

Mit seinen verschlungenen Wegen und plötzlichen Wendungen ist das Labyrinth ein Sinnbild für das Mysterium des Lebens. Wer den Pfad durch das Labyrinth beschreitet, der betritt die unentdeckte Welt des eigenen Seins...

SPIELMATERIAL: 7 **Spielfiguren** in den Spielerfarben: Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Schwarz (als Ersatz für Indigo) und Violett, 2 **Würfel** (1x sechseckig, 1x zwölfseitig), 1 **Spielplan**, der ein vereinfachtes gotisches Labyrinth mit 112 Trittsteinen (=Spielfelder) zeigt:

- **27 Eigenschaftsfelder (gelb):**

- ▶ 11 x Eigenschaftsauswahl
- ★ 9 x Eigenschaftsanalyse
- ☼ 7 x Eigenschaftszuweisung

- **28 Wertefelder (grün):**

- ▶ 11 x Wertauswahl
- ★ 9 x Werteanalyse
- 8 x Gemeinschaftswert

- **28 Quellenfelder (blau):**

- ▶ 11 x Quellenauswahl
- ★ 9 x Quellenanalyse
- 8 x Gemeinschaftsquelle

- **20 Emotionsfelder (rot):**

- ▶ 11 x Emotionsauswahl
- ★ 9 x Emotionsanalyse

- **7 Archetypenfelder (weiß):**

- ☼ 7 x Archetypenzuweisung

- **1 Startfeld**



- **1 Kreisfeld im Zentrum**



Anm.: Die Dreiecke sind so angeordnet, dass sie in Laufrichtung zeigen.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt (1).

Er ersetzt das Ablagebleau.

Die **Münzkarten** werden nach Farben sortiert und auf den 3 markierten Flächen des Spielplans abgelegt (2).

Die **Begriffskarten** werden nach Farben sortiert und in verdeckten Stapeln neben dem Spielplan abgelegt (3).



Anm.: Aufbau hier mit Erweiterung „Archetypen und Emotionen“ (rote und weiße Begriffskarten, 12 Wegekarten).

Aus allen **Wegekarten** wird 1 Karte pro Sorte herausgesucht (erkennbar an den farbigen Symbolen unterhalb der deutschen Fragestellung). Anschließend werden diese Karten (im Basisspiel 8, in der Erweiterung 12) in 2 Reihen offen neben dem Spielplan ausgelegt (4).

Sie dienen den Spielern als Übersicht über die Aktionen der Spielfelder.

Anm.: Die Felder auf dem Spielplan sind für 12 Fragemodule vorgesehen. Wenn nicht alle verwendet werden (sollen), findet auf den Spielfeldern, für die keine **Wegekarte** ausliegt, auch keine Aktion statt.

Die Spieler erhalten nach der Wahl ihrer **Tippkarten** (5) zusätzlich die Spielfigur in der entsprechenden Farbe und stellen sie auf das Startfeld vor dem Eingang des Labyrinths (6).



SPIELABLAUF

Im Uhrzeigersinn führen die Spieler ihren Zug aus. Der Zugspieler würfelt mit beiden Würfeln und rückt mit seiner Spielfigur so viele Felder auf dem Spielplan vor, wie das höhere Würfelergbnis angibt. Jetzt hat er die Wahl, ob er auf diesem Feld stehen bleibt oder noch so viele Felder weiter rückt, wie das niedrigere Würfelergbnis angibt. Je nach dem, auf welchem Feld die Spielfigur stehen bleibt, führt der Spieler die entsprechende Aktion aus.

Zusätzlich zu den Ablaufregeln des Basisspiels bzw. der Erweiterung gilt Folgendes:

- **Begegnung auf einem Feld**

Eine Begegnung ereignet sich, wenn 2 (oder mehr) Spieler auf dasselbe Feld gelangen. Dabei verliert die Aktion des Feldes ihre Bedeutung. Stattdessen führt der Zugspieler die Aktion ‚**gemeinsame Eigenschaft**‘ mit dem/den beteiligten Spieler/n durch:



Der Zugspieler deckt 3 **Eigenschaftskarten** auf. Anhand der Kartenauslage fallen die an der Begegnung beteiligten Spieler für sich die Entscheidung, welche der ausliegenden Eigenschaften sie vermutlich am ehesten gemeinsam haben, und legen die entsprechende **Tippkarte** verdeckt vor sich ab.

Die Spieler ermitteln, welche Eigenschaft die meisten Stimmen erhalten hat. Hat der Zugspieler auf diese getippt, erhält er wahlweise eine **bronzene Ehrenmünze** oder die von ihm gewählte **Eigenschaftskarte**. Jeder Mitspieler, der auf die meistgewählte Eigenschaft getippt hat, erhält eine **bronzene Ehrenmünze**. Gibt es keine Mehrheit für eine Eigenschaft, gehen die Spieler leer aus.

- **Ankunft im Zentrum**

Erreicht ein Spieler das Zentrum des Labyrinths, verfallen seine übrigen Würfelauagen. Er darf nun bestimmen, ob das Spiel zu Ende ist oder fortgesetzt werden soll. Entscheidet er sich dafür, weiterzuspielen, darf er ab der nächsten Runde nur noch mit dem sechseitigen Würfel würfeln. Seinem Würfelergbnis entsprechend führt er dann eine der folgenden Aktionen durch:

- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| 1 – eine beliebige Aktion | 4 – eine blaue Aktion |
| 2 – eine weiße Aktion | 5 – eine grüne Aktion |
| 3 – eine rote Aktion | 6 – eine gelbe Aktion |

Seine Auswahlmöglichkeit ist jetzt also auf die Farbe beschränkt. Bei einer ‚4‘ kann er demnach zwischen einer blauen ▼-, ★- und ●-Aktion auswählen.

*Anm.: **Begegnungen** finden im Zentrum nicht statt.*

- **Erhalt von Ehrenmünzen**

Immer wenn ein Spieler eine **Ehrenmünze** erhält, prüft er zunächst, ob er noch eine Einzelmünze der jeweiligen Sorte in seinem Vorrat hat. Ist dies der Fall, dreht er die **Münzkarte** um, so dass die Doppelmünze nach oben zeigt. Andernfalls nimmt er sich eine neue **Münzkarte** vom allgemeinen Vorrat.

SPIELEND

Das Spiel endet spätestens mit dem Zug, in dem die letzte Spielfigur das Zielfeld erreicht.

Nun darf jeder Spieler beliebig oft eine Doppelmünze (Gold, Silber oder Bronze) aus seinem Vorrat gegen eine andere **Errungenschaft** seiner Wahl (also eine beliebige **Münz-** oder **Begriffskarte**) aus dem allgemeinen Vorrat eintauschen.

z.B.: 

Zuletzt werden die **Essenzpunkte** ausgezählt und der Gewinner ermittelt.