

Daidalos war der Architekt, der das Labyrinth von Kreta anlegte, um darin den Minotauros einzuschließen. Jetzt seid ihr die Tribute, die in das Labyrinth geschleppt werden, und ihr müsst versuchen, herauszukommen, bevor ihr von dem schrecklichen Minotauros eingefangen werdet.

ZIEL DES SPIELS

Dein Ziel in Dedalo's ist es, als erster aus dem Labyrinth zu entkommen. Dazu musst du dir einen Weg von der Mittel des Spielfelds zum Ausgang bahnen und gleichzeitig verhindern, dass deine Rivalen vor dir ankommen. Und natürlich musst du dem gefürchteten Minotauros ausweichen!

INHALT

Das Spiel umfasst:

- 6 farbige Tribute
- Stoffbeutel
- 150 Plättchen:
 - 1 Eingang
 - 4 Ausgänge
 - 132 Labyrinthplättchen (normal und mit Stern)
 - 3 Einsturz-Plättchen
 - 4 Rote Minotauros-Plättchen
 - 6 Weiße Minotauros-Plättchen
 - 1 Minotauros-Figur
 - Spielregeln



SPIELANLEITUNG

VORBEREITUNG

- Lege das Eingangsplättchen in die Tischmitte.
- Alle Mitspieler wählen einen Tribut und legen ihn auf das Eingangsplättchen.
- Lege die der Anzahl der Mitspieler entsprechenden Ausgangsplättchen in einer Entfernung von 6 Plättchen in gerader Linie vom Eingang aus, wie in der Abbildung zu sehen ist. (Miss die Entfernung mit 5 verdeckten Plättchen zwischen Ein- und Ausgang aus.)
- Lege die nicht verwendeten Ausgänge in die Schachtel zurück und mische die restlichen Plättchen im Stoffbeutel, der in Reichweite aller Mitspieler platziert wird.
- Jeder Spieler nimmt 3 Plättchen aus dem Beutel und der Spieler, der am weitesten von Zuhause entfernt ist, ist als erster am Zug. Bei Gleichstand ist der älteste zuerst am Zug.

Spieler	Ausgänge
3	2
4	3
5/6	4

SPIELZÜGE

Während seines Zuges kann der Spieler folgende Aktionen ausführen:

- Plättchen legen.
- Spielfigur 1 Plättchen weiter ziehen.
- Einen Mitspieler auf ein benachbartes Plättchen schieben.

Insgesamt kann der Spieler 3 Aktionen ausführen, jedoch nicht dreimal die gleiche. Es können beispielsweise zwei Plättchen gelegt und die Spielfigur ein Feld weiter bewegt werden oder ein Plättchen gelegt und zwei Felder bewegt werden oder ein Plättchen gelegt, ein Mitspieler geschoben und ein Feld bewegt werden. Die Reihenfolge der Aktionen ist gleichgültig.

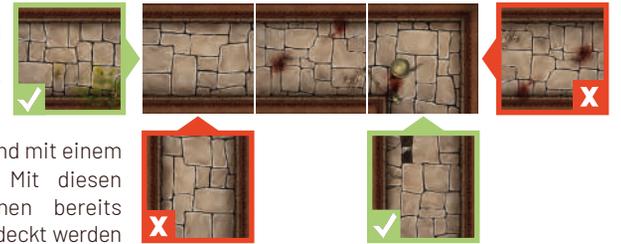
Alternativ zu diesen Aktionen kann ein Spieler während seines Zuges als einzige Aktion die 3 in seiner Hand befindlichen Plättchen ablegen und 3 neue Plättchen entnehmen.

Am Ende der Runde nimmt der Spieler die erforderlichen Plättchen aus dem Beutel, so dass er wieder 3 auf der Hand hat. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe, immer im Uhrzeigersinn.

