

## **Spielregeln „Labyrinth der Meister“**

### **Ziel:**

Die Gängekarten werden gemischt und auf dem Spielplan verteilt. Eine Gangkarte bleibt übrig. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und setzt diese auf das entsprechende Startfeld. Nun werden die Bildscheiben verdeckt gemischt, die die Zutaten für die Rezepte liefern. Sie werden verdeckt ebenfalls auf den Spielplan nach einem bestimmten Schema gelegt. Schließlich bekommt jeder Spieler 3 Holzstäbe und eine Rezeptkarte, die man den Mitspielern nicht zeigen sollte. Jetzt werden alle 21 Bildscheiben aufgedeckt und zeigen die einzelnen Zutaten und ihre Wert an. Sie müssen in aufsteigender Reihenfolge aufgenommen werden. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, nimmt er die übriggebliebene Gängekarte, schiebt sich an einer Seite ins Spielfeld und nimmt die auf der anderen Seite herausfallende Karte und gibt sie seinem nächstfolgenden Nachbarn. Dann kann man, wenn man möchte, seine Spielfigur durch das Labyrinth ziehen, so weit man entsprechend der Gänge laufen kann und ggf. das Plättchen aufnehmen, welches es gerade zu erreichen gilt. Das Verschieben des Labyrinthes muß immer vor dem Ziehen der Figur geschehen.

Fallen beim Verschieben Figuren oder Zauberdinge mit aus dem Spiel, so werden sie auf die neu eingeschobene Karte am gegenüberliegenden Ende gestellt. Auf einem Feld dürfen auch mehrere Spielfiguren stehen, wenn es sich ergibt.

Der folgende Spieler darf eine eben herausgeworfene Scheibe in seinem Zug nicht wieder an die gleiche Stelle rücken. Die Rezeptkarten bringen viele Bonuspunkte, wenn man die darauf abgebildeten Zutaten erwischen konnte (doch muß man erst alle anderen niedrigerwertigen Zutaten weggenommen haben...).

Die Holzstäbe symbolisieren Zauberstäbe unserer Zauberer. Sie ermöglichen beim Einsatz, daß man erneut einen kompletten Zug machen darf. Tips über Bewegungen oder Verschiebungen dürfen den Mitspielern jederzeit gegeben werden, vielleicht erhascht man sich dadurch ja einen Vorteil. Gegen Bezahlung ist dies möglich, aber nicht zwingend vorgeschrieben.

### **Spielende:**

Sind alle 21 Plättchen aufgenommen, auf denen die Zutaten mit ihrer Wertigkeit aufgedruckt sind, kommt es zur Abrechnung. Man zählt die Einzelwerte der Plättchen, die man während des Spieles nehmen konnte, zusammen und addiert jeweils 20 Punkte für jede Übereinstimmung mit der Rezeptkarte. Jeder Zauberstab ist weitere 3 Punkte wert, sofern er nicht benutzt wurde. Sieger wird der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.