

Labyrinth
Das Kartenspiel
Ravensburger, 2000
KOBBERT Max Jurgen
2 - 6 spelers vanaf 7 jaar
± 45 minuten

Inhoud

- 50 labyrintkaarten met op elk kaartje de afbeelding van twee schatten ;
- 1 handleiding.

Doel van het spel

Door het aanleggen van nieuwe kaarten groeit het labyrint en verandert het steeds van vorm. Het spel bestaat er in om een labyrintkaartje zo aan te leggen dat er een doorgang ontstaat waardoor twee identieke schatten (vb. koffers, draken, geesten, kandelaars, ...) met elkaar worden verbonden. De speler die hier in slaagt, kan meestal één en soms wel twee labyrintkaartjes (schatten) veroveren.

De speler die aan het einde van het spel de meeste labyrintkaarten heeft verzameld, is de winnaar van het spel.

Spelvoorbereiding

De labyrintkaarten worden goed geschud. Elke speler ontvangt verdekt twee labyrintkaartjes. Vervolgens worden vier kaarten van de stapel tot een willekeurig vierkant samengesteld in het midden van de tafel. Dit vierkant vormt het vertrekpunt van het labyrint.

De overige kaarten worden als verdeckte afneemstapel opzij gelegd. De jongste speler begint het spel.

Spelverloop

1. Kaarten aanleggen

De speler die aan de beurt is moet één labyrintkaart uitspelen.

Hij moet dit kaartje zo leggen dat het met minimaal één gang een verbinding maakt met het bestaande labyrint.

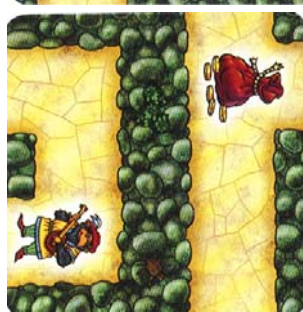
Voorbeeld 1



het aanleggen van dit kaartje is **niet** toegelaten



het aanleggen van dit kaartje is **wel** toegelaten



het vertrekpunt van het labyrint

Schatten verbinden

De speler zal uiteraard proberen om het labyrintkaartje zo neer te leggen dat er een ononderbroken verbinding ontstaat van een schat van zijn kaartje met een identieke schat die zich al in het labyrint bevindt. Daarbij speelt het geen rol hoe lang de weg is en of er nog andere schatten op deze verbinding liggen.

Als geen enkele schat op je eigen kaartje overeenkomt met een schat in het labyrint dan heb je gewoon pech gehad.

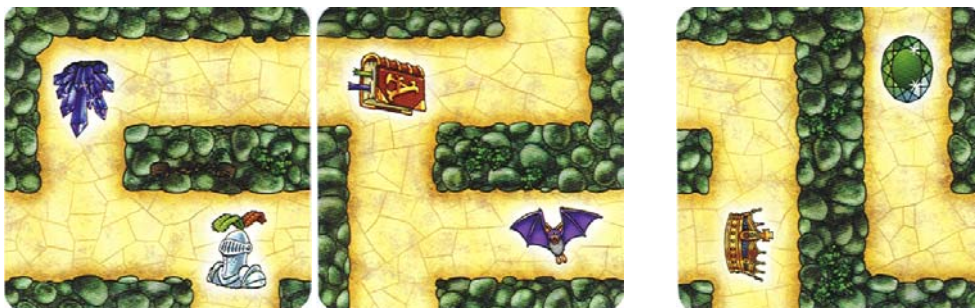
Lukt het je wel dan kan je waarschijnlijk schatten oprapen.

2. Schatten oprapen

De speler toont aan de medespelers met zijn wijsvinger de weg die hij kan volgen van de ene schat op zijn kaartje naar de schat in het labyrint. Vervolgens neemt hij het tweede kaartje uit het labyrint, waarop de schat staat die overeenstemt met de schat op het kaartje dat hij zopas heeft gelegd, en legt het als winstpunt bij hem.

Belangrijk : Een schat kan maar worden opgeraapt als alle resterende kaartjes van het labyrint minstens met één zijde met elkaar blijven verbonden. Verbonden blijven betekent dus horizontaal of verticaal, niet diagonaal (met één hoekje). Het kaartje dat de speler zojuist heeft aangelegd, blijft in deze beurt in alle geval steeds op tafel liggen.

Voorbeeld 2



de aangelegde
labyrintkaart

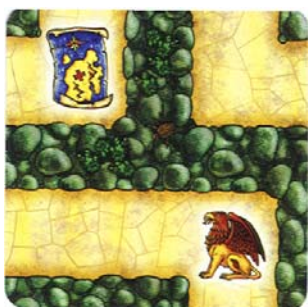


Deze kaart kan als schat opzij worden gelegd omdat de kroon wordt verbonden.

Voorbeeld 3



de aangelegde
labyrintkaart



De kaart linksboven met de kroon, kan als schat niet opzij worden gelegd omdat er dan geen horizontale of verticale verbinding meer zou bestaan met de kaart linksonder, maar alleen nog een hoekverbinding.

Meerdere schatten oprapen

Soms lukt het om het kaartje zodanig af te leggen dat er een verbinding ontstaat tussen een schat op zijn eigen kaartje en twee of meer identieke schatten in het labirint. In dat geval mag de speler al deze kaartjes (schatten) oprapen.

Maar ... denk aan de basisregel dat het labirint minstens met één zijde moet verbonden blijven.



de aangelegde
labirintkaart

De twee kaarten met de ridderhelmen kunnen als schatten opzij worden gelegd.

3. Kaartje bijnemen

Op het einde van een spelbeurt neemt de speler een kaartje van de verdekte afneemstapel.

Een speler heeft dus steeds twee kaartjes in zijn hand.

Nadat het kaartje werd bijgenomen, is de linkerbuurman aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de verdekte afneemstapel van labirintkaartjes is opgebruikt en de spelers al hun handkaarten hebben uitgespeeld.

De speler die de meeste schatten heeft verzameld (labirintkaartjes), is de winnaar.