



Labyrinth der Ringe
Ravensburger, 1998
KOBBERT Max Jürgen
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten

Inhoud

- 1 speelbord (1 speelplan + 8 ringdelen) ;
- 18 geheime kaartjes (7 schatten, 7 trollen, 4 fabeldieren) ;
- 4 speelfiguren ;
- 4 duelsets (schaar, steen, papier) ;
- 1 dobbelsteen (2 x de getallen 2, 3 en 4).

Doel van het spel

In een burcht vol geheimen, waarin gangen op een magische wijze kunnen worden verdraaid, zoeken de spelers schatten en trollen. Bij het zoeken, staan niet alleen de muren in de weg maar ook de medespelers. Regelmatig kunnen er spannende duels tussen medespelers worden uitgevochten.

De speler die het eerst zes schatten of zes trollen heeft verzameld, wint het spel.

Spelvoorbereiding

De burch met de betoverde gangen wordt samengesteld waarbij de drie ringen in de buitenste, de middelste en de binnenste uitsparing wordt gelegd. De buitenring bestaat uit zes delen, die op de rugzijde met een letter zijn gemarkeerd. Ze worden op de gepaste manier volgens de markeringen op het plan gelegd (A aan A, B aan B, ... enzovoort).

Als startpositie worden de buitenste en de middelste ring zo ingesteld dat de rode pijl steeds naar een willekeurig rood punt wijst.

Iedere speler kiest zich een spelfiguur en zet deze op het randveld met de overeenkomstige kleurmarkering. Bovendien ontvangt elke speler een schaar, een steen en een stuk papier.

De dobbelsteen wordt naast het speelbord gelegd (de dobbelsteen wordt pas bij het duel ingezet).

De geheime kaartjes worden goed gemengd en als verdeckte stapel naast het speelbord gelegd. De bovenste kaart wordt omgedraaid.

Start van het spel

De jongste speler begint, nadien volgen de andere spelers met de klok mee. De omgedraaide kaart toont een schat, een trol of een fabeldier. De spelers zoeken de kaartafbeelding op het speelbord en proberen deze met hun spelfiguur te bereiken.

Gangen veranderen

Bij het begin van zijn beurt moet de speler het labirint tweemaal veranderen (voor de uitzonderingen zie onder punt 'Uitzonderingen').

De volgende mogelijkheden zijn voorhanden :

- één van de beide buitenste ringen twee punten verdraaien ;
- de beide buitenste ringen één punt draaien ;
- de binnenste ring naar keuze verdraaien en één van de buitenste ringen één punt verdraaien.

De binnenste ring verdraaien

De binnenste ring wordt willekeurig vergedraaid, maar wel op die manier dat er een nieuwe gang ontstaat. Het draaien naar een zelfde positie (360° draaien) is niet toegelaten. De binnenste ring mag nooit tweemaal in een beurt worden gedraaid.

Eén van de buitenste ringen verdraaien

De buitenste ringen worden steeds naar rechts gedraaid, in de richting van de grote gele pijl. Eén punt draaien betekent dat de rode pijl naar het volgende rode punt wordt gedraaid.

Belangrijk : De ringen moeten voor het verplaatsen van de spelfiguren worden gedraaid. Proberen is niet toegelaten.



De spelfiguur bewegen en schatten, trollen of fabeldieren verzamelen

Na het veranderen van de gangen mag de speler, die aan beurt is, zijn spelfiguur willekeurig verplaatsen in de gang, ook over andere spelfiguren heen. Er bestaat geen zetsplicht.

De volgende situaties kunnen zich voordoen :

- De speler loopt tot het veld met de gezochte afbeelding : hij neemt de openliggende kaart in zijn hand en draait vervolgens de volgende geheime kaart van de verdeckte stapel om. Daarmee eindigt zijn beurt.
- De speler loopt tot een veld waarop zich een ander spelfiguur staat en hij kan deze speler uitdagen tot een duel (zie verder).
- De speler loopt tot een willekeurig veld en beëindigt daar zijn beurt.

