

# LABYRINTH

## Kartenspiel

Ravensburger® Spiele Nr. **20 849 4**

Das verrückte Kartenspiel für  
**2-6 Spieler\*** von **7-99** Jahren.

Autor: Max J. Kobbert  
Illustration: Pilot Studio, Naiade  
Redaktion: Monika Gohl



**Inhalt:** 50 Labyrinth-Karten

### Ziel des Spiels

Durch geschicktes Anlegen von Labyrinth-Karten entsteht ein Labyrinth mit Wegen, die sich ständig verändern. Verbindet ihr zwei oder mehrere gleiche Schätze wie auf eurer neu angelegten Karte, bekommt ihr Karten als Gewinn. Wer hat am Schluss die meisten Karten gesammelt?

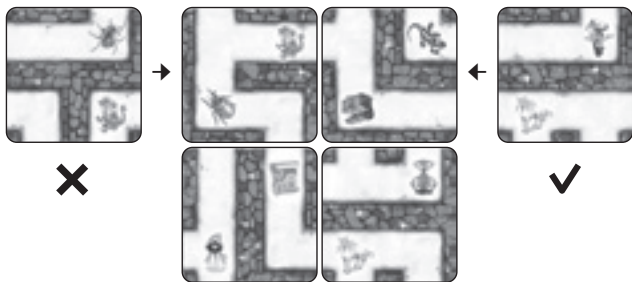
\* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

## Vorbereitung

Die Labyrinth-Karten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält **zwei Karten** auf die Hand. Zu Beginn legt ihr **vier Karten** zu einem beliebigen Quadrat aus (Beispiel siehe Abbildung). Die restlichen Karten liegen als verdeckter Stapel bereit. Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

## 1. Karten anlegen

Bist du an der Reihe, legst du **eine deiner Karten** so an das Labyrinth an, dass mindestens eine Wegverbindung mit einer bereits liegenden Karte entsteht.



## Schätze verbinden

Lege deine Karte möglichst so an, dass ein **durchgehender Weg** von einem Schatz deiner Karte zu einem gleichen Schatz im Labyrinth entsteht. Im Beispiel auf der nächsten Seite **von der Krone auf deiner Karte zur Krone im Labyrinth**.

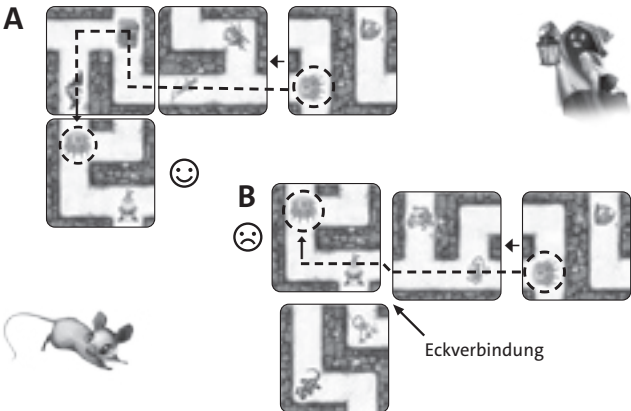
Es spielt keine Rolle, wie lang dieser Weg ist und ob unterwegs noch andere Schätze liegen.

Hast du **keinen passenden Schatz** verbinden können? Schade, dann hast du dieses Mal leider Pech. **Gelingt es dir aber**, darfst du als nächstes...

## 2. Schätze heben

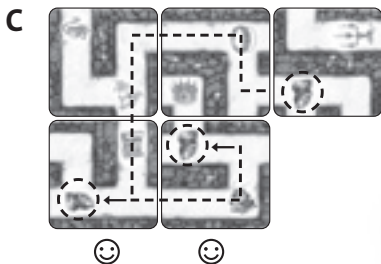
Hast du einen durchgehenden Weg zu gleichen Schätzen entdeckt? Zeige ihn deinen Mitspielern, indem du mit deinem Finger von deiner neu angelegten Karte bis zum Schatz im Labyrinth fährst. Nimm dann die Karte mit dem zweiten gleichen Schatz (im Beispiel A die Krone) und lege sie als Gewinnpunkt vor dir ab.

Du darfst dir jedoch nur dann eine Gewinnkarte nehmen, wenn alle übrigen Karten im Zusammenhang bleiben und mit mindestens einer Seite aneinander liegen. **Reine Eckverbindungen sind nicht erlaubt** (Beispiel B). Deine angelegte Karte bleibt in jedem Fall liegen.



### Mehrere Schätze heben

Manchmal gelingt es dir, Wegverbindungen herzustellen, auf der sich zwei oder mehr Schätze wie auf deiner angelegten Karte befinden. Du darfst dann alle diese Schatzkarten aufnehmen (im Beispiel C sind es Ritterhelme). Aber natürlich nur, wenn alle übrigen Karten im Zusammenhang bleiben.



