

Räume, in denen sie abgebildet sind, muß man eine Runde aussetzen, weil man sich erstmal aus dem Netz befreien muß.

Die Tempelkatze ist gefunden. Spiel-Ende

Sobald einer auf das Zielfeld kommt, ist das Spiel vorbei. Klar, dieser Spieler hat gewonnen.

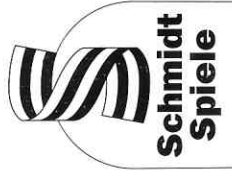
Blatz Spiele, Berlin. © 1995 hör + lies Verlag.

Benjamin Blümchen



Da muß man durch.

Die Spielanleitung für das LABYRINTH DER TEMPELKATZE. Ein verwirrendes Würfelspiel für 2 bis 5 kleine Abenteurer ab 4 Jahren.



Was man braucht. Spielmaterial

- 1 Spielbrett,
- 5 Spielfiguren,
- 1 Farbwürfel und
- diese Spielanleitung.

Wo geht's lang? Spielidee und Spielziel

Mitten in der Wüste. Im heißen Sand suchen Benjamin Blümchen und sein Freund Otto einen versunkenen Tempel. Denn dort ist eine geheimnisvolle Tempelkatze mit diamantenen Augen versteckt. Nur mit ihrer Hilfe können die beiden ihre Freundin Karla Kolumna aus den Klauen eines mächtigen Wesirs befreien. Endlich, der Eingang zum Tempel-Labyrinth. Aber welches ist der richtige Weg? Helft Ihr mit beim Suchen?

Wer sich mit ein bißchen Glück durch das Labyrinth wüffelt und als erster das Feld mit der Tempelkatze erreicht, gewinnt. Doch hütet Euch vor dem Netz der bösen Spinne ... Viel Spaß.

Bevor es losgeht. Spielvorbereitung

- Das Spielbrett ausbreiten.
- Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld vor dem Eingang zum Labyrinth.
- Ausmachen, wer anfängt. (Beim nächsten Spiel mit den gleichen Spielern fängt zur Belohnung natürlich der an, der das letzte Spiel gewonnen hat.)

Mitten im Labyrinth. Spielverlauf

Die Suche beginnt. Gesucht wird im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist wüffelt. Aber immer nur einmal. Hoffentlich hat man dabei ein bißchen Glück. Denn um ins Labyrinth zu kommen, muß man eine der drei Farbewürfeln, die am Eingang abgebildet sind. Hat man eine andere Farbe gewürfelt, heißt's stehenbleiben und warten, bis man wieder dran ist.

Ist man erst mal im Labyrinth, wird es immer verwirrender. Möglich: schnell und ohne große Umwege muß man hier durch: An den verschiedenen Durchgängen sind auch wieder kleine Farbkreise abgebildet. Nachdem, was man wüffelt, zeigen sie, in welchen Raum man ziehen muß. Dabei kann es passieren, daß man ganz schön in die Irre geleitet wird. Auch wenn es einem nicht paßt: man muß jedesmal ziehen. Und vor den Spinnennetzen muß man sich hüten.: Kommt man in einen der beide