

DAS LABYRINTH DER MEISTER

Für 2 – 4 Spieler* ab 8 Jahren

Spielmaterial

1 Spielplan, 34 Gänge-Karten, 21 Zutaten-Plättchen,
21 Rezeptkarten, 4 Spielfiguren, 12 Zauberstäbe aus Holz

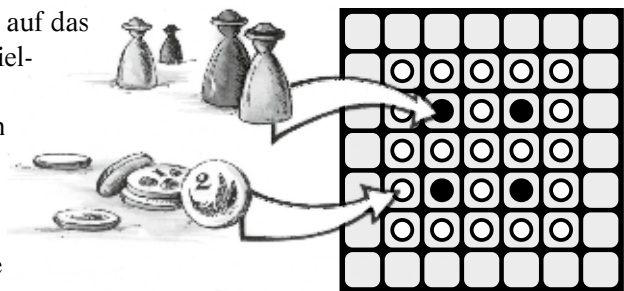
Spielziel

Tief im Keller eines uralten Gemäuers liegt ein seltsames Labyrinth, in dem sich die Wege ständig verändern, wie beim sagenhaften „Ver-rückten Labyrinth“. Dort haben sich die Zaubermeister versammelt, um festzustellen, wer der Beste unter ihnen ist. Zwischen allerlei Alchimistengerümpel suchen sie nach geheimnisvollen Zutaten, die sie für ihre Zaubereien brauchen. Schlüpft in die Rolle dieser Zaubermeister. Beginnt euren listigen Wettstreit, denn ihr möchtet die wertvollsten Zutaten einsammeln. Besonders die, die ihr für euer Geheimrezept benötigt. Durch geschicktes Verschieben versucht ihr euch einen Weg durch das Labyrinth zu bahnen. Es kann sich sogar lohnen, mal jemanden vorzulassen oder gute Tipps zu geben. Wer die wertvollsten Zutaten sammelt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr zunächst einmal vorsichtig die Gänge-Karten und Zutaten-Plättchen aus der Stanztafel drücken. **Mischt die Gänge-Karten** und verteilt sie vollkommen beliebig auf dem Spielplan, so dass ein zufälliges Muster aus Gängen entsteht. Eine Karte bleibt dabei übrig. Diese benötigt ihr zum Verschieben der Gangreihen.

Jeder wählt eine **Spielfigur** und setzt sie auf das farbgleiche Startfeld in der Mitte des Spielplans. Die Gänge-Karten an den Stellen, die in der Abbildung mit weißen Kreisen gekennzeichnet sind, sind Ablagefelder für die Zutaten-Plättchen. Mischt alle Plättchen mit der Rückseite nach oben, verteilt sie auf diese Felder und dreht sie anschließend um.



Was die einzelnen Zutaten bedeuten, ist am Ende dieser Spielanleitung beschrieben.

Mischt die Rezeptkarten. Dann zieht jeder eine Karte vom verdeckten Stapel und schaut sie sich so an, dass die anderen sie nicht einsehen können. Legt danach die restlichen Rezeptkarten zurück in die Spieleschachtel, sie werden nicht mehr benötigt.

Als letztes erhält jeder
3 Holzstäbchen.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



Spielverlauf

Es geht darum, zu den verschiedenen Zutaten im Labyrinth zu gelangen und sie einzusammeln, und zwar in der Reihenfolge ihrer Werte, von der 1 bis hin zur 25.

Sammelt zuerst einmal die (natürlich magischen) Pferdeäpfel (1) ein.

Dann die Tannenzapfen (2) und die Eicheln (3) und so weiter ... bis hin zum schwarzen Hahn (20), und schließlich der Mistel (25), die am wertvollsten ist. Diese Wunderpflanze bleibt also bis zuletzt liegen.

