt ihr außerdem noch einige Zaubersteine, die ihr schon auf euren Zauberschlüssel legt:

- bei 3 Spielern: 3 Zaubersteine
- bei 4 Spielern: 5 Zaubersteine

Hinweis:
Die Farbe der Zaubersteine spielt keine Rolle! Ihr dürft euch die Farbe der Steine während des ganzen Spiels selbst aussuchen.

SPIELVERLAUF

Schaltet das Buch ein und hört euch an, was der Zauberer erzählt.
Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Ein Spielzug besteht aus zwei Schritten:

1. Gängekarte in das Labyrinth schieben (**müsst** ihr machen)
2. Spielfigur ziehen (**könnt** ihr machen)

Bist du an der Reihe, versuchst du, in deinem Zug entweder eine Karte mit einem Bewohner oder eine mit einem Gegenstand zu erreichen. Dazu verschiebst du immer **zuerst** eine Reihe der Gängekarten, indem du die zuvor herausgeschobene Karte (beim ersten Zug die übrig gebliebene Karte) in den Spielplan einschiebst. Erst **danach** ziehst du deine Figur durch das Labyrinth.

1. Gängekarten schieben

Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile. Diese markieren die Reihen und Spalten, in welche die Gängekarten eingeschoben werden können.

Bist du an der Reihe, entscheidest du dich für eine dieser markierten Reihen und schiebst hier die Gängekarte so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder eine Gängekarte herausgeschoben wird **(Abb. A)**. Die herausgeschobene Karte bleibt am Spielplanrand liegen, bis der nächste Spieler am Zug ist.

Der nächste Spieler darf diese Gängekarte **nicht an derselben Stelle** wieder in das Labyrinth hineinschieben, an der sie vom vorherigen Spieler herausgeschoben worden ist.

Die Gängekarte **muss** in jedem Fall eingeschoben werden, auch wenn du dein Ziel im Labyrinth ohne Verschieben der Gänge erreichen könntest.

Wird beim Verschieben die eigene oder eine fremde Spielfigur aus dem Labyrinth herausgeschoben, wird sie sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf die soeben eingeschobene Karte gestellt **(Abb. B)**. Dieses Versetzen der Spielfigur zählt nicht als Zug.

Befindet sich auf der herausgeschobenen Gängekarte ein Gegenstand, eine Schatztruhe oder Zaubersteine, bleiben diese auf der Karte liegen **(Abb. C)**. Die Karte wird im nächsten Zug mit allen auf ihr liegenden Teilen wieder in das Labyrinth eingeschoben.

Abb. A

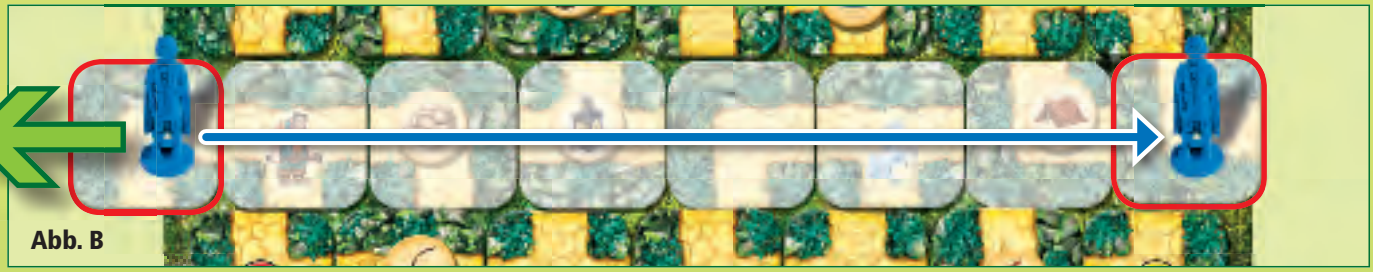


Abb. B

Abb. C

2. Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben einer Reihe **darfst** du mit deiner Figur ziehen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Du darfst auf jede Karte ziehen, die du durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kannst.
- Du kannst so weit ziehen, wie du möchtest.
- Auf einer Karte dürfen sich mehrere Spielfiguren gleichzeitig aufhalten.
- An anderen Spielern, Gegenständen oder Zaubersteinen kannst du vorbeiziehen.
- Es besteht kein Zugzwang, du darfst deine Figur also auch stehen lassen.

