

Raumorientierung: In der Geisterbahn 2 Spiel

In Anlehnung ans "Verrückte Labyrinth", Autor: Max Kobbert, Grafik: Herbert Lentz, Verlag: Ravensburger





Start

Für 2 - 4 Spielende

Spielmaterial:

- Spielfeld aus den beiden zusammengesetzten Geisterbahnen
- Figurenkärtchen ausgeschnitten
- 2 Spielwürfel
- Pro Person 1 Spielfigur und 3 Spielsteine, in unterschiedlichen Farben



Die Figurenkärtchen werden gemischt und gleichmässig unter die Spielenden verteilt. Diese legen sie mit der Bildseite nach unten auf eine Beige vor sich auf den Tisch.

Spielverlauf:

Die Spielenden stellen ihre Figur auf das rote bzw. blaue Eckfeld, nehmen ihr oberstes Kärtchen vom Stapel und betrachten es. Die abgebildete Figur ist ihr erstes Ziel, das mit der Spielfigur erreicht werden muss. Sie würfeln der Reihe nach mit beiden Würfeln.

Der eine Würfel ist für die Spielfigur. Mit ihr darf in beliebiger Richtung (links, rechts, hinauf, hinunter, vorwärts, rückwärts) gefahren werden. Die Augenzahl muss ausgeschöpft werden und Richtungswechsel während eines Zuges sind nicht erlaubt. Bildfelder dürfen nicht betreten werden.

Landet die Spielfigur auf dem Zielfeld, wird das Kärtchen aufgedeckt und offen hingelegt. Das nächste Kärtchen wird betrachtet und ist das nächste Ziel.

Der zweite Würfel ist für die Steine. Mit ihnen darf versucht werden, den Weg des Gegeners/der Gegnerin zu blockieren. Sie werden wie die Spielfiguren bewegt und dürfen weder betreten noch übersprungen werden. Pro Zug darf nur ein Stein bewegt werden.

Zur Vereinfachung des Spiels kann auch ohne sie oder nur mit je einem gespielt werden.

Gewonnen hat, wer zuerst alle Ziele erreicht und alle Kärtchen aufgedeckt hat.