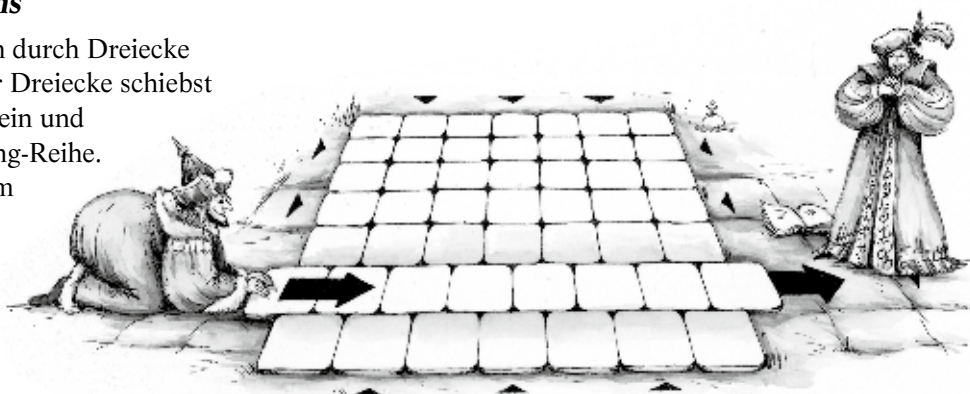


Lost aus, wer beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Wenn du an der Reihe bist, darfst du drei Dinge tun:

1. Du musst: eine Gang-Reihe verschieben.
2. Du darfst: die eigene Spielfigur bewegen.
3. Du darfst: die passende Zutat aufnehmen.

Verschieben des Labyrinths

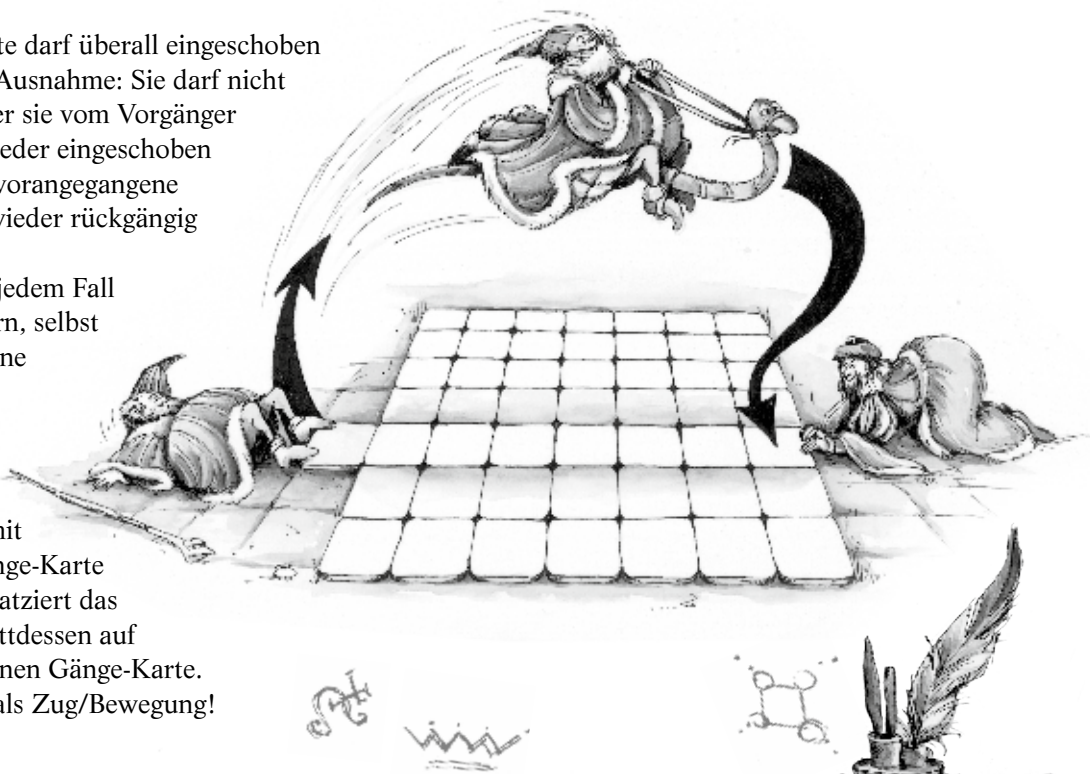
Am Spielfeldrand sind 12 Stellen durch Dreiecke gekennzeichnet. An einem dieser Dreiecke schiebst du die überzählige Gänge-Karte ein und verschiebst somit eine ganze Gang-Reihe. Die Gänge-Karte, die dadurch am anderen Ende herausgeschoben wird, bleibt dort liegen, bis sie der reihum nächste Spieler in seinem Zug an anderer Stelle wieder einschiebt usw.