DIE AKTIONEN

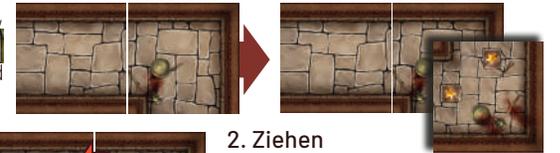
1. Plättchen legen

Um diese Aktion auszuführen, muss eines der 3 Plättchen des Spielers abgelegt werden. Das Plättchen muss in Fortsetzung eines beliebigen offenen Ganges platziert werden. Es kann entweder ein Gang fortgesetzt, ein neuer Gang eröffnet oder ein Gang gesperrt werden, da nur eine der Seiten mit einem anderen Gang verbunden werden muss und die anderen an einer Mauer anliegen können.



Einige der Plättchen sind mit einem Stern gekennzeichnet. Mit diesen Spezialplättchen können bereits gelegte Plättchen abgedeckt werden (sie können aber auch als normale Plättchen zur Fortsetzung von Gängen verwendet werden). Um mit dem Plättchen ein bereits gelegtes zu bedecken, muss es eine größere Anzahl von Sternen haben und es muss einen Gang auf die gleiche Weise fortsetzen, wie wenn es auf ein leeres Feld gelegt würde. Außerdem muss das Plättchen, das überdeckt werden soll, leer sein. Wenn sich also ein anderer Mitspieler oder der Spieler selbst auf dem Plättchen befindet, kann es nicht überdeckt werden.

Es gibt Plättchen mit einem, zwei oder bis zu drei Sternen. Letztere sind sehr selten und auch sehr wertvoll.



2. Ziehen

Ziehe deine Spielfigur in die gewählte Richtung. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Spieler, die sich auf demselben Spielfeld befinden können.

Wenn du diese Aktion zweimal in deinem Zug ausführst, kannst du nicht auf demselben Plättchen enden, auf dem du zu Beginn deines Zuges warst, es sei denn, du hast es durch ein anderes Plättchen ersetzt.

3 Schieben

Wenn du auf ein Plättchen ziehst, auf dem sich ein oder mehrere

Spieler befinden oder du dich sowieso bereits dort befindest, kannst du eine Aktion einsetzen, um einen dieser Spieler wegzuschieben. Wenn du mehr als einen Spieler wegschieben möchtest, musst du pro Spieler eine Aktion einsetzen und es dürfen maximal zwei Spieler weggeschoben werden, um die Regel einzuhalten, dass in einem Zug nicht dreimal dieselbe Aktion wiederholt werden darf.

4. Plättchen ablegen

Wer diese Aktion verwenden möchte, hat bei seinem Zug nur diese einzige Aktion.

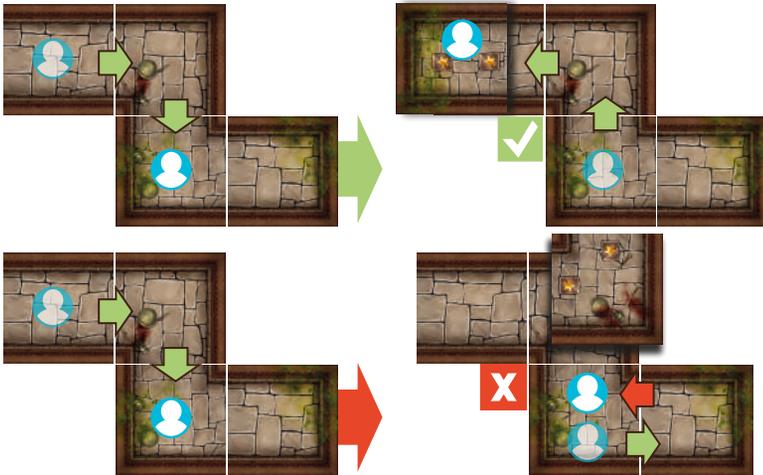
Der Spieler, der diese Aktion nutzen möchte, muss alle seine Spielsteine ablegen. Er kann keine Plättchen zurückbehalten. Abgelegte Spielsteine werden aus dem Spiel entfernt und stehen nicht mehr zur Verfügung.

