

DAS VERDREHTE LABYRINTH



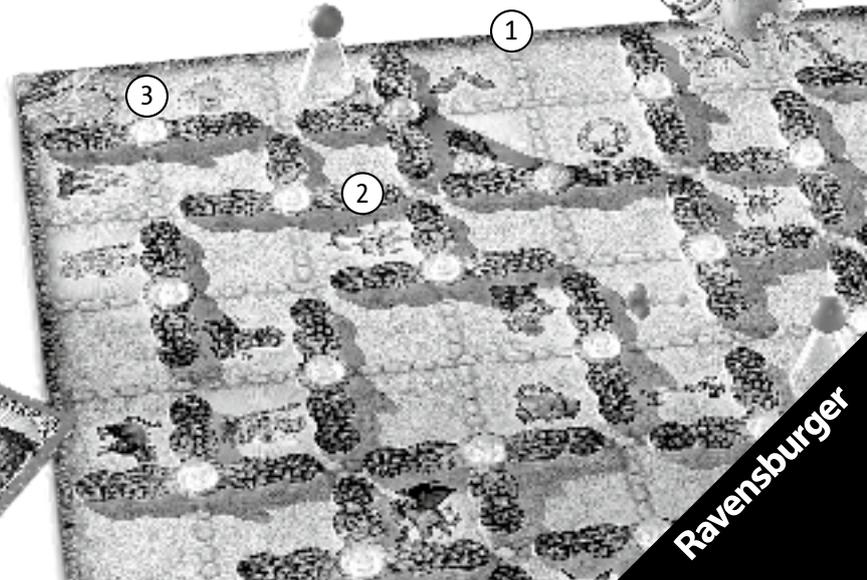
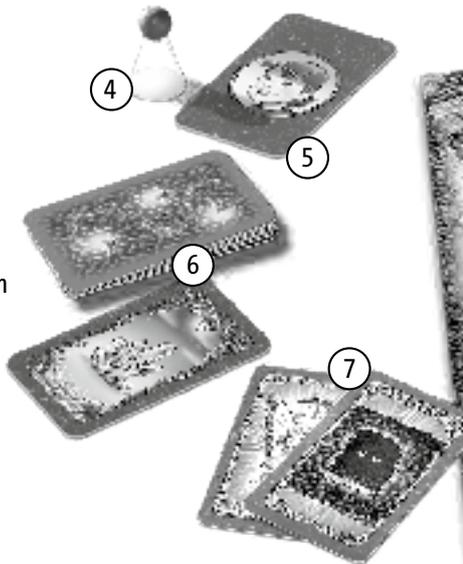
Der magisch-verdrehte Labyrinth-Spaß für 2 – 4 Spieler von 6 – 99 Jahren

Autor: Michael Feldkötter · Illustration: Joachim Krause · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung) · Redaktion: Monika Gohl
Ravensburger® Spiele Nr. 21 213 2

**Im geheimnisvollen Zaubergarten gibt es magische Wesen und wertvolle Schätze, die ihr in der Abenddämmerung entdecken möchtet. Dreht clever den Weg im Hecken-Labyrinth frei und gelangt so auf schnellstem Weg zu ihnen. Manchmal helfen euch Magiekarten: Fliegt zusammen mit der Waldfee oder schlüpf durch eine Hecke hindurch!
Wer erfüllt seine Aufgaben und gelangt als Erster wieder zum richtigen Zaubergarten-Tor?**

Inhalt:

- ① 1 Spielplan
- ② 25 Hecken
- ③ 25 Druckknöpfe
- ④ 4 Spielfiguren
- ⑤ 4 Spielerkarten
- ⑥ 24 Aufgabenkarten
- ⑦ 28 Magiekarten



