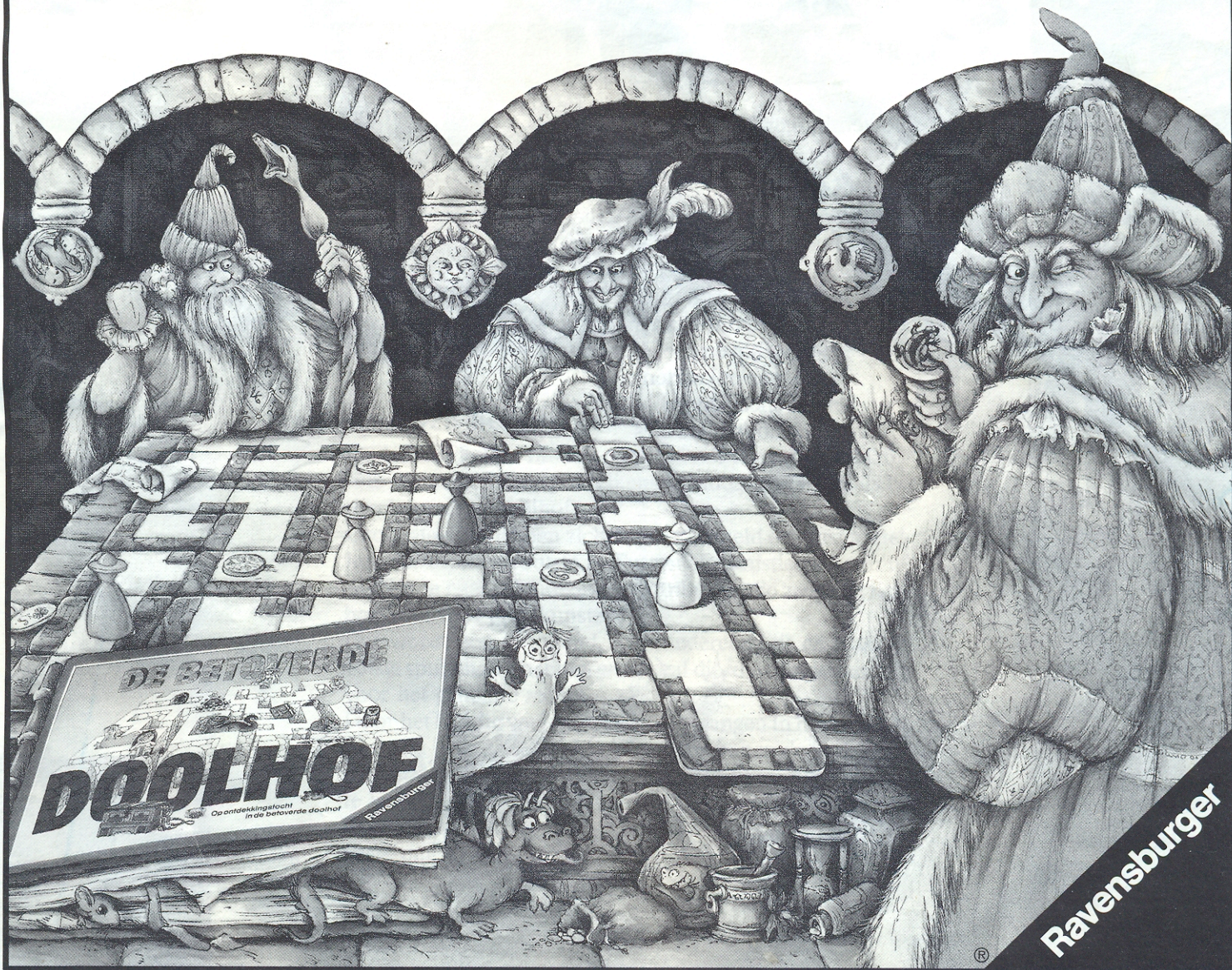


HET MAGISCHE LABYRINT

Een doldwaze strijd tussen magiërs





LEI MAGISCHE LABYRINT

Ravensburger® spel nr. 01 229 9

Voor 2 – 4 spelers vanaf 10 jaar

Auteur: Max J. Kobbert

Ontwerp: Monika Broeske/Atelier Ravensburger

Foto: Becker Studios

Inhoud: 1 speelbord
34 labyrnt-kaarten
21 schijven met plaatjes
21 recept-kaarten
4 speelfiguren
12 houten staafjes





Doel van het spel

Onderin de kelder van een oude ruïne is een bijzonder labyrint, waarvan de gangen telkens veranderen. Net zoals bij „De betoverde doolhof“.