Erreichst du in deinem Zug nicht dein Ziel, kannst du deine Figur so weit ziehen, dass sie für den nächsten Zug günstig steht.

Erreichst du in deinem Zug dein Ziel, kommt meist das magische Buch ins Spiel!

Beispiel: Spieler Grün ist an der Reihe.
Er hat bereits seine Karte in das Labyrinth geschoben und möchte nun zum Stiefel gehen. Hierfür zieht er seine Figur an der Sanduhr und der roten Figur vorbei und bleibt auf der Karte mit dem Stiefel stehen.

Das magische Buch

Immer, wenn du einen Bewohner besuchst, musst du **seine** Taste drücken.

Drücke die Übergabetaste, wenn du einem Bewohner einen Gegenstand geben möchtest. **Beachte:** Zuvor musst du bereits die Taste des Bewohners gedrückt haben (s.o.).

Drücke die Taste mit der Schatztruhe, wenn du einem Bewohner eine Truhe überbringen möchtest. Auch hier musst du zuvor die Taste des Bewohners gedrückt haben.

Drücke auf die Taste mit dem Auftrag, wenn du auf dem diagonal gegenüberliegenden Startfeld stehst, um deinen Auftrag abzugeben.

Drücke diese Taste nur, wenn dein Zauberschlüssel vollständig mit Zaubersteinen belegt ist und du dein Startfeld wieder erreicht hast!

Drücke diese Taste, wenn du den letzten Text noch einmal hören möchtest **oder** einen Text abbrechen möchtest.

Besuchen eines Bewohners

Beendest du deine Bewegung auf einer Gängekarte mit einem Bewohner, drücke die Taste des Bewohners auf dem Buch.
Er sagt dir, wer er ist und welchen Gegenstand er gerne haben möchte. Dein Zug ist nun zu Ende. (Eine Übersicht aller Gegenstände findest du auf Seite 8.)

Im weiteren Verlauf des Spiels können **alle** Spieler versuchen, den gewünschten Gegenstand einzusammeln und bei dem Bewohner abzugeben. Denn dafür gibt es die begehrten Zaubersteine als Belohnung!

Manchmal gibt dir der Bewohner auch eine Schatztruhe für einen anderen Bewohner mit. Nimm sie dir aus dem Vorrat und lege sie auf das passende Feld neben deinem Schlüssel, bis du sie bei dem Besitzer abgeben kannst. Auch hierfür gibt es natürlich eine Belohnung!

Du darfst nie mehr als eine Schatztruhe zur gleichen Zeit besitzen. Gibt dir ein Bewohner eine Schatztruhe, obwohl du schon eine hast, musst du dich für eine von beiden entscheiden, die du behältst. Die andere Schatztruhe legst du auf die Gängekarte, auf dem deine Spielfigur steht.

Deine Mitspieler können nun versuchen, diese Schatztruhe in ihren nächsten Zügen einzusammeln und sie bei dem passenden Bewohner abzugeben.

Einen Zauberstein oder einen Gegenstand einsammeln

Stehst du auf einer Karte mit einem Zauberstein oder einem Gegenstand, kannst du ihn einsammeln. Du darfst den Zauberstein oder den Gegenstand sowohl von der Karte einsammeln, auf der du stehst, **bevor du losgehst,** als auch von der Karte, **auf der du am Ende deines Zuges stehen bleibst.**

Zaubersteine legst du auf deinen Zauberschlüssel.

Einen Gegenstand legst du in das passende Feld neben dem Schlüssel. Du darfst jedoch nie mehr als einen Gegenstand zur gleichen Zeit besitzen.

Möchtest du deinen eingesammelten Gegenstand nicht mehr haben, kannst du ihn gegen einen anderen austauschen.

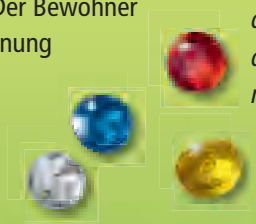
Nimm dir den Gegenstand von der Karte, auf der du stehst, und lege ihn auf deinen Zauberschlüssel. Lege dafür den Gegenstand, den du nicht mehr haben möchtest, auf die Karte, auf der du stehst.

Einen Gegenstand bei einem Bewohner abgeben

Hast du einen Gegenstand eingesammelt, den ein Bewohner gerne haben möchte, musst du versuchen, ihn dort abzugeben.

Erreichst du in deinem Zug die Karte des Bewohners und bleibst dort stehen, drückst du zuerst die Taste des Bewohners.
Er fragt dich, ob du den gewünschten Gegenstand mitgebracht hast.

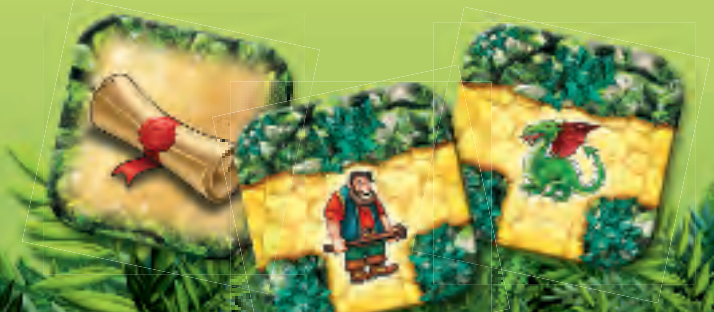
Drücke nun die Übergabetaste und lege den Gegenstand in den Vorrat neben den Spielplan.
Nun hast du den Gegenstand abgegeben. Der Bewohner bedankt sich bei dir und gibt dir eine Belohnung in Form von Zaubersteinen.



Nimm dir die entsprechende Anzahl Steine aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Zauberschlüssel. Dein Zug ist nun beendet.

Manchmal freuen sich die Bewohner so sehr über deine Hilfe, dass sie dir auch noch andere Dinge zur Belohnung schenken, z.B. eine weitere Bewegung. In diesem Fall darfst du deine Figur sofort noch einmal bewegen.
Achtung! Du darfst vorher **nicht** noch einmal die Karte einschieben. Bekommst du dagegen einen ganzen Zug geschenkt, darfst du die Karte einschieben **und** dich bewegen.

Hinweis: *Warte nicht zu lang mit dem Drücken der Übergabetaste. Ist die Pause nach dem Drücken der Bewohnertaste zu lang, bekommst du den Hinweis, dass du zuerst die Taste mit dem Bewohner drücken musst, bevor du die Übergabetaste drücken kannst. Dies gilt auch für alle anderen Tastenkombinationen, bei denen du mehr als eine Taste drücken musst.*



Eine Schatztruhe bei einem Bewohner abgeben

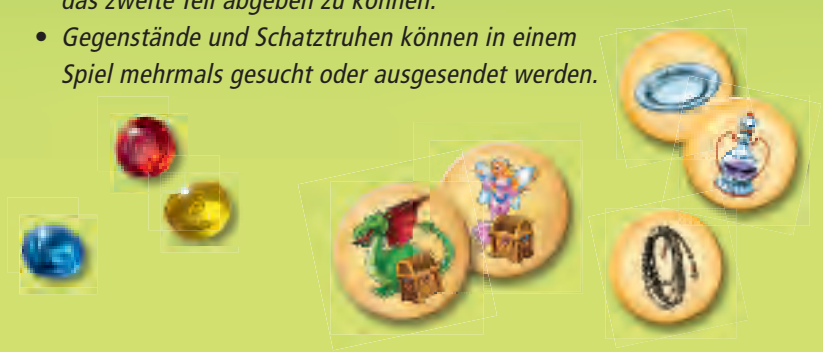
Hast du eine Schatztruhe für einen bestimmten Bewohner erhalten, musst du versuchen, sie dort abzugeben.

Erreichst du in deinem Zug die Karte des Bewohners und bleibst dort stehen, drückst du zuerst die Taste des Bewohners. Er fragt dich, ob du seine Schatztruhe dabei hast. Drücke nun die Taste mit der Schatztruhe und lege die Schatztruhe zurück in den Vorrat neben den Spielplan. Nun hast du die Truhe abgegeben.

Der Bewohner bedankt sich bei dir. Nimm dir die von ihm genannte Anzahl Zaubersteine aus dem Vorrat und lege sie auf deinen Zauberschlüssel. Dein Zug ist nun zu Ende.

Hinweise:

- *Sollte der Fall eintreten, dass du einen Gegenstand und die Schatztruhe für denselben Bewohner bei dir hast, kannst du **nicht in einem Zug beides abgeben.** Du darfst zunächst nur eines der beiden Teile abgeben und musst warten, bis du das nächste Mal an der Reihe bist, um auch das zweite Teil abgeben zu können.*
- *Gegenstände und Schatztruhen können in einem Spiel mehrmals gesucht oder ausgesendet werden.*



Den Auftrag abliefern

Der Auftrag ist eine weitere Möglichkeit, um an Zaubersteine zu gelangen. Im Verlaufe des Spiels kannst du deinen Auftrag abliefern. Hierfür musst du in deinem Zug das deinem diagonal gegenüberliegende Startfeld erreichen.

Drücke auf die Auftragstaste und lege deinen Auftrag in den Vorrat. Du hast deinen Auftrag nun erfüllt und bekommst eine Belohnung.

Ein Auftrag muss nicht erfüllt werden, um das Spiel zu gewinnen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn jemand von euch als Erstes seinen Zauberschlüssel komplett mit Zaubersteinen belegt hat und anschließend sein Startfeld wieder erreicht hat.

Dann drückt er auf die Taste mit dem Schloss. Das Schloss öffnet sich.
Jetzt muss er **noch einmal** auf die Taste drücken und sagen: „Der Zauberer ist nun befreit!"

Hinweis: *Sollte während des Spiels jemand versehentlich einmal auf die Taste mit dem Schloss drücken, könnt ihr trotzdem weiterspielen. Nur wenn die Taste zweimal gedrückt wird, ist das Spiel wirklich zu Ende.*

Besondere Hinweise:

In bestimmten Abständen werden gute und auch schlechte Ereignisse auf euch zukommen.

Der Zauberer wird euch helfen, schneller an die Zaubersteine zu kommen (Beispiel rechts). Doch die Hexe wird alles dafür tun, um das zu verhindern!

Wenn ihr einen Satz nicht verstanden habt, könnt ihr die Wiederholungstaste drücken, nachdem der Text zu Ende ist. Wenn ihr schon häufiger gespielt habt, könnt ihr die Vorstellung der Bewohner überspringen, indem ihr einmal die Wiederholungstaste drückt, während der Text läuft.

Beispiel:
Spieler Rot ist an der Reihe.
Er hat dem Drachen das Zelt gegeben. Der Drache hat sich bedankt.
Direkt anschließend sagt der Zauberer: „Lege zwei Zaubersteine in das Verlies".
Spieler Rot nimmt nun zwei **Zaubersteine aus dem Vorrat** und legt sie auf die Karte mit dem Verlies.

Übersicht über die Gegenstände

Informationen zur Benutzung des elektronischen Spielgeräts

Das Einlegen der Batterien muss von einem Erwachsenen vorgenommen werden. Auf der Unterseite des Spielgeräts befindet sich das Batteriefach. Achten Sie darauf, dass der Schalter an der Unterseite auf „Off" steht. Öffnen Sie dann das Batteriefach mit einem Kreuzschlitzschraubendreher. Legen Sie drei Batterien so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen im Fach übereinstimmen. Verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Benutzerhinweise

- Schalten Sie das elektronische Spielgerät nach dem Spielen auf der Unterseite aus.
- Das Gerät darf nicht auseinandergenommen werden.
- Das Gerät nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in das Gerät dringen.
- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen.
- Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.

Sicherheitshinweise

- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden!
- Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden!
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden!
- Batterien gemäß den Polungszeichen „+" und „–" korrekt einlegen!
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Spielzeug längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden!
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
- Wir empfehlen die Verwendung von Alkalibatterien.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroaltgeräte ab.
Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Bitte beachten:
Bitte Anleitung aufbewahren!

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

229127