Die überzählige Gänge-Karte darf überall eingeschoben werden, mit einer einzigen Ausnahme: Sie darf nicht an der gleichen Stelle, an der sie vom Vorgänger herausgeschoben wurde, wieder eingeschoben werden. Du darfst also die vorangegangene Verschiebung nicht direkt wieder rückgängig machen.

Du musst das Labyrinth in jedem Fall durch Verschieben verändern, selbst dann, wenn du dein Ziel ohne dessen Veränderung erreichen könntest.

Wird beim Verschieben ein Zutaten-Plättchen oder eine Spielfigur zusammen mit der herausgeschobenen Gänge-Karte aus dem Plan geschoben, platziert das Plättchen bzw. die Figur stattdessen auf der gerade neu eingeschobenen Gänge-Karte. Dieses Versetzen gilt nicht als Zug/Bewegung!





Ziehen und sammeln

Im Anschluss an das Verschieben der Labyrinth-Gänge kannst du mit deiner Spielfigur ziehen. Du darfst zu jedem Punkt des Labyrinths ziehen, der mit deinem Ausgangspunkt durch *ununterbrochene* Gänge verbunden ist. Du darfst so weit ziehen wie du willst, auch über Zutaten und fremde Figuren hinweg. Die Anzahl der Schritte spielt dabei keine Rolle.

Bei Erreichen deines Ziels – es muss immer die Zutat mit dem *aktuell kleinsten Wert* auf dem Spielplan sein! – nimmst du diesen auf und legst ihn offen vor dich.

Erreichst du das Ziel nicht, solltest du deine Figur so gut wie möglich für deinen nächsten Zug positionieren. Du darfst sie aber auch stehen lassen. Auf den Feldern dürfen jederzeit mehrere Spielfiguren stehen.

Eine Spielfigur darf auch auf einer Zutat stehenbleiben, die noch nicht genommen werden darf, weil ihr Wert (noch) zu hoch ist. Dadurch entsteht aber keine Blockade dieser Zutat! Passt ihr Wert dann bei einem weiteren Zug, darf sie aufgenommen werden.

Achtung: Dazu musst du aber immer von einem anderen Feld beginnend mit deiner Figur neu auf diese Karte ziehen. *Es lohnt sich also nicht, auf dem Mistel-Plättchen stehenzubleiben, bis es an die Reihe kommt!*