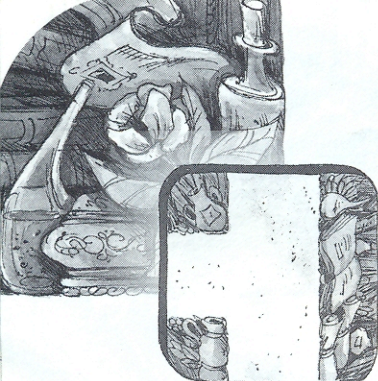
Grote magiërs hebben zich daar verzameld om vast te stellen, wie de allergrootste is. Tussen alchemistische rommel zoeken ze naar geheimzinnige attributen, die ze nodig hebben voor hun toverkunsten.

Dat wordt nog spannend, want iedereen wil de waardevolste spullen zelf hebben en vooral die, die onmisbaar zijn voor het geheime recept.

Door het handig verschuiven van de gangen in het labyrint, probeert iedere speler zich een weg te banen door de rommel. Het kan soms zelfs de moeite waard zijn, iemand voor te laten gaan of hem een handje te helpen.

Wie de meeste toverattributen verzamelt, is winnaar en de beste magiër.



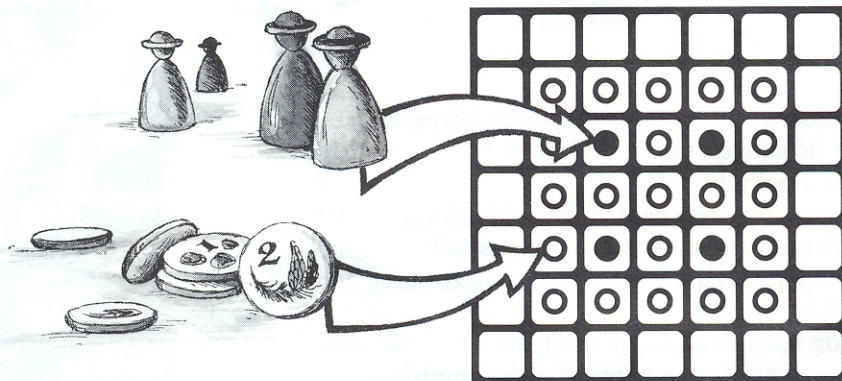


Voorbereiding

Voordat met het eerste spel begonnen wordt, worden de labyrinth-kaarten en de schijven, uit het karton gehaald. De labyrinth-kaarten worden geschud en op het speelbord gelegd, zodat door toeval de gangen in het labyrinth ontstaan. Eén labyrinth-kaart blijft over. Deze wordt in de loop van het spel gebruikt om de gangen te verschuiven.

Iedere speler kiest een speelfiguur en zet deze op het startveld met dezelfde kleur in het midden op het speelbord.

De labyrinth-kaarten die op de afbeelding met witte punten zijn aangegeven, zijn velden voor de tovermiddelen. De 21 schijven met afbeeldingen worden met de achterzijde naar boven geschud en op deze velden gelegd. Vervolgens worden alle schijven omgedraaid, en de toverattributen worden zichtbaar. Aan het eind van de spelregels wordt beschreven welke betekenis ze hebben.



De 21 recept-kaarten worden geschud. Iedere speler pakt een kaart van de omgekeerde stapel en bekijkt deze zonder hem aan de andere spelers te laten zien. De overige recept-kaarten worden in de doos teruggelegd.

Iedere speler krijgt drie houten staafjes.



Spelverloop

Het gaat erom, de toverattributen in het labirynth te pakken te krijgen, en wel in de volgorde van hun waarde. De waarde komt overeen met het getal op de afbeelding.



...



Eerst moeten de (natuurlijk magische) paardevijgen worden opgeruimd, het maakt niet uit door wie. Vervolgens de denneappels. Daarna zijn het eiketakje en de zwarte slak aan de beurt. Dan de zeldzaamheden zoals schedelmos, padden en slangen tot en met de toverwortel en de zwarte haan. Het waardevolst is echter de maretak. Deze toverplant blijft het langst liggen.

Om een toverattribuut te bereiken, moet de speler eerst het labirynth veranderen door een labirynth-kaart in het speelbord te schuiven en daarna z'n speelfiguur verplaatsen.

