

Max J. Kobbert



Ravensburger

MASTER

D

LABYRINTH

Ravensburger Spiele® Nr. 26 457 5

Ein Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Max J. Kobbert · Illustration: Joachim Krause · Design: DE Ravensburger, KniffDesign

Ein mächtiger Drache hat im verrückten Labyrinth unermessliche Reichtümer angehäuft. Im Wettstreit um Ruhm und Wohlstand macht sich eine Gruppe mutiger Abenteurer auf, dem Drachen die Kostbarkeiten abzujagen und ihn zu besiegen.

Nur wahre Labyrinthmeister finden den Weg zu den wertvollsten Schätzen und schaffen es, gegen den Drachen und die Wächter zu bestehen!

Inhalt

1 Spielplan

34 Gänge-Karten

24 Schatzkarten
(je zweimal
die Werte von 1 bis 12)

24 Schätze
(je zweimal
die Werte von 1 bis 12)

24 Münzen

1 Drachenhort

1 Drachenhort-Auflage

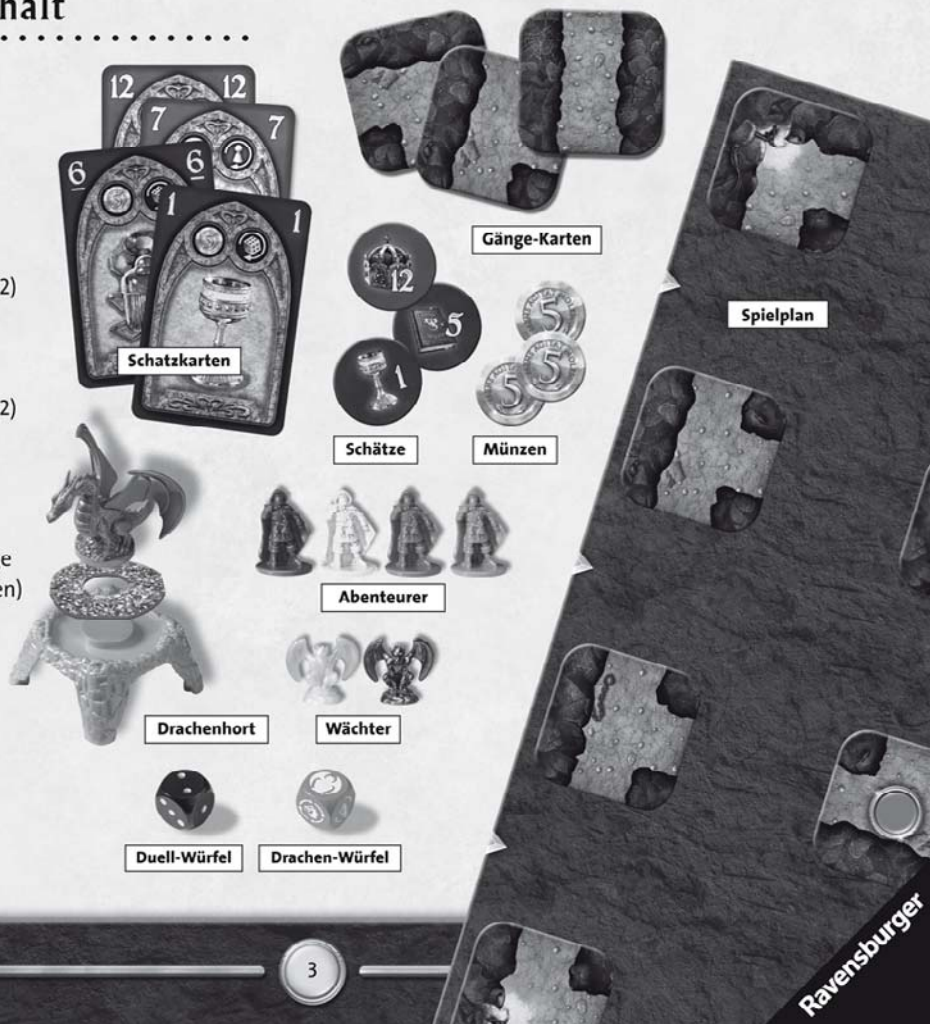
1 Drache (in zwei Teilen)

