

# 3D LABYRINTH

## Willkommen im Labyrinth der Türme!

*Hier geht's hoch hinaus! Treppauf, treppab eilen Magier, Hexe, Zauberlehrling & Co. durch das Labyrinth, um schneller als ihre Mitspieler die begehrten Schätze zu finden.*

*Dabei nutzen sie ihre magischen Fähigkeiten, um riesige Türme zu verschieben und sich in höchste Höhen und tiefste Täler zu zaubern!*

Für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren

Spielidee: Max J. Kobbert  
 Autor: Michael Feldkötter  
 Design: DE Ravensburger,  
 KniffDesign (Spielanleitung)  
 Fotos: Becker Studios  
 Redaktion: Philipp Sprick

## Inhalt

- ① 1 Spielplan mit 9 festen Türmen
- ② 17 bewegliche Türme
- ③ 4 Spielfiguren
- ④ 4 Runenkarten
- ⑤ 12 Schatzkarten
- ⑥ 24 Zauberkarten



## Vorbereitung

### Vor der ersten Partie:

Bereitet das Spiel so vor, wie es auf dem beiliegenden Aufbaublatt abgebildet ist. Löst zusätzlich alle Karten vorsichtig aus den Stanztafeln.



## Vor jeder Partie:

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Stellt die **beweglichen Türme** auf die freien Felder des Spielplans, sodass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Ein Turm bleibt übrig. Er wird zum ersten Verschieben der Turmreihen genutzt.
2. Jeder Spieler nimmt sich die **Spielfigur** in der Farbe seiner Wahl und stellt sie auf das gleichfarbige Spielfeld in der entsprechenden Spielplanecke.
3. Gebt jedem Spieler die **Runenkarte** in seiner Farbe. Sie zeigt den Runenstein aus der Spielplanmitte. Legt die Karte offen vor euch aus. Übrige Runenkarten kommen zurück in die Schachtel.
4. Mischt die **Schatzkarten** und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Legt sie als verdeckten Stapel vor euch ab, *ohne* sie euch anzusehen.
5. Mischt die **Zauberkarten** und gebt jedem Spieler verdeckt eine. Jeder Spieler darf sich seine Zauberkarte geheim ansehen. Legt die restlichen Zauberkarten als verdeckten Stapel bereit.



## Ziel

Durch cleveres Verschieben der Türme bahnt ihr euch den Weg durchs Labyrinth und zieht mit eurer Figur zu den gesuchten Schätzen. Dazu müsst ihr Türme hinauf- und wieder hinabklettern und mindestens einmal im Spiel zum Runenstein in der Spielplanmitte ziehen.

Es gewinnt, wer als Erster alle seine Schätze und den Runenstein gefunden hat und danach mit seiner Spielfigur zurück zu seinem Startfeld gezogen ist.

## Ablauf

Jeder Spieler schaut sich geheim die oberste Schatzkarte seines Stapels an. Sie zeigt den Schatz, den er als Erstes finden muss. Wer am schwindelfreisten ist, beginnt das Spiel.

Im Zweifel darf der jüngste Spieler anfangen. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Wer am Zug ist, **muss** immer **zuerst** eine Reihe Türme im Labyrinth verschieben (1.). **Danach darf** er seine Figur ziehen (2.).



### 1. Türme verschieben

Am Spielplanrand befinden sich 8 goldene Pfeile. Sie zeigen, welche Turmreihen ihr mit Hilfe des freien Turms verschieben könnt. Die Turmreihen, die mit einem weißen „X“ gekennzeichnet sind, lassen sich dagegen nicht verschieben. Bist du am Zug, entscheidest du dich für eine Reihe. Dort schiebst du den Turm so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite genau ein Turm herausgeschoben wird. Der Turm darf **nicht** an genau der Stelle wieder eingeschoben werden, aus der er im vorherigen Zug eben erst herausgeschoben wurde.

#### Tipp:

*Lass den Turm einfach an der Stelle stehen, an der er herausgeschoben wurde, bis du ihn verwendest. So siehst du sofort, wo du ihn in diesem Zug nicht einschieben darfst.*

Beim Verschieben wird deine oder eine fremde Figur aus dem Labyrinth herausgeschoben? Dann stell sie sofort gegenüber auf den neu hineingeschobenen Turm. Dieses Versetzen gilt **nicht** als Ziehen der Figur.

**Tipp:**

Durch solche „Seitenwechsel“ kannst du deine Figur näher zum gesuchten Schatz bringen oder aber versuchen, deine Mitspieler zu ärgern ...



**2. Figur ziehen**

Nach dem Verschieben darfst du deine Figur grundsätzlich so weit ziehen, wie du möchtest. Du darfst dabei an anderen Figuren vorbeiziehen oder auch auf einem besetzten Feld stehen bleiben. Du kannst dich sogar entscheiden, deine Figur nicht zu bewegen. Wenn du sie bewegst, musst du aber immer die folgenden beiden Regeln beachten:

**Regel 1:**

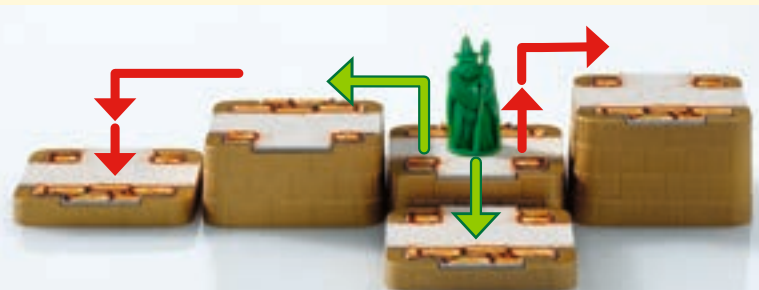
Du musst das gewünschte Feld über einen **ununterbrochenen** Weg im Labyrinth erreichen. Durch Wände zu gehen, ist nicht erlaubt!