De oudste speler mag beginnen. Er wordt gespeeld volgens de wijzers van de klok.

Wie aan de beurt is, mag drie dingen doen:

1. In ieder geval: een gang verschuiven.
2. Als je wilt: je eigen speelfiguur verzetten.
3. Als je kunt: de juiste schijf pakken.

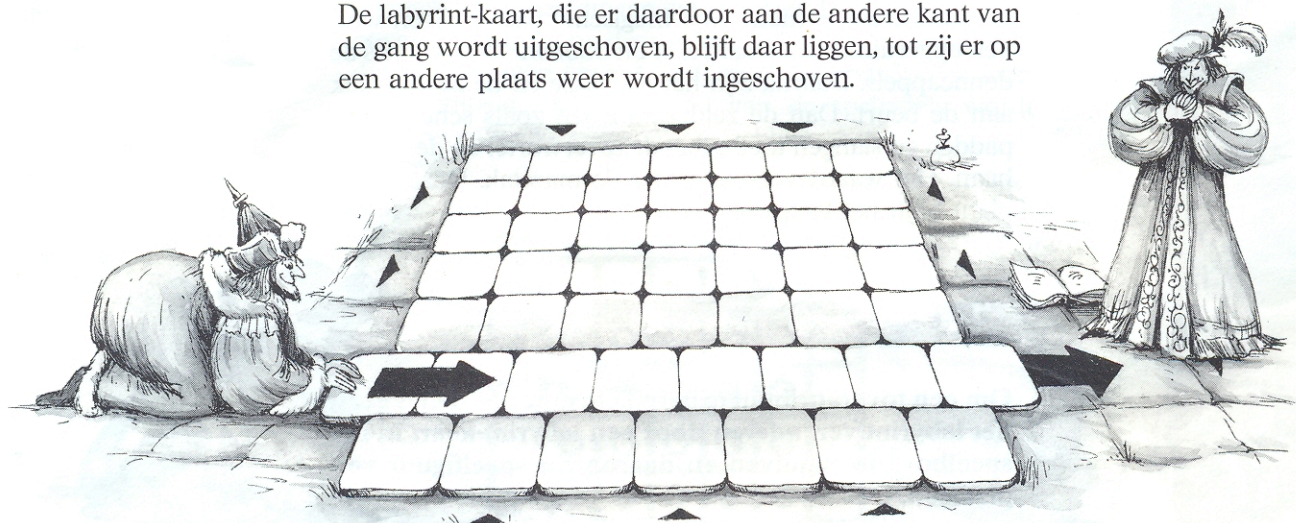




Het veranderen van het labirint

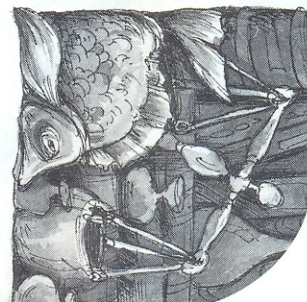
Aan de rand van het speelbord zijn op 12 plaatsen driehoeken aangegeven. Bij één van deze driehoeken schuift de speler de overgebleven labirint-kaart in het speelbord en verschuift daarmee een hele gang.