Als de stapel met de geheime kaarten is opgebruikt; kunnen de trollen en de schatten enkel nog via duels van bezitter veranderen.

Uitzonderingen

- Staat de actieve speler in het begin van zijn beurt op het veld met de te zoeken afbeelding dan moet hij de gangen niet veranderen en mag hij de kaart onmiddellijk nemen. De beurt is daarna ten einde.
- De beurt van de actieve speler eindigt op een veld met twee andere spelers : wil de actieve speler een duel uitvechten dan kan hij één van de andere spelers uitkiezen.
- De actieve speler loopt tot het veld met de te zoeken afbeelding en daar staan al één of meerdere spelfiguren. De actieve speler moet beslissen : ofwel neemt hij de kaart ofwel lokt hij een duel uit.

De fabeldieren

De fabeldierkaarten worden op dezelfde manier als de schatkaarten en trolkaarten verzameld. In plaats van in een beurt ringen te draaien en zijn spelfiguur te bewegen kan de speler ook een fabeldier afgeven.

De speler heeft dan de volgende mogelijkheden :

- hij verzet zijn spelfiguur naar een willekeurig veld van het speelbord
- hij trekt van een willekeurige medespeler een kaart.

De fabeldierkaart gaat telkens uit het spel.

Het duel

Zodra een speler zijn spelfiguur op een door een andere spelfiguur bezet veld zet, mag hij deze tot een duel uitdagen. Vooreerst kondigt de uitdager aan of het om een schatkaart of om een trolkaart gaat. Hij beslist dan :

- of het duel over één geheime kaart gaat (= niet dobbelen) ;
- of het over een hoger aantal kaarten als inzet gaat. In dat geval werpt de uitdager met de dobbelsteen en bepaalt hij het aantal kaarten.

Het duel wordt beslecht met behulp van de duelkaarten : schaar, steen en papier. Onder de tafel weggestopt, nemen de beide spelers één van de drie voorwerpen in de vuist en leggen deze gesloten op de tafel. Gelijktijdig openen ze dan hun vuist. Dan wordt duidelijk wie heeft gewonnen :

- de steen maakt de schaar stomp (de steen wint dus tegen de schaar) ;
- de schaar verknijpt het papier (de schaar wint tegen het papier) ;
- het papier kan de steen omwikkelen (het papier wint tegen de steen).



Hebben de beide spelers een identiek voorwerp gekozen dan wordt het duel herhaald tot er uiteindelijk een winnaar is.

Als het duel is beslist dan zijn er nog meerdere mogelijkheden :

Het duel om één kaart

- De verliezer heeft een kaart van de gewenste soort : hij moet deze aan de winnaar afgeven.
- De verliezer heeft geen kaart van de gewenste soort : hij geeft dus geen kaart aan de winnaar.

Het duel om meerdere kaarten

- De verliezer heeft kaarten van de gewenste soort volgens het geworpen aantal : hij geeft die kaarten aan de winnaar.
- De verliezer heeft kaarten van de gewenste soort, maar niet genoeg : hij geeft alle kaarten af aan de winnaar.
- De verliezer heeft geen kaarten van de gewenste soort : hij geeft geen kaarten aan de winnaar.

De winnaar van het duel verzet nu nog de spelfiguur van de verliezer naar een willekeurig onbezet veld van het speelbord en de volgende speler, links van de uitdager, is aan de beurt.

Nog een tip

Ook als een speler geen kaarten heeft, kan hij de andere spelers uitdagen tot een duel. Wanneer hij verliest, kan hij jammer genoeg geen kaart afgeven.

Einde van het spel

Van zodra een speler zes schatten of zes trollen heeft verzameld, legt hij zijn kaarten op de tafel. Hij is de winnaar en het spel is uit.