### 3. Ende deines Spielzugs

Bevor dein linker Nachbar an die Reihe kommt, ziehe eine Karte vom verdeckten Stapel. In der nächsten Runde hast du so wieder zwei Karten auf der Hand.

### Ende des Spiels

Sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist und alle Spieler ihre Karten abgelegt haben, endet das Spiel. Wer die meisten Labyrinth-Karten sammeln konnte, gewinnt.

© 2000/ 2022

Kennt ihr schon das Original?  
„Das Verrückte Labyrinth“: 26 955 6



# LABYRINTH

## Le jeu de cartes

Jeux Ravensburger® n° **20 849 4**

Le jeu de cartes qui change sans arrêt  
pour **2 à 6** joueurs\* de **7 à 99** ans.

Auteur : Max J. Kobbert  
Illustrations : Pilot Studio, Naiade  
Rédaction : Monika Gohl



**Contenu** : 50 cartes Labyrinthe

### But du jeu

Les joueurs posent astucieusement leurs cartes, créant ainsi un labyrinthe dont les chemins changent sans arrêt. Celui qui parvient à relier un ou plusieurs trésors identiques à ceux sur la carte qu'il pose gagne des cartes en récompense. Qui récupérera ainsi le maximum de cartes ?

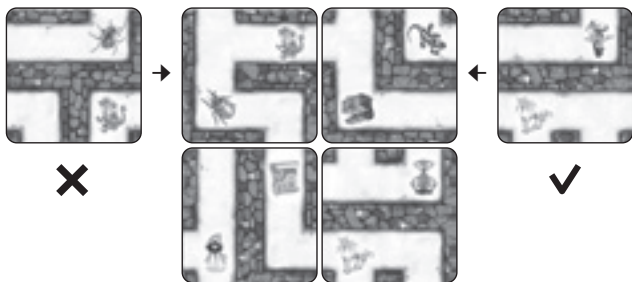
\* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

## Mise en place

Mélanger les cartes Labyrinthe et en distribuer **2** à chaque joueur. En début de partie, constituer au hasard un carré de **4 cartes** (voir exemple). Former une pile face cachée avec les cartes restantes. Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

### 1. Poser une carte

Quand vient son tour, le joueur ajoute une carte au labyrinthe en prolongeant le chemin d'au moins une des cartes déjà posées.



### Relier des trésors

Il s'agit de placer ses cartes de manière à créer un chemin **ininterrompu** reliant un trésor de sa carte à un trésor identique déjà présent dans le labyrinthe. Dans l'exemple de la page suivante, **la couronne de la carte posée est reliée à la couronne du labyrinthe**.

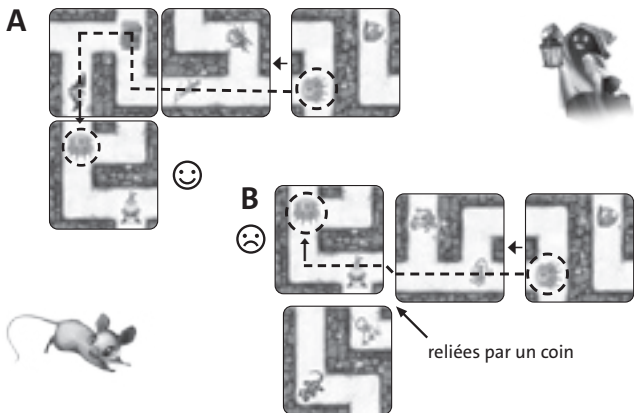
La longueur du chemin n'a pas d'importance et il peut y avoir d'autres trésors entre les deux.

Si un joueur ne parvient **pas à relier deux trésors identiques**, pas de chance ce coup-ci ! Si au contraire, il y arrive, il peut alors ...

## 2. Gagner des trésors

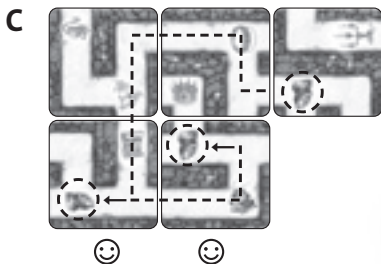
Si un joueur forme un chemin ininterrompu entre deux trésors identiques, il le montre à ses adversaires en le suivant du doigt, de sa carte jusqu'au trésor présent dans le labyrinthe. Il prend alors cette carte (dans l'exemple A, la couronne) et la pose devant lui ; elle lui rapportera 1 point à la fin.

Cependant, pour pouvoir gagner une carte, il faut que toutes celles restantes soient encore en contact par un côté. **Deux cartes reliées par un coin ne sont pas considérées comme étant en contact** (exemple B). Quoiqu'il arrive, la carte qui vient d'être posée reste en place.



### Gagner plusieurs trésors

Il peut arriver qu'un joueur réussisse à relier à la fois deux ou plusieurs trésors identiques à ceux sur la carte posée. Il gagne alors toutes ces cartes (dans l'exemple C ci-dessous, il s'agit de heaumes), à condition, bien sûr, que toutes les cartes restantes soient encore en contact.



