

Spiel zu zweit

Es wird nur mit zwei mal vier gegenüberstehende Figuren gespielt. Es gibt zwei Möglichkeiten:

- Die seitlichen Startfelder bleiben gesperrt wie im Spiel zu viert.
- Die seitlichen Startfelder werden mit in das Spielfeld einbezogen.

Spiel zu dritt

Es wird mit drei mal vier Spielfiguren gespielt. Der mittlere Spieler, dessen Zielfelder frei sind, hat zu Beginn des Spiels oft einen gewissen Vorteil. Daher die Regel: Es beginnt der jüngere der beiden Nachbarn, und der mittlere Spieler setzt in der ersten Runde einmal aus. Im übrigen wird gespielt wie bei Spiel zu viert.

Besondere Probleme

1. Es kommt manchmal vor, daß ein Zielfeld von keiner Stelle des Spielfeldes aus erreicht werden kann. Sobald der betroffene Spieler diese Situation bemerkt (meist erst kurz vor Schluß), kann er zu beliebigen Karten des Spielfeldes, auf denen keine eigene oder fremde Figur steht, miteinander wechseln, um sich eine Möglichkeit für den Zug ins Spielfeld zu schaffen.
2. Wer mit keiner seiner Figuren ziehen kann, setzt aus.
3. Das Spiel endet unentschieden, wenn keiner der Spieler seine letzte Figur ins Ziel bringen kann.

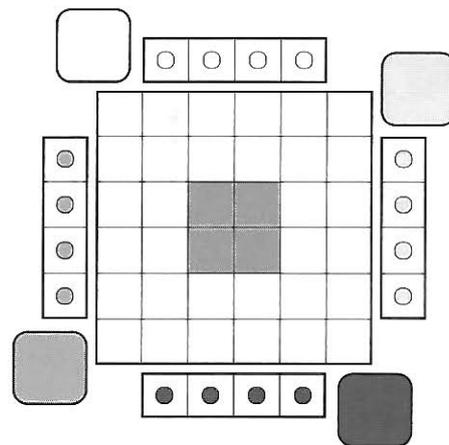
Das Spiel geht weiter

Die Karten werden neu gemischt und gelegt. Jeder behält seine Figuren und ein neues Spiel beginnt.

Selim der Gelehrte war der Meinung,
es gäbe 52 Millionen
von verschiedenen Irrgärten.

Selim irrte, es gibt mehr.

Mutabor



im Irrgarten des Kalifen

Inhalt

- 10 Bildkarten MORGENSTERN
- 10 Bildkarten BAUM
- 10 Bildkarten GROSSES TOR
- 10 Bildkarten ELEFANT
- 10 Bildkarten KREBS
- 2 Bildkarten STORCH

16 Spielfiguren

4 Karten mit den Zugregeln
des Irrgartens

Der Aufbau des Irrgartens

Die 52 Bildkarten werden verdeckt gemischt, gestapelt und in der abgebildeten Reihenfolge mit der Bildseite nach oben ausgelegt: die mittleren vier Karten bleiben verdeckt.

		41	42	43	44				
		21	22	23	24	25	26		
40		20	7	8	9	10	27		45
39		19	6	1	2	11	28		46
38		18	5	4	3	12	29		47
37		17	16	15	14	13	30		48
		36	35	34	33	32	31		
		52	51	50	49				

Das Spiel beginnt

Jeder wählt eine Farbe und erhält die zugehörige große Karte mit den Zugregeln des Irrgartens. Die vier Figuren seiner Farbe stellt er auf die vier Randfelder, die ihm am nächsten liegen.

Die Zugregeln des Irrgartens

Wie eine Figur weiterzieht, hängt davon ab, auf welchem Bild sie steht (Beispiele auf den 4 großen Karten):

MORGENSTERN: Waagrecht, senkrecht oder diagonal ein oder mehrere Felder.

BAUM: Waagrecht, senkrecht oder diagonal, aber immer nur ein Feld weiter.

GROSSES TOR: Nur waagrecht oder senkrecht, ein oder mehrere Felder.

ELEFANT: Nur diagonal ein oder mehrere Felder.

KREBS: Ein Feld waagrecht oder senkrecht und anschließend weiter ein Feld diagonal.

STORCH: Wie der BAUM.

Das Spiel zu viert

Der Jüngste beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn jeweils eine Figur gezogen. Jeder versucht, so schnell wie möglich seine vier Figuren auf die Zielfelder zu bringen: das sind die Startfelder des gegenüberstehenden Mitspielers. Sieger ist, wer zuerst alle vier Figuren in die Zielfelder gebracht hat.

Es gelten folgende Spielregeln:

1. Es darf vorwärts, seitwärts und rückwärts gezogen werden.
2. Man darf nicht auf die eigenen Startfelder zurückziehen. Ist eine Figur am Ziel angelangt, darf sie nicht mehr bewegt werden.
3. Innerhalb der eigenen Start- und Zielfelder darf nicht hin- und hergezogen werden.
4. Die seitlichen Start- und Zielfelder dürfen nicht betreten werden.
5. Eigene oder fremde Figuren dürfen nicht übersprungen werden. Die vier Mittelfelder dürfen nicht betreten oder übersprungen werden. Ausnahme: der KREBS darf beliebig Figuren und auch die mittleren Sperrfelder überspringen.
6. Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen.
7. Kommt man auf ein Feld, auf dem eine fremde Figur steht, so wird diese geschlagen und nach Belieben auf eines ihrer freien Startfelder gesetzt. Ist kein solches Feld frei, so darf nicht geschlagen werden.
8. Eigene Figuren dürfen nicht geschlagen werden.
9. Figuren in den Start- und Zielfeldern dürfen nicht geschlagen werden.
10. Das Feld mit dem STORCH steht unter dem Schutz des Kalifen: hier kann man nicht geschlagen werden. Ein STORCH in den Startfeldern hat keine besondere Bedeutung, da man hier ohnehin nicht geschlagen werden darf.