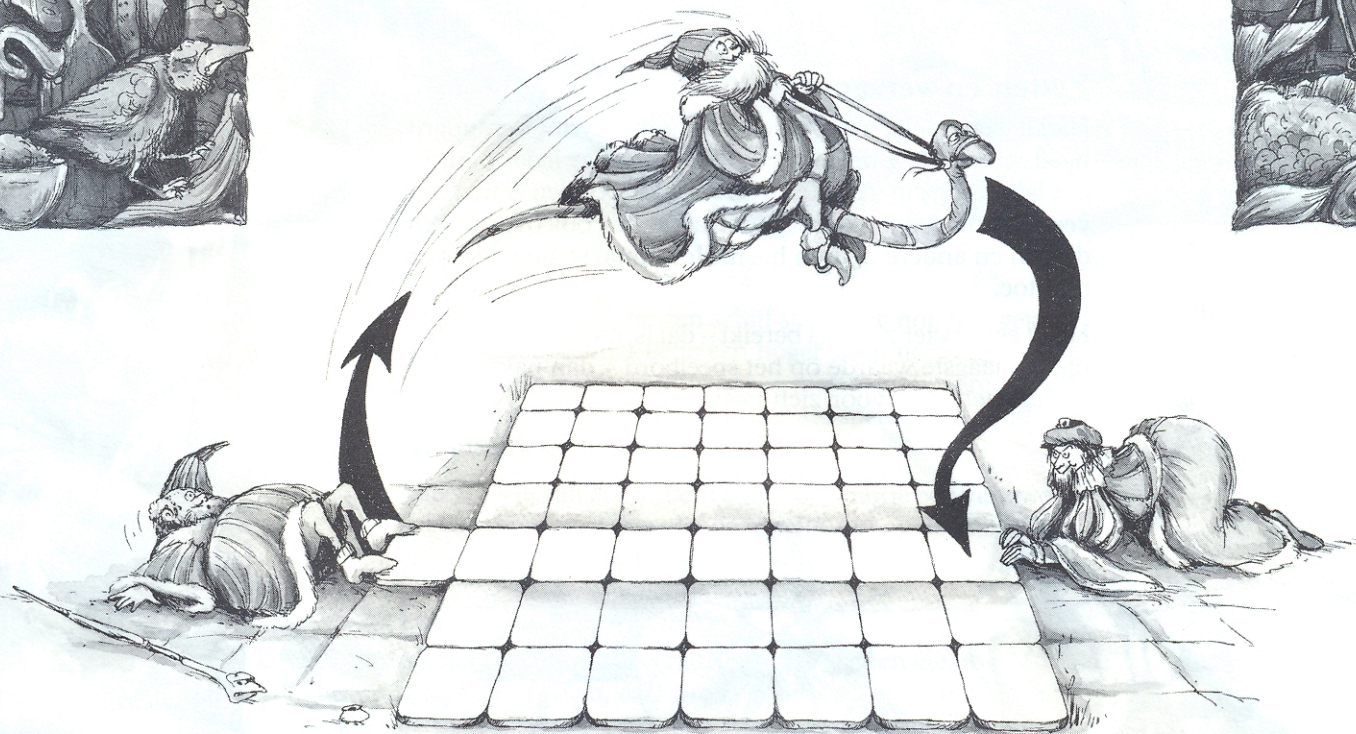
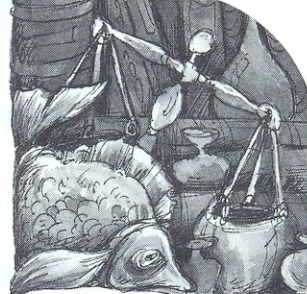
De labirint-kaart, die er daardoor aan de andere kant van de gang wordt uitgeschoven, blijft daar liggen, tot zij er op een andere plaats weer wordt ingeschoven.



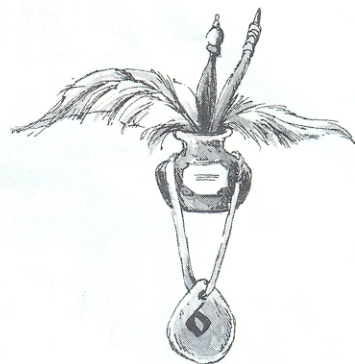
De labirint-kaart die telkens overblijft mag op één uitzondering na overal worden ingeschoven: de labirint-kaart mag niet op dezelfde plaats, waar ze zojuist werd uitgeschoven, weer worden teruggeschoven. De zet van de vorige speler mag dus niet direct weer ongedaan gemaakt worden.

Het labirint moet altijd eerst verschoven worden, ook wanneer een doel bereikt kan worden zonder het labirint te veranderen.





Als bij het verschuiven ook een toverattribuut of een speel-
figuur uit het speelbord wordt geschoven, dan wordt het
voorwerp resp. de figuur op de zojuist ingeschoven laby-
rint-kaart aan de andere kant van het speelbord gezet. Dit
geldt niet als een beurt.





Zetten en verzamelen

Nadat een speler de gangen van het labyrint veranderd heeft, verzet hij z'n speelfiguur. Je mag naar ieder punt in het labyrint gaan, dat door een gang verbonden is met het vertrekpunt. Je mag zo ver zetten als je wilt, ook over afbeeldingen en andere figuren heen. Het aantal stappen doet er niet toe.

Heeft een speler z'n doel bereikt – dat is altijd het voorwerp met de laagste waarde op het speelbord – dan pakt hij dat en legt het open voor zich neer.



Kun je je doel niet direct bereiken, dan zet je je speelfiguur zo neer, dat je een zo gunstig mogelijke uitgangspositie hebt voor de volgende beurt.