Es gibt Situationen, in denen diese Option die einzig mögliche Aktion eines Spielers sein kann, wenn er keines seiner Plättchen im Spiel unterbringen kann.



5. Sonderregel: Im Labyrinth einsperren

Plättchen können im Spiel so platziert werden, dass ein Mitspieler oder der Spieler am Zug in einem Gang eingesperrt ist. Wenn ein Plättchen einen oder mehrere Spieler einsperren soll, muss es so gesetzt werden, dass die Eingesperrten die Möglichkeit haben, bei ihrem nächsten Zug 2 gültige Bewegungsaktionen innerhalb des Ganges durchzuführen, in dem sie festsitzen. Wenn die beiden Züge nicht ausgeführt werden können, darf das Plättchen nicht in dieser Position platziert werden.



SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler in seinem Zug eines der Ausgangsplättchen erreicht. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der ihm folgt, das Spiel.

Für den Fall, dass keine Plättchen mehr im Beutel sind und kein Spieler erfolgreich das Labyrinth verlassen konnte, gibt es keinen Sieger. In diesem Fall ist der Gewinner der Minotauros, den nun ein echter Festschmaus erwartet.

SPEZIALPLÄTTCHEN

Zusätzlich zu den bereits erwähnten Plättchen gibt es zwei weitere Plättchentypen im Spiel: Einsturz und Minotauros.



EINSTURZ

Gebiete deinen Gegnern Einhalt, indem du den Ausgang, den sie erreichen möchten, einreißt oder betest, dass der Ausgang, aus dem du zu fliehen versuchst, nicht einstürzt.

Fügt halb so viele Einsturz-Plättchen wie Ausgänge hinzu (nach unten rundend), und mischt sie mit den Plättchen im Beutel.

Wenn du dieses Plättchen ziehst, kannst du es als eine deiner Aktionen verwenden. Die Einsturz-Plättchen werden nicht an einen der vorhandenen Gänge angelegt, sondern auf einen Ausgang aus dem Labyrinth. Der Ausgang ist auf diese Weise blockiert und kann nicht genutzt werden. Alle Spieler, die diesen Ausgang benutzen wollen, müssen umkehren und einen anderen Ausgang finden.



MINOTAUROS

Diese Plättchen bereichern das Spielgeschehen, indem sie den Minotauros ins Spiel bringen. Versuche, dem Labyrinth zu entkommen und dabei nicht vom Minotauros erwischt zu werden.

Legt die weißen und roten Minotauros-Plättchen zu den restlichen Plättchen in den Beutel. Der einzige Unterschied zwischen den weißen und roten Plättchen ist, dass die roten wieder in den Beutel kommen, wenn der Minotauros einen Mitspieler gefasst hat, während die weißen aus dem Spiel genommen werden.

Platziere die Minotauros-Figur neben der Spielfläche in Reichweite aller Spieler.

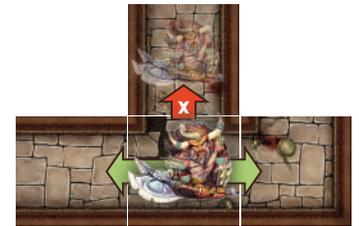
Wenn du zu Beginn deines Zuges ein oder mehrere Minotauros-Plättchen auf der Hand hast (egal welche Farbe), musst du sie ins Spiel bringen, bevor du eine andere Aktion ausführst.

Lege das Plättchen aufgedeckt in die Nähe des Spielbereichs und stelle die Minotauros-Figur an den Eingang des Labyrinths. An diesem Punkt musst du wählen, in welcher Richtung der Minotauros sich fortbewegen soll. Ziehe ihn so viele Felder vor, wie du Minotauros-Plättchen ins Spiel gebracht hast.

