

Master Labyrinth

Autor:	Max J. Kobbert
Verlag:	Ravensburger
Spieler:	2-4
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 45-60 Minuten
Preis:	ca. 30 Euro
Erschienen:	2007



Das Verschieben von Labyrinth-Teilen auf einem Spielfeld war vor 20 Jahren eine wirklich gute Idee. Wer in den 80ern groß geworden ist, an dem dürfte „Das verrückte Labyrinth“ nur schwerlich vorbeigekommen sein. Zum Jubiläum gab es im letzten Jahr eine Sonderedition, die inhaltlich jedoch nichts Neues bot. Doch nun ist der Master ja da.

Alles Schiebung?

An der Grundidee vom verrückten Labyrinth hat sich nichts maßgeblich geändert. Das Ziel besteht weiterhin darin, mit einer Figur bestimmte Stellen im Labyrinth zu erreichen. Hierzu schiebt man von den Seiten ein

Labyrinth-Teil in Form eines bedruckten Plättchens gegen die schon liegenden Teile. Damit verschiebt sich nicht nur diese Reihe, sondern werden auch neue Gang-Verbindungen geschaffen und alte geschlossen. Sogar eigene und fremde Spielfiguren können so verschoben werden. Waren es im Ursprungsspiel noch geheim gezogene Ziele die man erreichen musste, so sind beim „Master“ die Schatzfelder für alle gleich. Wer sie in der vorgegebenen Reihenfolge zuerst erreicht, der darf den Schatz und damit Siegpunkte behalten.

Neu ist, dass hiernach noch einmal gewürfelt werden muss. Dieses steuert den Drachen und seine Wächter auf dem Spielfeld. Zeigt der Würfel an, dass von diesen der Weg angegriffen wird, auf dem man sich gerade befindet, kommt es zum Kampf. Ein

erneuter Würfelwurf bestimmt den Gewinner und beantwortet die Frage, ob man einen Schatz abgeben muss, oder für diese Runde der Drache besiegt wurde.

Zusatzpunkte werden durch das Erfüllen von Aufgaben vergeben, die in Form von Karten zu Beginn des Spiels ausgeteilt wurden. Diese dienen auch dazu, einen zweiten Würfelwurf oder sogar einen kompletten weiteren Zug zu erhalten.

Sind schließlich alle Schätze gefunden, kommt es zum Endkampf. Wer sich traut, tritt wieder mit dem Würfel bewaffnet gegen die Drachen an. Immerhin winken weitere Zusatzpunkte, es droht aber auch der Verlust von Schätzen. Wer nach



dem Sieg über den Drachen die meisten Punkte hat gewinnt.

(hk)

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiel-podcast.de.



Fazit

Insbesondere die offenen Ziele ermöglichen bei Master Labyrinth eine größere strategische Tiefe beim Einschieben der Labyrinth-Teile. Auch die Kämpfe gegen den Drachen können mehr Spannung in das Spiel bringen. Jedoch droht, wie bei den meisten Spielen mit Würfelleinsatz, dass hierdurch nicht immer der beste Spieler gewinnt und das Schicksal hart und ungerecht zuschlägt. Immerhin kann dieses durch die Zusatzkarten ein wenig abgemildert werden.

Das Prinzip vom verrückten Labyrinth macht auch heute noch eine Menge Spaß. Immer wieder wird man überrascht, wie nach einigem Nachdenken doch durch nur ein Labyrinth-Teil zielführende Gänge erzeugt werden können. Aber da liegt auch ein weiteres Problem. Während der Denkphasen eines Spielers sind die Mitspieler zum Nichtstun verdammt. Etwas, das bei größeren Gruppen und Teilnahme von Grüblern auf der Suche nach dem perfekten Zug nervig sein kann. Die Neuheiten von Master Labyrinth geben dem Spiel jedoch einen interessanten neuen Drive, der es zu weit mehr macht, als einem Kinderspiel aus den 80er Jahren.

Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: niedrig

Preis/Material: mittel