Je bent niet verplicht om te zetten. Je mag je figuur ook laten staan.

Op een veld mogen meerdere figuren staan, er wordt niet geslagen.





De figuur mag ook op een schijf staan, die nog niet gepakt mag worden, omdat deze een hoger getal heeft. Hierdoor wordt een toverattribuut echter niet geblokkeerd! Is dit getal dan b.v. bij een van de volgende spelers aan de beurt, dan mag deze de schijf wel pakken.

Alleen als je van een ander veld komt, mag je een voorwerp pakken. Het loont dus niet de moeite, om op de maretak te blijven staan, tot deze aan de beurt is!

De geheime recepten

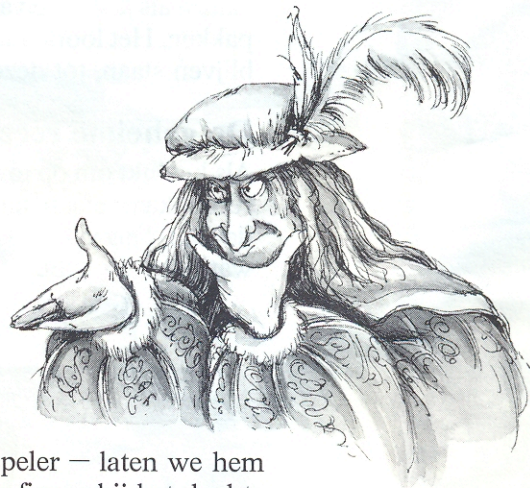
Als het lukt om op toverattributen te komen die op je eigen recept-kaart staan, dan wordt dat extra beloond (zie waar-dering). Daarom moet je dus ook aan niemand verraden wat je nodig hebt.



De houten staafjes

Zoals in ieder sprookje mag men ook nu drie wensen doen. Als je een houten staafje inlevert mag je nog een keer zetten (1. schuiven, 2. zetten, 3. evt. toverattribuut pakken). Deze mogelijkheid heb je wanneer je aan de beurt bent geweest en normaal gesproken de volgende speler aan de beurt zou zijn. Wil je zo'n mogelijkheid benutten, dan lever je een staafje in en voert de extra beurt uit. Hierbij gelden dezelfde regels als bij een gewone beurt.

Je mag niet meer dan 1 staafje per speelbeurt inzetten.



Goede raad is duur

Het komt vaak voor, dat het een speler — laten we hem Merlijn noemen — niet lukt, met z'n figuur bij het doel te komen. Een andere speler — laten we zeggen Marando — heeft echter een mogelijkheid voor Merlijn gezien. Hij kan het dan op een akkoordje gooien: „Als jij me wat moois geeft, dan wijs ik je de weg!“

Laten we aannemen, dat Merlijn van z'n verzamelde schatten een paardevijg aanbiedt en Marando gaat daarmee akkoord. Dan laat hij hem zien, hoe het labyrint verschoven kan worden. Als Merlijn zijn raad opvolgt, moet hij hem het beloofde voorwerp geven. Als hij de kaart op een andere plaats van het labyrint inschuift, hoeft hij niets af te geven.