Sobald der Minotauros im Spiel ist und seinen Zug beendet hat, nimm so viele Plättchen aus dem Beutel, wie du benötigst, um wieder auf 3 zu kommen, und spiele den Zug normal weiter, indem du die 3 Aktionen der Grundregeln ausführst.

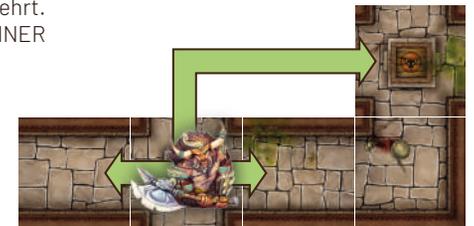
1. Bewegung des Minotauros

Ab dem Augenblick, wo der Minotauros ins Spiel kommt, muss er von jedem Spieler am Anfang seines Zuges so viele Felder weiterbewegt werden, wie Minotauros-Plättchen ausgelegt wurden. Die Bewegung muss in die gleiche Richtung erfolgen wie beim vorherigen Spieler und kann nur an einer Kreuzung geändert werden. Wenn der Minotauros an einer Kreuzung ankommt, kann der Spieler, der den Minotauros gerade bewegen muss, entscheiden, welche Richtung er einschlägt. Nur zurückziehen, wo er herkam, darf er nicht.



Zusätzlich zu den Gängen des Labyrinths, die von den Spielern gelegt wurden, kennt der Minotauros mehr Wege als die Spieler, so dass es sowohl zwischen den Eingangsplättchen als auch den Vierwegekreuzungsplättchen eine Reihe von Abkürzungen gibt, die der Minotauros nutzen kann. Ein Spieler kann also in seinem Zug entscheiden, ob der Minotauros, wenn er auf einem Eingang oder einer Vierwegekreuzung steht, in der Richtung des Ganges bewegt wird oder auf eine andere Vierwegekreuzung springt bzw. umkehrt. **BEDENKE, DASS DIE BENUTZUNG EINER ABKÜRZUNG ALS AKTION ZÄHLT.**

Wenn ein Spieler ein Minotauros-Plättchen auf der Hand hat und der Minotauros bereits ins Spiel gebracht wurde, muss das Plättchen verwendet werden, bevor das Ungeheuer bewegt wird. Durch das Legen eines weiteren Minotauros-Plättchens bewegt sich das Ungeheuer pro Spielzug ein weiteres Plättchen weiter, und der Spieler, der dieses Plättchen ins Spiel gebracht hat, kann die Richtung ändern, in der er sich bewegt.



2. Angriff des Minotauros

Der Minotauros bewegt sich, bis er auf einen Spieler trifft. Dann werden der Minotauros und die Spielfigur aus dem Spiel entfernt. Außerdem muss der vom Minotauros gefangene Spieler die Plättchen in den Beutel zurücklegen, die er auf der Hand hatte. Die im Spiel befindlichen roten Minotauros-Plättchen kommen zurück in den Beutel, während die weißen ganz weggelegt werden.

Wenn der gefangene Spieler wieder an der Reihe ist, legt er seine Spielfigur erneut auf das Eingangsplättchen und zieht 3 Plättchen aus dem Beutel. Seine Aktionen verfallen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der Minotauros kann, genau wie alle anderen Spieler, in den Gängen des Labyrinths eingesperrt werden. Wenn er eine ganze Runde lang keine Möglichkeit hatte, einen Spieler zu fangen, zieht sich der Minotauros in seine Höhle zurück. Die im Spiel befindlichen Minotauros-Plättchen werden zurück in den Beutel gelegt.

CRÉDITOS

Autoren: Javier García y Ramón Rodríguez | **Illustrationen:** Daniel Guillén

Titelbild: Raúl Chuki | **Gestaltung und Layout:** Lorena Gestido

EAN: 8437018229437 - Hergestellt in der EU - Erste Auflage 2021

Urheber- und Nutzungsrechte: Átomo Games Editorial, S.L.

info@atomo-games.com