

# Le Labyrinth Secret

## Labyrinth der Ringe

Auteur: M. J. Kobbert

Uitgegeven door Ravensburger, 1997 & 1998

Een nieuwe variatie op de Betoverde Doolhof (2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar).

Vrij vertaald in het Nederlands door Ans Loncke (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de webmaster.

---

## DE GEHEIME DOOLHOF

### Beknpte spelbeschrijving:

In de donkere en bewegende gangen van de geheime doolhof zal elke speler proberen om zo snel mogelijk in het bezit te komen van 7 mysterieuze schatten. Maar op deze speurtocht zal men de ene verrassing na de andere beleven, want de muren van het labyrint blijven in beweging. De wijziging van het traject brengt de avonturiers in moeilijkheden waardoor spontane duels ontstaan!

### Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 4 spelfiguren
- 4 schaaftjes
- 4 steentjes
- 4 blaadjes papier
- 1 speciale dobbelsteen
- 8 geheime kaarten :
  - 7 schatten (geel-groen kadertje)
  - 7 gnomen (magische dwergen) (geel-rood kadertje)
  - 4 mythische dieren (geel-blauw kadertje)

### Speldoel

In een vreemd kasteel vol magische krachten, bevindt zich de geheime, immer bewegende doolhof. Op deze magische plaats zullen de speller hun speurtocht naar de geheime schatten uitvoeren. Maar duels met andere spelers zullen in dit avontuur niet vermeden kunnen worden. Opgelet : iedere speler is op zoek naar dezelfde schatten en men zal het labyrint zodanig laten bewegen dat de andere avonturiers steeds opgesloten worden in een doodlopende gang van het labyrint. De speler die er in slaagt om 7 schatten of 7 gnomen te verzamelen, wint het spel.

### De start van het spel

Op het spelbord worden de twee bewegende gangen en het centrale gedeelte aangebracht (Het buitenste ganggedeelte bestaat uit zes delen die op één wijze aan elkaar passen) . Noch voor de gangen, noch voor het centrale deel bestaat er een vaste beginpositie.

Elke speler kiest een pion en plaatst deze op de gekleurde startpositie op het spelbord. Ten einde een duel te kunnen beslissen, ontvangt elke speler een schaaftje, een steentje en een blaadje papier.

De geheime kaarten worden geschud en verdekt naast het spelbord geplaatst. Daarna wordt de eerste kaart opengelegd. De dobbelsteen wordt enkel gebruikt bij duels en wordt in de nabijheid van het spelbord geplaatst.

### Het spelen

De jongste speler begint het spel. Daarna wordt er verder gespeeld in uurwijzerszin. De omgedraaide kaart zal een schat, een gnom of een magisch dier aanduiden die zich op het spelbord bevindt. De spelers proberen nu zo snel mogelijk dit mysterie te vinden in de immer bewegende doolhof.

#### Het wijzigen van de doolhofgangen

Voordat men zijn pion beweegt, moet de speler de doolhofgangen (aangeduid in een lichte kleur) twee maal wijzigen door de ganggedeelten of het centrale gedeelte te verdraaien. Opgelet het is niet toegelaten om een poging uit te testen! Een wijziging van de doolhofgangen betekent :

- Het verplaatsen van het centraal gedeelte waardoor een nieuwe doorgang wordt gecreëerd.
- Het verdraaien van de ganggedeelten met één stip, t.t.z. de oranje pijl moet tegenover een oranje stip geplaatst worden.

Om de schijven te verplaatsen volstaat het om een vinger te plaatsen in de holtes (aangebracht in de gangschijven) en zachtjes de gangen te verdraaien in de aangegeven richting (volgens de richting aangegeven door de pijl, nl. in uurwijzerszin). Het is evenwel niet toegestaan om de centrale schijf tweemaal te verplaatsen. Het is een verplichting om eerst (voor de verplaatsing van de pion) het gangenstelsel van de doolhof te wijzigen.

#### Het verplaatsen van de pion en het verzamelen van schatten

Nadat de doolhof gewijzigd werd, mag de speler (Hij is dus niet verplicht!) zijn pion naar eigen inzicht onbeperkt verplaatsen zo ver als de gangen doorlopen. De speler die de afbeelding van de openliggende geheime kaart bereikt, mag deze kaart wegnemen en verdekt voor zich neerleggen.

