

Logik-Labyrinth

Ein abenteuerlich verzweigtes Legespiel für 2-4 Spieler von 6-99 Jahren.

Autoren: Joyce Johnson & Karen Hanke
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielinhalt

30 Wegkarten
12 Auftragskarten
12 Schatzkarten
1 Würfel
1 Spielanleitung



Spielidee

Groß und mächtig bewacht der Dschinn seine tausend Kostbarkeiten in der Schatzhöhle. Um ihm die Schätze zu entlocken, müssen die Räuber den richtigen Weg durch die geheimnisvolle Höhle finden. Und das ist gar nicht so einfach! Denn die Schatzkarte ist in viele Stücke zerrissen und kein Weg mehr erkennbar... Helft den Räubern die Karte wieder zusammenzusetzen! Wer schnell kombinieren kann, wird auch die Orientierung nicht verlieren und die meisten Schätze erbeuten.

Spielvorbereitung

Mischt die Wegkarten und stapelt sie verdeckt in der Tischmitte. Die Auftragskarten werden ebenfalls gemischt und kommen als verdeckter Nachziehstapel neben die Spielfläche.

Legt eine Schatzkarte weniger als ihr Spieler seid in der Tischmitte nebeneinander aus. Achtet dabei auf die Anzahl der abgebildeten Schätze:

Bei 4 Spielern = 3 Schatzkarten mit je mit 1, 2 und 3 Schätzen.
Bei 3 Spielern = 2 Schatzkarten mit je 1 und 2 Schätzen.
Bei 2 Spielern = 1 Schatzkarte mit 1 Schatz.
Die restlichen Schatzkarten legt ihr als Stapel beiseite.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn und über mehrere Runden. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

• Die Zahl 3, 4 oder 5?

Jeder nimmt sich entsprechend viele Wegkarten vom Stapel und legt diese verdeckt vor sich.

• Den Dschinn?

Decke die oberste Auftragskarte auf und lege sie gut sichtbar für alle ab.
Jeder nimmt sich verdeckt so viele Wegkarten vom Stapel wie abgebildet sind.

Auf dein Startkommando dreht ihr alle eure Wegkarten um. Versucht sie nun so schnell wie möglich so anzuordnen, dass sich der abgebildete Weg von Karte zu Karte fortsetzt.

Wichtige Dschinn-Regeln:

- Die Karten müssen bündig und exakt aneinander liegen.



- Wurde der Dschinn gewürfelt, müssen die Wegkarten genauso angeordnet werden wie auf der Auftragskarte abgebildet. Dabei kann es mehrere Möglichkeiten für den Verlauf des Weges geben.



- Lassen sich die Wegkarten nicht passend aneinanderlegen, dürfen jederzeit beliebig viele Karten auf den Ablagestapel gelegt und dann genauso viele neue Karten vom Nachziehstapel genommen werden.

Schatzkarte richtig zusammengesetzt

Wer seine Wegkarten zuerst richtig angeordnet hat, schnappt sich die Schatzkarte mit den meisten Schätzen. Der zweitschnellste Räuber schnappt sich die nächste Schatzkarte und so weiter bis keine Schatzkarte mehr in der Mitte liegt. Wer zu langsam ist, geht als Letzter leider leer aus.

Kontrolliert jetzt gemeinsam, wem es gelungen ist, seine Wegkarten richtig aneinanderzufügen:

- Wer es geschafft hat, darf seine geschnappte Schatzkarte behalten.

- Wer falsch gelegt hat, muss die Schatzkarte zurück in die Tischmitte legen.

Über zurückgelegte Schatzkarten freut sich der Spieler, der leer ausging. Er darf sich aus diesen Schatzkarten eine aussuchen und zu sich nehmen, egal ob er seinen Weg zu Ende gelegt hat oder nicht.

Rundenende

Danach werden alle Wegkarten wieder eingesammelt, gemischt und verdeckt gestapelt.

Eine neue Runde beginnt. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet nach vier Runden. Jeder zählt die abgebildeten Schätze auf seinen Schatzkarten. Der Spieler mit den meisten Schätzen hat die verwinkelten Wege durch die Höhle des Dschinns am schnellsten gefunden und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Logie Labyrinth

An adventurous branching placement game for 2-4 players ages 6-99.

Authors: Joyce Johnson & Karen Hanke
Illustrations: Thies Schwarz
Length of the game: 10 – 15 Minuten

Contents

30 path cards
12 assignment cards
12 treasure cards
1 treasure cards
1 set of game instructions



Game Idea

The mighty, impressive genie watches over his thousands of valuables in the treasure cavern. In order to charm the treasures away from him the bandits have to find the correct path through the mysterious cavern. However that is not so easy! The treasure map has been torn into many pieces, so there is no longer a clear path. Help the bandits piece the map together! Whoever has a quick eye for combinations won't lose his way and will obtain the most treasures.

Preparations

Shuffle the path cards and pile them up face down in the center of the table. The assignment cards are also shuffled and kept in a provision pile face down next to where you are playing.

Now arrange the treasure cards, one less than the number of players, next to each other in the center of the table. Make sure they show the following number of treasures.

4 players = 3 treasure cards showing 1, 2 and 3 treasures
3 players = 2 treasure cards showing 1 and 2 treasures
2 players = 1 treasure card showing 1 treasure
Place the remaining treasure cards in a pile ready to be used.

How to Play

Play in a clockwise direction. There are several rounds. The youngest player starts first and rolls the die.

What appears on the die?

• The number 3, 4 or 5?

Each of you draws the corresponding number of path cards from the pile. Place them face down in front of you.

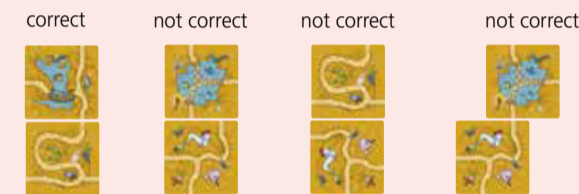
• The genie?

Turn over the top card of the assignment pile and place it on the table so that everybody can see it clearly.
Now each player draws as many path cards from the pile as shown on the assignment card.

On your command all the players turn over their path cards. Now all players try to arrange them as quickly as possible so that the path continues from card to card.

Important genie rules:

- The cards must line up with each other perfectly.



- If the genie appears on the die the path cards have to be arranged exactly as shown on the assignment card. There can be various possibilities for how the path continues.



- If there is no way the path cards can be arranged correctly, you can swap cards. Place a number of cards on the discard pile and draw the same quantity from the provision pile.

Treasure map pieced together correctly

The first player to arrange his cards correctly snatches for the treasure card showing the most treasure. The second quickest bandit snatches for the next treasure card and so on until there are no more treasure cards left in the center. The slowest one, unfortunately goes away empty-handed.

Now together check to see who has pieced his path cards correctly.

- Whoever has done so, keeps the treasure card he snatched.

- Whoever has made a mistake has to return the treasure card to the center of the table.

The player who was left empty-handed can now enjoy the treasure cards that have been put back. He can choose one and take it, regardless whether or not he finished arranging his path cards.

End of a Round

All path cards are collected, shuffled and put in a pile face down. A new round starts. It's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

The game ends after four rounds. Each player counts the treasures on his treasure cards. Whoever counts the most treasures has been the quickest to find the branching path through the genie cavern and wins the game. In the case of a draw there are various winners.

Labyrinthe du génie

Un jeu d'assemblage et de rapidité avec de nombreux détours, pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteurs : Joyce Johnson & Karen Hanke
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : 10 à 15 minutes

Contenu du jeu

30 cartes de chemin
12 cartes de plans
12 cartes de trésors
1 dé
1 règle du jeu



Idée

Imposant par sa taille et sa puissance, le génie veille sur le millier d'objets précieux déposés dans la caverne aux trésors. Pour lui dérober ses trésors, les voleurs doivent trouver le bon chemin menant à travers les dédales de la caverne secrète. Et ce n'est pas très facile, car la carte aux trésors est déchirée en multiples morceaux et on n'y reconnaît aucun chemin ! Aidez les voleurs en réassemblant la carte ! Celui qui saura combiner rapidement pourra aussi s'orienter et récupérer le plus de trésors possible.

Préparatifs

Mélangez les cartes de chemin et empilez-les faces cachées au milieu de la table. Mélangez aussi les cartes de plans et empilez-les, faces cachées, à côté de la surface de jeu.

Posez les cartes de trésors les unes à côté des autres au milieu de la table, avec une carte en moins par rapport au nombre de joueurs. Faites bien attention au nombre de trésors qui sont représentés dessus :
A 4 joueurs = 3 cartes de trésors montrant respectivement 1, 2 et 3 trésors.
A 3 joueurs = 2 cartes de trésors montrant respectivement 1 et 2 trésors.
A 2 joueurs = 1 carte de trésor montrant 1 trésor.

Les cartes de trésors restantes sont empilées et mises de côté.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre pendant plusieurs tours. Le jouer le plus jeune commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

• Le chiffre 3, 4 ou 5 ?

Chacun prend le nombre correspondant de cartes de chemin de la pile et les pose devant lui faces cachées.

• Le génie ?

Retourne la première carte de plans de la pile et pose-la de manière à être vue par tous les joueurs.
Chacun prend le même nombre de cartes de chemin que celui représenté par la carte de plans.

A ton signal de départ vous retournez tous vos cartes de chemin et, le plus vite possible, vous essayez de les disposer de manière à ce que le chemin représenté soit continué de carte en carte.

Règles importantes du génie :

- Les cartes doivent être juxtaposées de manière à coïncider exactement.



- Si le dé indique le génie, les cartes de chemin doivent être disposées exactement comme représenté sur la carte de plans. Il peut y avoir plusieurs possibilités de continuer le chemin.



- Si les cartes de chemin ne peuvent pas être juxtaposées de manière correcte, on a le droit de poser autant de cartes sur la pile de dépôt que l'on veut et de prendre le même nombre de cartes de la pile de pioche.

La carte de trésor est bien assemblée

Celui qui aura disposé ses cartes de chemin en premier dans le bon ordre récupère la carte de trésor indiquant le plus de trésors. Le deuxième voleur le plus rapide récupère la carte de trésor suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte de trésor au milieu de la table. Le joueur le plus lent ne récupère rien.

Vérifiez maintenant tous ensemble qui a réussi à poser ses cartes de chemin dans le bon ordre :

- Celui qui a réussi garde la carte de trésor qu'il a récupéré.

- Celui qui s'est trompé remet la carte de trésor au milieu de la table.

Le joueur qui n'a rien récupéré peut se réjouir car il a le droit de choisir une carte de trésor parmi celles qui ont été reposées, qu'il ait terminé son chemin ou non.

Fin du tour

Ensuite, toutes les cartes de chemin sont ramassées, mélangées et de nouveau empilées faces cachées.

Un nouveau tour commence. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine après quatre tours. Chaque joueur compte les trésors représentés sur ses cartes. Celui qui en a le plus a trouvé le plus vite les chemins sinueux dans la caverne du génie et gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.