Die Geheimrezepte

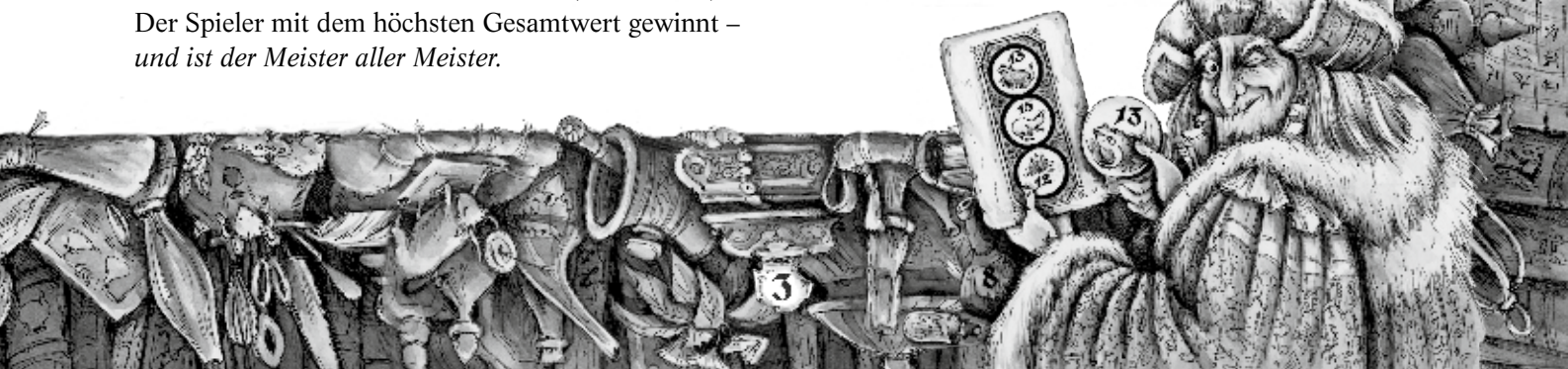
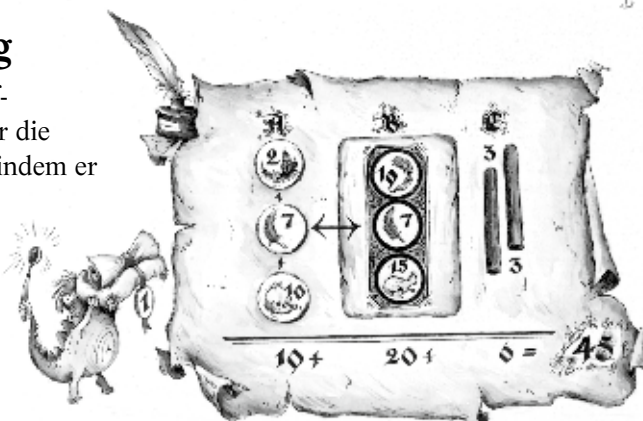
Versuche immer, vor allem die Zutaten deiner Rezeptkarte einzusammeln, denn sie sind jeweils 20 Extra-Siegpunkte wert (s. „Spielende und Wertung“)!

Die Holzstäbchen

Wie in manchen Märchen hast du auch hier drei Wünsche frei. Jedes Hölzchen bedeutet, dass du sofort einen kompletten zweiten Zug hast (also 1. schieben, 2. ziehen, 3. evtl. Zutat aufnehmen). Die Möglichkeit dazu hast du immer nach deinem normalen Zug. Willst du es nutzen, legst du eines deiner Hölzchen zurück in die Schachtel und führst anschließend den Extra-Zug aus. Mehr als 1 Hölzchen pro Spielzug darfst du nicht einsetzen.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, sobald die Mistel aufgenommen wurde. Jetzt ermittelt jeder die Summe seiner gesammelten Schätze, indem er die aufgedruckten Werte addiert. Für jede deiner eingesammelten Zutaten, die du auf deiner Rezeptkarte stehen hast, addierst du 20 Extra-Punkte (so kannst du also bis zu 60 Extra-Punkte dazu erhalten). Zudem bringt dir jedes deiner nicht benutzten Hölzchen weitere 3 Punkte (also max. 9). Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt – und ist der Meister aller Meister.



Die Geheimnisse der Zutaten

Von der Heilkraft vieler Pflanzen weiß man seit uralten Zeiten.
Die gesammelten Erfahrungen waren vormals aber verbunden
mit den merkwürdigsten Vorstellungen über Zauberei und Magie.
Denn Wissen, Glauben und Aberglauben waren unentwirrtbar verwoben.
Den Zutaten, die in diesem Spiel vorkommen, schrieb man folgende Bedeutungen zu:



- 1 **Pferdeäpfel** sollten gut gegen Fieber sein. Ihr Saft, gemixt mit Branntwein, galt zudem als Liebestrank.
- 2 **Tannenzapfen**, unters Kopfkissen gelegt, sollten kleinen Kindern beim Einschlafen helfen.
- 3 Wer viel laufen musste, legte sich ein **Eichenblatt** in den Hut. Das sollte die Füße vor Wundlaufen schützen.
- 4 Öl aus schwarzen **Nacktschnecken** galt als Heilmittel für Wunden und anderer Verletzungen.
- 5 **Vierblättriger Klee** sollte Glück bringen, aber nur, wenn er im Dunkeln gefunden wurde. Am besten sollte er zusammen mit Hummelwachs in einem Beutel aufbewahrt werden.
- 6 Wer **Knoblauch** aß, glaubte dadurch unverwundbar zu werden. Knoblauchzehen, an der Zimmerdecke aufgehängt, sollten Krankheiten vertreiben.
- 7 Wer eine **Rabenfeder** fand, der versprach sich davon Glück.
- 8 **Bilsenkraut** war Bestandteil der Hexensalbe. Damit rieben sich angeblich Hexen unter den Armen ein, um fliegen und sich in Tiere verwandeln zu können.
- 9 **Spinnen** hielt man für giftig. Es sollte aber Glück bringen, sie über die Hand laufen zu lassen. Eingesperrte Kreuzspinnen sollten sich zu Gold verwandeln.
- 10 **Moos**, das auf einem Totenschädel gewachsen war, hieß Hirnmoos. Angeblich half es gegen Epilepsie.
- 11 Aus einer toten **Blindschleiche** machte man einen Zauberstab, indem man sie im Rauchfang trocknete.
- 12 Der **Bergkristall** galt als Schutz vor Hexenzauber, pulverisiert sollte er gegen Brüche helfen.
- 13 **Kröten** galten als giftig. Als eine in Hexenfett und Sahne gekochte Mahlzeit aber sollten sie helfen, die Sprache der Tiere zu verstehen.

- 14 Von **Feuersalamandern** meinte man, dass sie gegen Feuer unempfindlich machen und Feuersbrünste löschen.
- 15 Wen ein **Wiesel** anfauchte, der brach der Sage nach mitten entzwei oder erblindete. Bestimmte Knochen vom weißen Wiesel machten angeblich unsichtbar.
- 16 Die **Silberdistel**, in der Nacht zur Sonnenwende gepflückt, sollte gewaltige Körperkraft verleihen.
- 17 Der Genuss von **Schlangenfleisch** sollte dazu befähigen, die Sprache der Tiere zu verstehen.
- 18 Vom **Smaragd** versprach man sich Hilfe gegen Epilepsie, Fieber und Gift. Sehkraft und Gedächtnis sollte er stärken. Unkeusches Tun, so hieß es, lässt den Stein zerspringen.
- 19 Die Wurzel der **Alraune** ist wie ein Mensch geformt. Man erhoffte sich von ihr Glück in der Liebe und im Spiel.
- 20 **Schwarze Hähne**, so meinte man, könnten sich in einen Basilisk verwandeln, ein Fabelwesen mit tödlichem Blick.
- 25 Die immergrüne **Mistel** gilt seit Urzeiten als heilende Pflanze. Sie fördert u. a. den Stoffwechsel und hilft gegen Arterienverkalkung. Die Beeren darf man nicht essen, sie sind giftig. Dieses alte Wissen verband sich vormals mit dem Aberglauben, dass die Mistel auch vor Blitz und Feuer, vor Gespenstern und vor Zauberei schützt. Daher nannte man sie auch Donnerbesen, Drudenfuß oder Hexenkraut.

Literatur:
Helmut Hiller: Lexikon des Aberglaubens, München 1986
Maria Treben: Gesundheit aus der Apotheke Gottes, Steyr 1987

Übrigens: Die 12 Holzstäbchen, von denen zu Beginn jeder 3 bekommt, stammen natürlich von einem Wegkreuz. Solche Stücke, davon war man überzeugt, brachten nämlich Glück im Spiel.



Autor: Max J. Kobbert
Illustration: Monika Broeske-Haas
Design: KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: André Maack

© 1991/2024

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg
ravensburger.com