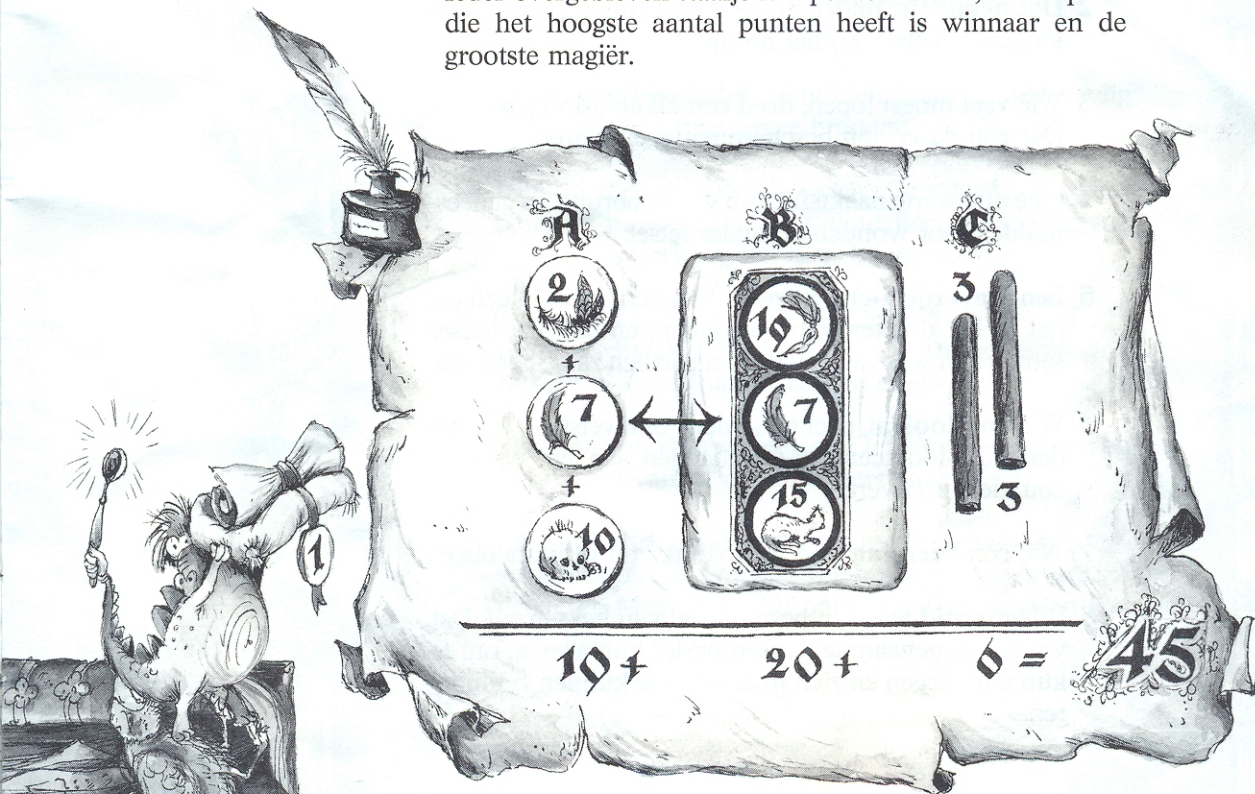


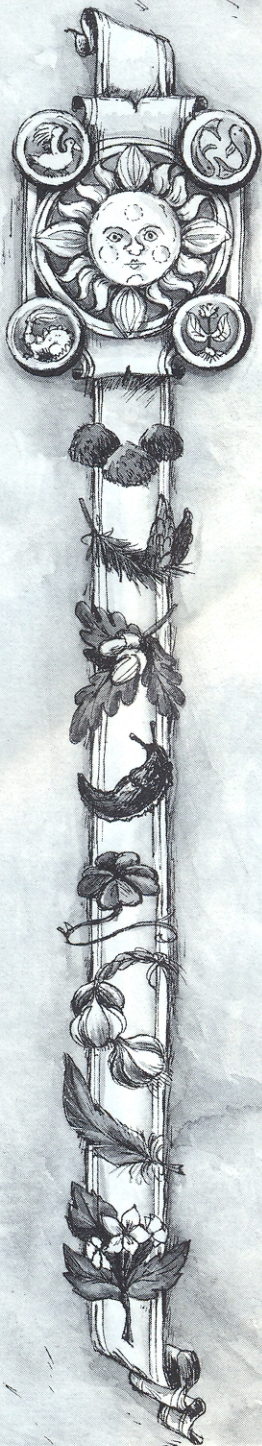
Einde van het spel en waardering

Het spel is ten einde, wanneer de maretak is opgepakt. Iedere speler telt het aantal punten van z'n schatten op aan de hand van de getallen die erop staan, A.

Ieder voorwerp dat ook op het recept staat, levert 20 extra punten op, zodat dus maximaal 60 extra punten gehaald kunnen worden, B.

Ieder overgebleven staafje is 3 punten waard, C. De speler die het hoogste aantal punten heeft is winnaar en de grootste magiër.





De geheime kracht van de toverattributen

Men kent al eeuwenlang de genezende kracht van de planten. Vroeger waren daar echter de merkwaardigste magische verhalen aan verbonden. Want kennis, geloof en bijgeloof waren onlosmakelijk met elkaar verbonden. Aan de voorwerpen die in dit spel voorkomen, schreef men de volgende betekenis toe.

Wij raden het echter dringend af om te experimenteren. Wij geven geen garanties en stellen ons niet aansprakelijk.