Ravensburger

Ziel des Spiels

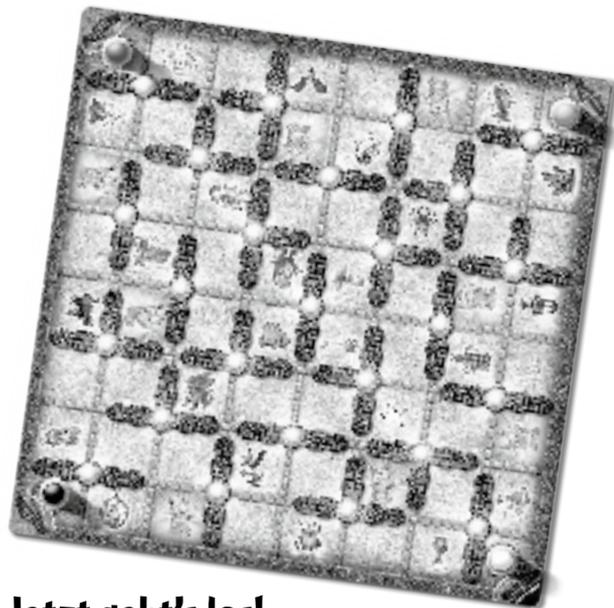
ist es, auf schnellstem Weg zu den sechs Motiven seiner Aufgabenkarten zu gehen und als Erster am richtigen Zaubergarten-Tor zu sein.

Vorbereitung

Drückt alle Teile aus der Stanztafel heraus. Vor dem ersten Spiel befestigt ihr die geraden und gewinkelten **Hecken** auf dem **Spielplan** so, wie es die Abbildung zeigt. Die Hecken richtet ihr entlang der Steinlinien aus.

Hier seht ihr eine mögliche Startposition. Ihr dürft sie zu Beginn weiterer Spiele gern auch anders ausrichten.

Jeder sucht sich eine **Spielfigur** aus und stellt sie auf eines der Zaubergarten-Tore.



Jetzt geht's los!

Deckt die oberste eurer Aufgabenkarten auf. Ihr seht darauf das erste Ziel, zu dem ihr mit eurer Figur ziehen möchtet.

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, führst du die beiden folgenden Aktionen (A und B) in beliebiger Reihenfolge aus.

Es ist erlaubt, zuerst seine Spielfigur zu ziehen (Aktion B), dann eine Hecke zu drehen (Aktion A) und anschließend seine Spielfigur weiter zu ziehen (Aktion B).



Mischt die **Aufgabenkarten** und verteilt an jeden Spieler sechs Stück, die ihr als verdeckten Stapel vor euch legt. Die übrigen Aufgabenkarten werden in dieser Runde nicht benötigt.



Legt die gemischten **Magiekarten** als verdeckten Stapel bereit.



Eure farbgleiche **Spielerkarte** legt ihr vor euch hin. Zunächst dient sie nur als Farbanzeige und wird erst ganz zum Schluss noch auf andere Weise eingesetzt.

A) Hecke drehen

Drehe eine Hecke, damit sie dir den Weg zu deinem Ziel freimacht. Du darfst sie um **ein, zwei oder drei** Felder drehen. Figuren der umliegenden Felder werden dabei mitgedreht. Wenn nötig, darfst du beim Mitdrehen der Figuren etwas nachhelfen. Wenn du möchtest, darfst du die Hecke, die dein direkter Vorgänger bewegt hat, noch einmal drehen – oder auf das Drehen ganz verzichten.

Aufgabe erfüllt

Erreichst du mit deiner Figur das Feld deiner Aufgabe, legst du die Karte vor dir ab. Decke dann eine **weitere Aufgabekarte** auf, die dein nächstes Ziel zeigt. Anschließend ist dein linker Nachbar dran.

Aufgabe nicht erfüllt

Erreichst du das Feld deiner Aufgabe nicht, bleibst du auf dem Weg dorthin auf einem beliebigen Feld stehen. Natürlich wirst du versuchen, so nah wie möglich an dein Ziel heran zu kommen. Ziehe die oberste **Magiekarte** vom Stapel und lege sie offen vor dir ab. Du darfst Magiekarten sammeln und bei einem deiner weiteren Züge jederzeit einsetzen. Im Moment ist dein Zug jedoch beendet.