### 3. Fin du tour de jeu

À la fin de son tour, le joueur pioche une carte de manière à en avoir de nouveau deux en main. Puis c'est à son voisin de gauche de jouer.

### Fin de la partie

La partie s'arrête quand la pioche est épuisée et que tous les joueurs ont posé leurs cartes. Celui qui en a récupéré le plus remporte la partie.

© 2000/ 2022

Connaissez-vous déjà le jeu original ?  
« Labyrinthe » : **26 743 9**





# LABYRINTH

## Gioco di carte

Gioco Ravensburger® n° 20 849 4

Il gioco del labirinto con le carte per  
2-6 giocatori\* dai 7 ai 99 anni.

Autore: Max J. Kobbert  
Illustrazioni: Pilot Studio, Naiade  
Redazione: Monika Gohl



**Contenuto:** 50 carte labirinto

### Scopo del gioco

Attaccando con astuzia le carte-labirinto formerete un labirinto con percorsi in continuo cambiamento. Il giocatore che riesce a collegare due o più tesori uguali a quelli della carta da lui appena attaccata conquista delle carte. Vince chi alla fine ne avrà conquistate di più.

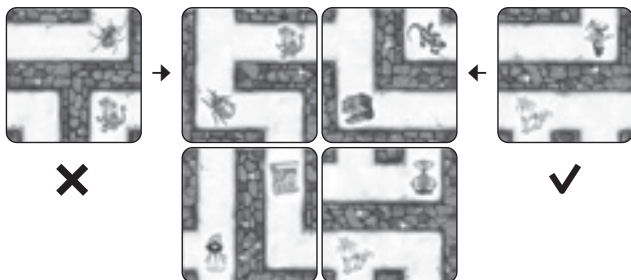
\* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

## Preparazione

Mescolate bene le carte del labirinto poi distribuitene **due** a ogni giocatore e mettetene **quattro** sul tavolo, a formare un quadrato (vedi illustrazione). Appoggiate sul tavolo le restanti carte riunite in un mazzo coperto. Inizia il giocatore più giovane, poi la partita prosegue in senso orario e si gioca a turno.

### 1. Attacca le carte

Il giocatore di turno attacca **una delle sue carte** al labirinto in modo da collegarla ad almeno un percorso di una carta già esposta sul tavolo.



#### Collega i tesori

Il giocatore deve attaccare la propria carta tentando di formare un percorso **continuo** che collega il tesoro raffigurato sulla propria carta a un tesoro uguale che si trova nel labirinto. Nell'esempio riportato nella pagina seguente: **dalla corona raffigurata sulla carta del giocatore fino alla corona che si trova nel labirinto.**

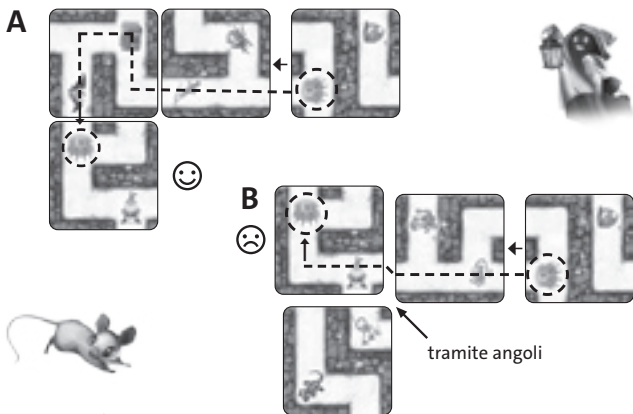
Non importa quanto è lungo il percorso e nemmeno se lungo il tragitto si trovano altri tesori.

Il giocatore non è riuscito a collegare **nessun tesoro uguale**? Che peccato, è stato proprio sfortunato. **Se invece ci è riuscito**, può procedere come descritto di seguito...

## 2. Prendi i tesori

Se il giocatore scopre un percorso continuo che collega due tesori, lo mostra agli altri giocatori percorrendo con il dito il tragitto dalla carta che ha appena attaccato fino al tesoro del labirinto, poi prende la carta con il secondo tesoro uguale (nell'esempio è la corona) e la mette davanti a sé: ha conquistato un punto.

Però la carta può prenderla solamente se tutte le carte sul tavolo restano collegate tra di loro e con almeno un lato attaccato uno accanto all'altro. **Non possono essere collegate solamente tramite angoli.** In ogni caso, la carta posata dal giocatore deve restare sul tavolo.



### Prendi più tesori

A volte può succedere che il giocatore riesca a collegare percorsi sui quali si trovano due o più tesori uguali alla carta da lui attaccata. In questo caso può prendere tutte le carte del tesoro corrispondente (nell'esempio qui sotto sono raffigurati degli elmi), ovviamente solo se tutte le carte sul tavolo restano collegate tra di loro.