Der Zauberer möchte zum Kelch ziehen. Er erreicht ihn über einen ununterbrochenen Weg.

**Regel 2:**

Jeder Turm, auf den du ziehst, muss **gleich hoch** oder maximal **1 Stufe höher oder niedriger** sein, als der Turm, von dem deine Figur jeweils kommt.



Der Zauberer steht auf der 2. Ebene. Er kann vorwärts eine Stufe hinunter in die 1. Ebene ziehen. Er könnte ebenso nach links eine Stufe hinauf in die 3. Ebene ziehen (grüne Pfeile). Dagegen kann er **nicht** nach rechts um zwei Stufen hinauf in die 4. Ebene ziehen. Ebenso wenig könnte er ganz links von der 3. Ebene direkt in die 1. Ebene hinunterziehen (rote Pfeile).

**Beispiel:**

Der grüne Zauberer möchte zum Fläschchen. Dazu zieht er im selben Zug 5 Felder weit. Er geht erst 1 Stufe hinunter, macht danach 1 Schritt auf gleicher Höhe, geht dann 1 Stufe hinauf, noch 1 weitere Stufe hinauf und abschließend wieder 1 Stufe hinunter.



**Tipps:**

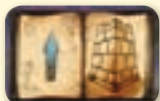
- Ihr könnt euch die Regel leicht merken, wenn ihr ans Treppensteigen denkt: Denn dabei sollte man auch nie mehr als eine Stufe auf einmal nehmen ...
- Wie hoch ein Turm ist, könnt ihr ganz einfach an der Anzahl der Steinschichten sehen.



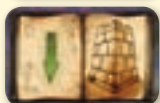
## Ausnahme: Zauberei!

Mit Hilfe der Zauberkarten darfst du die Stufenregel ausdrücken: Denn je nach Zauberkarte kannst du mit ihr **1x** in deinem Zug einen **beliebigen Höhenunterschied** nach oben oder unten überwinden.

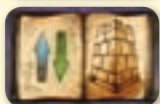
Es gibt drei Arten von Zauberkarten:



Mit dieser Karte kannst du 1x beliebig weit nach **oben** klettern.



Mit dieser Karte kannst du 1x beliebig weit nach **unten** klettern.



Diese Karte ist ein Joker. Mit ihr kannst du 1x beliebig weit entweder nach **oben** oder nach **unten** klettern.

## Nicht vergessen:

Die Karten zaubern dich zwar rauf oder runter, die Wegstrecke muss aber dennoch ununterbrochen verlaufen (siehe Regel 1)!

Du darfst Zauberkarten jederzeit in deinem Zug ausspielen. Es ist sogar erlaubt, mehrere Zauberkarten im selben Zug einzusetzen! (Wann man zusätzliche Zauberkarten erhält, erfahrt ihr weiter unten.)

Legt ausgespielte Zauberkarten als offenen Ablagestapel neben den verdeckten Zauberkartenstapel. Sollte dieser irgendwann aufgebraucht sein, mischt einfach den offenen Ablagestapel und legt ihn als neuen verdeckten Stapel bereit.



Je nachdem, **wo** deine Figur nun steht, passiert Folgendes:

### Du stehst auf deinem gesuchten Schatz?

Glückwunsch! Leg die Schatzkarte offen neben deinen Stapel. Nun darfst du dir die nächste Schatzkarte deines Stapels anschauen. Sie zeigt dir dein nächstes Ziel.

### Du stehst nicht auf deinem gesuchten Schatz?

Nicht schlimm! Nimm dir zum Ausgleich eine Zauberkarte vom verdeckten Stapel.

### Du stehst auf dem Runenstein?

Stehst du dort zum ersten Mal, dann hast du diese Aufgabe erfüllt und darfst die offen vor dir ausliegende Runenkarte umdrehen.

Stehst du zum wiederholten Male dort (und hast deine **Runenkarte** daher bereits umgedreht), nimm dir stattdessen eine Zauberkarte vom verdeckten Stapel.

Nachdem deine Figur stehen geblieben ist, ist dein Zug beendet. Man kann *nicht* mehrere Schätze in einem Zug finden.

## Ende

Wer alle seine Schätze gefunden und den Runenstein besucht hat, muss noch zurück zu seinem Startfeld ziehen. Wem dies zuerst gelingt, gewinnt!

## Tipps & Tricks

### Tipps für das Spiel mit jüngeren Kindern

Für die Kinder gelten **alle Zauberkarten als Joker**. Das heißt, sie können mit **jeder** Zauberkarte 1x beliebig weit nach oben oder unten klettern.

### Aufräum-Tipp: Nach dem Spiel ist vor dem Spiel!

Ihr könnt das Labyrinth ganz einfach für die nächste Partie startklar halten: Nehmt das Papp-Tablett an den farbigen Laschen aus der Schachtel und stellt den komplett aufgebauten Spielplan darauf. Versenkt den Spielplan dann mithilfe des Tablett in der Spieleschachtel. Zur nächsten Partie könnt ihr es an den Laschen herausheben. Vertauscht vor dem Start noch ein paar bewegliche Türme – und schon kann's losgehen!

© 2019

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstraße 9  
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com



238037