B) Spielfigur ziehen

Bewege deine Spielfigur soweit durch das Labyrinth, wie du kannst und möchtest. Die **Hecken sind dabei Hindernisse**, über die Steinlinien darfst du gehen. Deine Figur darfst du nur über Wege ziehen, die nicht von Hecken versperrt sind.

Auf einem Feld darf nur **eine Figur** stehen. Du darfst bei deinem Zug andere Figuren überspringen.

Ausnahme: *Steht auf deinem Zielfeld bereits eine Figur, darfst du ausnahmsweise dorthin ziehen.*

Magiekarten

Magiekarten helfen dir, schneller zu deinem Ziel zu kommen. Du darfst sie **zusätzlich** zu deinen Aktionen „A“ und „B“ einsetzen. Genutzte Magiekarten gehen aus dem Spiel.

Wichtig: Du kannst auch mehrere Magiekarten in einem Zug einsetzen.



Hecken-Schlupfloch

Mit dieser Karte darfst du, ohne die Hecke zu drehen, durch ein Loch hindurch schlüpfen und auf der anderen Seite deinen Weg fortsetzen.



Waldfeen-Flug

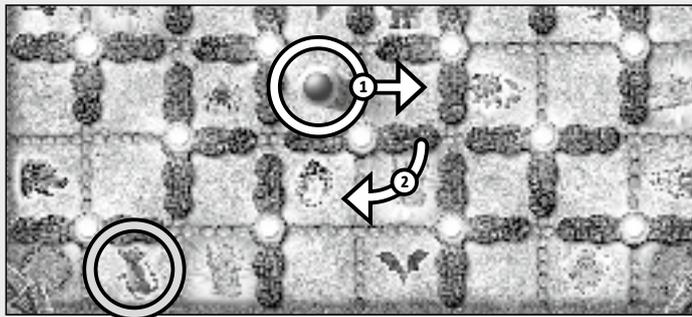
Die Waldfee darfst du erst einsetzen, wenn du von ihr **zwei Karten** gesammelt hast. Möchtest du sie verwenden, kannst du zu Beginn oder während eines Zuges von einem Waldfeen-Feld zu einem beliebigen anderen Waldfeen-Feld fliegen. Von dort aus darfst du sofort deinen Weg fortsetzen.



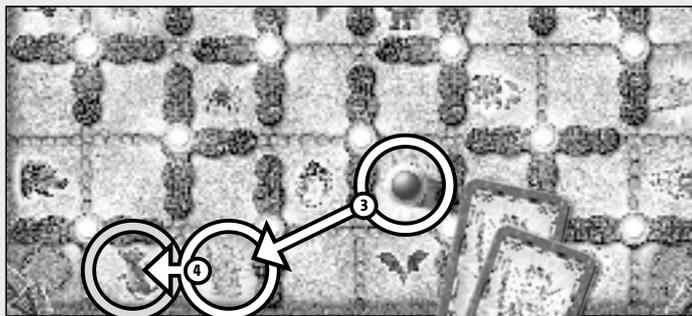
Hier ein Zugbeispiel:

Ein Spieler besitzt zwei Waldfeen-Flug-Karten und möchte zur Ratte.

Er läuft zuerst zur Hecke ① und dreht diese um ein Feld ②.



Nun geht er zur Waldfee und fliegt gleich zu der anderen Waldfee, die der Ratte am nächsten ist ③. Weiter geht's direkt zur Ratte ④ – geschafft!



Nachdem du deine Aktionen ausgeführt hast, ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Spielerkarte

Hast du deine letzte Aufgabenkarte erfüllt, nimmt dein linker Nachbar deine Spielerkarte und legt sie neben ein beliebiges Zaubergarten-Tor. Dieses Feld ist dein letztes Ziel. Erreichst du das Tor nicht in einem Zug, ziehe auch hier eine Magiekarte.

Hinweis: Neben ein Zaubergarten-Tor dürft ihr mehrere Spielerkarten legen.

Ende des Spiels

Das Spiel gewinnt, wer alle seine Aufgaben erfüllt und seine Spielfigur als Erster zu dem für ihn bestimmten Zaubergarten-Tor gezogen hat.



© 2016 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

222414