- 1 **Paardevijgen** zouden goed zijn tegen koorts. Het sap van de paardevijgen gemengd met brandewijn werd gebruikt als liefdesdrank.
- 2 **Denneappels**, onder het hoofdkussen zouden kleine kinderen helpen bij het inslapen.
- 3 Wie veel moest lopen, deed een **eikeblad** in z'n hoed. Dat zou de voeten beschermen tegen blaren.
- 4 Olie uit zwarte naaktslakken werd gebruikt als geneesmiddel voor wonden en ander letsel.
- 5 Een **klavertje vier** zou geluk brengen, maar alleen als het in het donker werd gevonden, en dan het liefste samen met was van een hommelt in een zakje bewaren.
- 6 Wie **knoflook** at, dacht daardoor onkwetsbaar te worden. Knoflookteentjes, opgehangen aan het plafond, zou ziektes afweren.
- 7 Wie een **veer van een raaf** vond, zou geluk hebben.
- 8 **Bilzenkruid** was een bestanddeel van heksenalf. Dat wreven zogenaamde heksen onder hun armen, om te kunnen vliegen en zich in een dier te kunnen veranderen.



9 **Spinnen** werden gezien als giftige dieren. Het zou echter geluk brengen, als ze over je hand liepen. Kruisspinnen die opgesloten waren, zouden in goud veranderen.

10 Mos, dat op een doodshoofd groeide, heette **schedelmos**. Dit zou helpen tegen epilepsie.

11 Van een dode **hazelworm** maakte men een toverstaf, door ze te drogen in de schoorsteen.

12 **Bergkristal** diende als bescherming tegen hekserij, in poedervorm zou het moeten helpen tegen breuken.

13 **Padden** zouden giftig zijn. Als ze echter in heksenvet met room gebakken zouden worden, dan zou de eter de taal van de dieren kunnen verstaan.

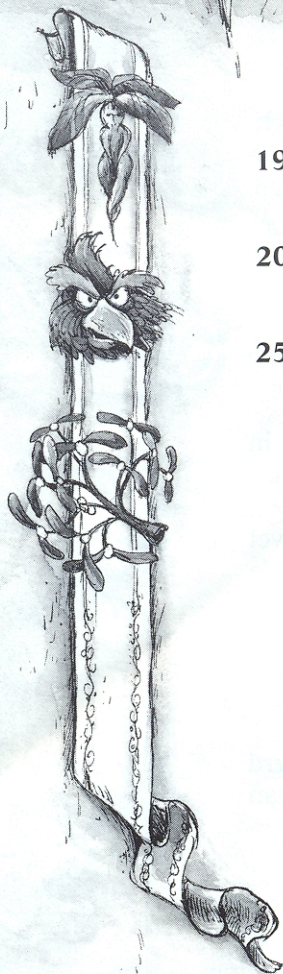
14 Een **vuursalamander** dacht men, maakt je ongevoelig voor vuur en bluste grote branden.

15 Iemand die een **wezel** aanvalt, die brak, zo werd beweerd, in tweeën of werd blind. Bepaalde botten van een witte wezel zouden onzichtbaar maken.

16 De **zilverdistel**, gevonden in de Midzomernacht, zou een geweldige lichamelijke kracht geven.

17 Het eten van **slangevlees** zou iemand in staat stellen om de taal van de dieren te verstaan.

18 Een **smaragd** zou helpen tegen epilepsie, koorts en vergif. Bovendien wordt het geestelijk vermogen erdoor versterkt. Men dacht dat onkuis gedrag de steen zou laten barsten.



19 De wortel van de **alruin** lijkt op een mens. Men hoopte er geluk in de liefde en in het spel mee te krijgen.

20 **Zwarte hanen**, dacht men, konden zich veranderen in een basilisk, een fabeldier met een dodelijke blik.

25 De altijd groene **maretak** geldt al sinds eeuwen als een geneeskrachtige plant. Zij bevordert de stofwisseling en helpt tegen aderverkalking. De bessen mag men niet eten, want die zijn giftig.

Deze oude kennis ging vroeger samen met het bijgeloof, dat de maretak ook bescherming biedt tegen bliksem en vuur, tegen spoken en toverij. Daarom noemde men de maretak ook wel donderbezem, pentagram of heksenkruid.



Overigens: de 12 houten staafjes, waarvan iedere speler er dus drie krijgt, komen natuurlijk van een kruisbeeld. Men was er namelijk van overtuigd dat dat geluk in het spel zou brengen.