4 Abenteurer

2 Wächter

1 Duell-Würfel

1 Drachen-Würfel





Spielziel

Jeder Spieler versucht, als Abenteurer durch geschicktes Verschieben der Gänge möglichst viele der 24 Schätze aus dem Labyrinth des Drachen zu erbeuten und gegen den Drachen und die beiden Labyrinthwächter zu verteidigen. Dabei dürfen die Schätze nur in aufsteigender Reihenfolge aufgenommen werden. Ist der letzte Schatz gefunden, gilt es, in einem großen Schlussduell gegen den Drachen selbst anzutreten. Wenn der Drache besiegt ist, endet das Spiel. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.



Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Gänge-Karten, Schätze, Münzen und Schatzkarten vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.



Die **Gänge-Karten** werden zunächst verdeckt gemischt und anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so dass ein **zufälliges** Labyrinth aus Wegen und Sackgassen entsteht.

Eine Gänge-Karte bleibt übrig. Sie wird im Verlauf des Spiels zum Verschieben der Labyrinthreihen benutzt.

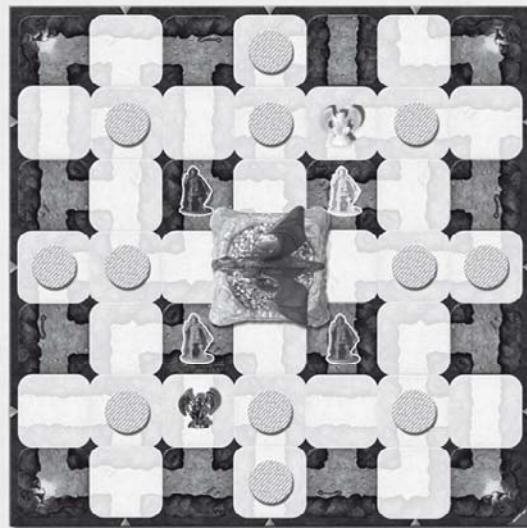
Der **Drachenhort** wird auf dem mittleren Feld des Spielplans platziert. Auf den Drachenhort wird die Drachenhort-Auflage gelegt. Der **Drache** wird zusammengesteckt und so auf den Drachenhort gestellt, dass er auf eine beliebige der vier direkt an den Drachenhort grenzenden Gänge-Karten blickt.

Jeder Spieler wählt einen **Abenteurer** und setzt ihn auf das Startfeld seiner Farbe im inneren Teil des Spielplans.



Die **24 Schätze** werden nach den Werten 1 bis 6 und 7 bis 12 getrennt voneinander sortiert. Jeder Schatzwert kommt zweimal vor. Die zwölf Schätze mit den Werten 1 bis 6 werden verdeckt gemischt und wie abgebildet auf die Felder des Spielplans gelegt. Anschließend werden die Schätze aufgedeckt.

Die Schätze mit den Werten 7 bis 12 werden erst für die zweite Spielphase benötigt und zunächst beiseitegelegt (siehe auch **Die zweite Spielphase**, Seite 8).



Der weiße und der schwarze **Wächter** kommen auf die beiden in der Abbildung gekennzeichneten Stellen.

Die **Münzen** werden als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.



Die **24 Schatzkarten** werden nach ihren Werten 1 bis 6 und 7 bis 12 in zwei Stapel sortiert. Jeder Stapel wird verdeckt gemischt und gleichmäßig komplett an die Spieler verteilt. Die Spieler nehmen alle Karten auf die Hand und halten sie vor ihren Mitspielern geheim.





Spielablauf

Der am abenteuerlichsten aussehende Spieler beginnt. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, führt folgende Schritte nacheinander aus:

1. **Labyrinthreihe verschieben** (*Muss*)
2. **Abenteurer ziehen** (*Kann*)
3. **Schatz erreicht?** Schatz aufnehmen und eventuell Schatzkarte ausspielen
 - 3.1 Drachen-Würfel werfen (*Muss*)
 - 3.2 Abenteurer bedroht? Duell austragen
4. **Doppelzugkarte ausspielen** (*Kann*)

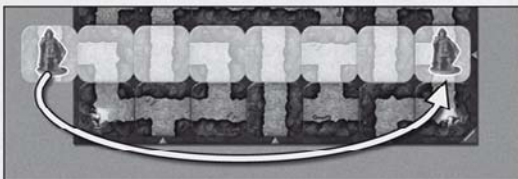
1. Labyrinthreihe verschieben (*Muss*)

Entlang des Spielplanrandes befinden sich 12 Pfeile. Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen dieser Pfeile und schiebt hier die überzählige Gänge-Karte so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite eine Gänge-Karte wieder herausgeschoben wird.



Dadurch verschiebt sich eine ganze Labyrinthreihe. Die herausgeschobene Karte sollte am Spielplanrand liegen bleiben, bis sie beim nächsten Zug an **anderer** Stelle wieder eingeschoben wird. Eine Gänge-Karte darf also **nicht** an derselben Stelle, an der sie im vorherigen Zug herausgeschoben wurde, wieder eingeschoben werden. Eine Labyrinthreihe **muss** in jedem Fall verschoben werden, auch wenn der Spieler den angestrebten Schatz ohne Verschieben erreichen könnte.

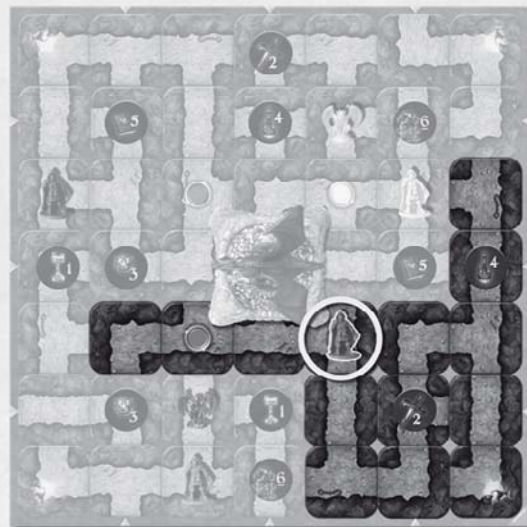
Werden beim Verschieben Schätze, Wächter und/oder Abenteurer aus dem Plan herausgeschoben, werden sie sofort auf der gerade neu eingeschobenen Gänge-Karte platziert.



Wenn es sich hierbei um den eigenen Abenteurer handelt, gilt dies **nicht** als Ziehen des Abenteurers.

2. Abenteurer ziehen (*Kann*)

Der Spieler darf zu **jedem Feld** des Labyrinths ziehen, das mit dem jeweiligen Ausgangspunkt seines Abenteurers durch einen **ununterbrochenen Gang** (wird im Weiteren **Gangsystem** genannt) verbunden ist. Er darf dabei so weit ziehen, wie er möchte, auch über Schätze, Wächter und andere Abenteurer hinweg.



Ein Abenteurer kann mit anderen Abenteurern und Wächtern auf demselben Feld stehen. Die Figuren sollten **mittig** auf den Gänge-Karten platziert werden.

Ein Spieler muss seinen Abenteurer nicht bewegen. Möchte er aber einen Schatz aufnehmen, muss er von einem **anderen** Feld kommen. Es lohnt sich also nicht, so lange auf einem Schatz stehen zu bleiben, bis dieser aufgenommen werden darf.



3. Schatz aufnehmen

Die Schätze müssen in **aufsteigender Reihenfolge** aufgenommen werden!

Erreicht ein Abenteurer einen Schatz mit der kleinsten noch auf dem Spielplan vorhandenen Zahl, nimmt der Spieler ihn auf und legt ihn offen vor sich ab. Hat er **zusätzlich** eine Schatzkarte mit dem entsprechenden Schatz auf der Hand, kann er diese ausspielen. Ausgespielte Schatzkarten bilden einen offenen Ablagestapel. Er bekommt für die Schatzkarte eine Münze. Jede Münze zählt am Spielende fünf Punkte.

Hat ein Spieler einen Schatz aufgenommen, darf er seinen Abenteurer in **diesem** Zug nicht mehr weiter bewegen. Er kann allerdings eine Karte ausspielen, die ihm einen Doppelzug erlaubt (siehe 4. „**Doppelzugkarte ausspielen**“, Seite 8).



Beispiel:

Die beiden Schätze mit dem Wert 1 sowie einer der beiden Schätze mit dem Wert 2 wurden bereits aufgenommen.

Sandra verschiebt das Labyrinth so, dass sie mit ihrem Abenteurer den zweiten Schatz mit dem Wert 2 erreichen kann.

Sie zieht ihren Abenteurer auf die Gänge-Karte mit dem Schatz und nimmt ihn an sich. Außerdem hat sie noch eine Schatzkarte mit dem Wert 2 auf der Hand.

Sie entscheidet sich, die Karte auszuspielen und erhält dafür eine Münze.

Das nächste Ziel der Abenteurer sind nun die Schätze mit dem Wert 3.





3.1 Drachen-Würfel werfen (Muss)

Immer wenn ein Spieler einen Schatz aufgenommen hat, würfelt er anschließend den Drachen-Würfel.

- Zeigt der Würfel einen oder mehrere Pfeile, wird der Drache entsprechend oft um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht (Siehe Abb. 1 und 2). Er blickt danach immer auf eine der vier direkt an den Drachenhort angrenzenden Gänge-Karten und bedroht nun das gesamte mit ihr verbundene Gangsystem.
- Zeigt der Würfel ein Wächter-symbol, bedroht der Wächter mit der entsprechenden Farbe das gesamte mit ihm verbundene Gangsystem. In diesem Fall wird der Drache nicht gedreht.



Achtung: Die Gänge-Karte unter dem Drachenhort ist nie Teil eines Gangsystems (siehe auch **Der Drachenhort**, Seite 8)!

3.2 Duell austragen

Nach dem Wurf des Drachen-Würfels wird überprüft, ob sich ein Abenteuerer in dem bedrohten Gangsystem befindet. Falls ja, kommt es zu einem Duell zwischen diesem Abenteuerer und dem Drachen bzw. Wächter. Sollten sich mehrere Abenteuerer in dem Gang-

system befinden, muss sich nur derjenige Abenteuerer dem Drachen bzw. Wächter zum Duell stellen, der ihm am nächsten steht (Siehe Abb. 3). Es zählt hierbei die Anzahl an Gänge-Karten. Sind mehrere Abenteuerer gleich weit vom Drachen bzw. Wächter entfernt, müssen diese Spieler reihum im Duell einen ihrer bisher aufgenommenen Schätze verteidigen.

Besitzt ein Spieler keinen Schatz, braucht er das Duell nicht auszuwürfeln.

Für das Duell gegen den Drachen bzw. Wächter würfelt der betroffene Spieler mit dem Duell-Würfel.

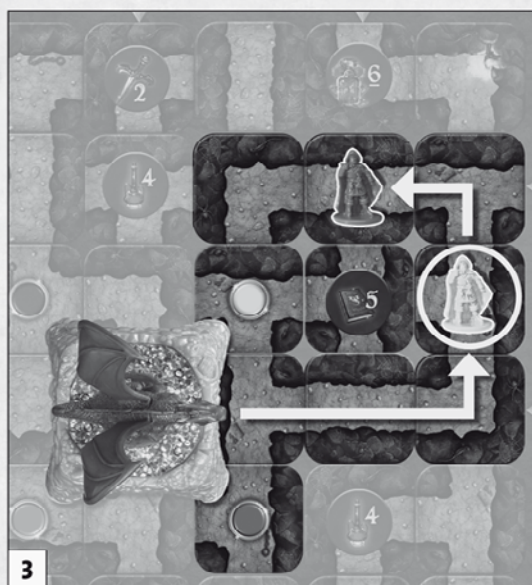
- Bei 1 bis 3 verliert der Spieler seinen Schatz mit dem niedrigsten Wert. Der verlorene Schatz wird zurück in die Schachtel gelegt. Einmal gewonnene Münzen kann ein Spieler im Verlauf des Spiels nicht mehr verlieren!

Durch Abgabe einer Schatzkarte mit dem Symbol „Duell-Würfel erneut werfen“ darf ein misslungener Wurf jedoch wiederholt werden – je einmal für jede abgegebene Karte.



- Bei 4 bis 6 verliert der Spieler keinen Schatz.


In beiden Fällen verläuft das Spiel anschließend in der normalen Spielerreihenfolge weiter.






Der Drachenhort

- Ein Abenteuer kann durch das Verschieben von Gängen in den Drachenhort hinein oder hinaus gelangen. Er darf aber **nicht** in den Drachenhort hinein-, hindurch- oder herausgezogen werden.
- Liegt ein Schatz unter dem Drachenhort, kann er nicht aufgenommen werden. Der Schatz muss zuerst herausgeschoben werden.
- Die Gänge-Karte unter dem Drachenhort ist nicht Teil eines Gangsystems.
- Wächter, die unter dem Drachenhort stehen, können durch den Drachen-Würfel nicht aktiviert werden.

Um gegen den Drachen anzutreten, muss der Spieler mit seinem Abenteuer in seinem Zug die Gänge-Karte erreichen, die an den Kopf des Drachen angrenzt. Er kann auch bereits zu Beginn seines Zuges dort stehen. Um den Drachen zu besiegen, muss er nun dreimal den Duell-Würfel werfen und addiert 12 oder mehr Punkte erreichen. **Nach jedem** Wurf hat der Spieler die Möglichkeit, durch Ausspielen einer Schatzkarte mit dem Symbol „Duell-Würfel  erneut werfen“ **den jeweils letzten** Wurf zu wiederholen.

- Verliert der Spieler das Schlussduell, muss er seinen Schatz mit dem niedrigsten Wert abgeben. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Gewinnt der Spieler das Schlussduell, so hat er den Drachen besiegt. Er nimmt den Drachen an sich, dieser zählt 15 Punkte. Das Spiel endet sofort.

4. Doppelzugkarte ausspielen (Kann)

Gibt der Spieler am Ende seines Zuges eine Schatzkarte mit dem Symbol „Doppelzug“ ab,  darf er **einen** weiteren **kompletten** Zug (Labyrinthreihe verschieben, Abenteuerer ziehen etc.) durchführen. Danach ist auf alle Fälle der nächste Spieler an der Reihe.

Die zweite Spielphase

Sobald der zweite Schatz mit dem Wert 6 aufgenommen wurde, werden die 12 Schätze mit den Werten 7 bis 12 entsprechend dem Muster in der Abbildung auf Seite 4 im Labyrinth verteilt. Hierbei müssen unter Umständen auch Schätze auf Gänge-Karten mit Abenteuerern und/oder Wächtern gelegt werden. Die Figuren werden **nicht** neu platziert. Anschließend geht das Spiel in der normalen Spielerreihenfolge weiter.

Wurde der letzte Schatz der zweiten Spielphase aufgenommen, kommt es zum großen Schlussduell gegen den Drachen.

Schlussduell und Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler das Schlussduell gegen den Drachen gewinnt.

Beispiel:

Alle 24 Schätze sind von den Abenteuerern aufgenommen worden. Da es Sandra in ihrem Zug gelingt, ihren Abenteuerer direkt vor den Kopf des Drachen zu ziehen, würfelt sie ein Schlussduell gegen den Drachen.

Ihr erster Wurf zeigt eine 3. Ihr zweiter nur eine 2. Sie beschließt, diesen Würfel gegen Abgabe ihrer letzten Schatzkarte mit dem Symbol „Duell-Würfel erneut werfen“ noch mal zu würfeln. Der wiederholte Wurf zeigt eine 5. Damit hat sie addiert bereits 8 erreicht.

Nun muss sie mit ihrem dritten Wurf mindestens eine 4 würfeln, um den Drachen zu besiegen.

Schlusswertung

Die Spieler addieren den Wert ihrer gesammelten Schätze sowie für jede errungene Münze fünf Punkte. Der Spieler, der den Drachen besiegen konnte, zählt weitere 15 Punkte hinzu.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von diesen derjenige Spieler mit mehr aufgenommenen Schätzen.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg
www.ravensburger.com