Wanneer de pion van een speler zich toevallig op het vakje van de gezochte afbeelding staat, dan mag hij de kaart wegnemen zonder zijn pion te verplaatsen. Indien de speler de gangen van het labyrint nog niet heeft gewijzigd, dan moet hij dit onmiddellijk doen.

De speler beëindigt zijn beurt door de volgende geheime kaart open te leggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Indien er geen kaarten meer voorhanden zijn, dan kunnen de spelers alleen nog schatten of genomen bemachtigen door duels uit te lokken.

#### De mythische dieren

Deze kaarten zijn jokerkaarten en worden op dezelfde wijze verzameld als de andere geheime kaarten. Nochtans mag de speler, die zo'n kaart omdraait, zijn pion direct verplaatsen (indien dit mogelijk is) naar de overeenkomstige afbeelding.

Wanneer een speler een dergelijke kaart bezit, dan mag hij deze kaart tijdens zijn beurt inzetten. Hij verwijdert nl. deze kaart uit het spel waardoor hij naar keuze één van zijn geheime kaarten omruilt tegen twee andere kaarten van een tegenspeler. De kaarten van de tegenstander moeten wel blind getrokken worden.

#### Het duel

Wanneer een speler zijn pion plaatst op een vakje dat reeds bezet is door een andere pion, dan mag hij een duel ontketenen tegen deze speler. Hij kan dan kiezen of er gevochten wordt voor één of meerdere geheime kaarten. Wanneer er geduceleerd wordt voor meerdere kaarten, dan verhoogt men de inzet en moet er gegoooid worden met de dobbelsteen. In dat geval zal de dobbelsteen de inzet (het aantal geheime kaarten) bepalen. Voordat men het duel begint, moet men bepalen of men vecht voor schatten of gnomen. Het is dan ook nuttig om de kaarten van de tegenspelers goed te onthouden waardoor men de inzet van het duel correct kan inschatten en vooraf kan bepalen.

De uitvoering van het duel gebeurt d.m.v. de schaaftjes, de steentjes en de blaadjes papier. Elke deelnemer van een duel zal in het geheim één van de drie voorwerpen kiezen en in een gesloten vuist vasthouden boven tafel. Vervolgens openen beide spelers de hand en is de winnaar van het duel direct bekend.

De steen maakt de schaar bot. ----> De steen wint van de schaar.

De schaar knipt het papier. ----> De schaar wint van het papier.

Het papier omwikkelt de steen. ----> Het papier wint van de steen.

Opmerking :

Wanneer de beide spelers hetzelfde voorwerp aanbieden, dan volgt er een nieuw duel totdat er een winnaar bekend is.

Wanneer de verliezer niet beschikt over het aantal gevraagde kaarten (bepaald door de dobbelsteen), dan overhandigt de speler de resterende gevraagde kaarten (gnomen of schatten). Bezit de speler de gevraagde kaarten niet, dan kan hij ook niets afgeven. Wanneer de inzet van het duel gnomen waren, dan kunnen er alleen gnomokaarten doorgegeven worden (bij schatten, alleen schatkaarten). De winnaar mag naar keuze de pion van de verliezer verplaatsen naar een vrij vak.

### Speleinde

Het spel eindigt wanneer een speler over 7 schatten of gnomen beschikt. Deze speler zal dan zijn kaarten openleggen waardoor hij het spel wint.

### Speciale gevallen

1. Wanneer een speler zijn pion plaatst op een vakje dat bezet is door meerdere pionnen, dan kan hij één duel aangaan met één van de aanwezige spelers.
2. Indien de afbeelding van de openliggende geheime kaart zich toevallig op een vakje bevindt waarop twee pionnen staan, dan moet er voor deze kaart geduceleerd worden. Wanneer er evenwel meer dan twee pionnen staan op het vakje van de openliggende kaart, dan wordt de betrokken kaart onder de stapel verdekte kaarten geplaatst.

---

[pnotebaert@unicall.be](mailto:pnotebaert@unicall.be)

Date Last Modified: 07-04-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief