Mino & Tauri

Kreuz und quer durch das Labyrinth!

amigo-spiele.de/01654

von **Carlo A. Rossi** mit Illustrationen von **Marek Blaha**

Spieler: 2–4 Personen | **Alter:** ab 6 Jahren | **Dauer:** ca. 15 Minuten

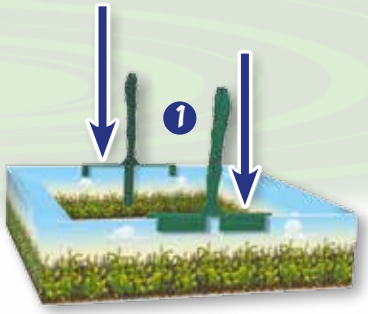
Spielidee und Spielziel

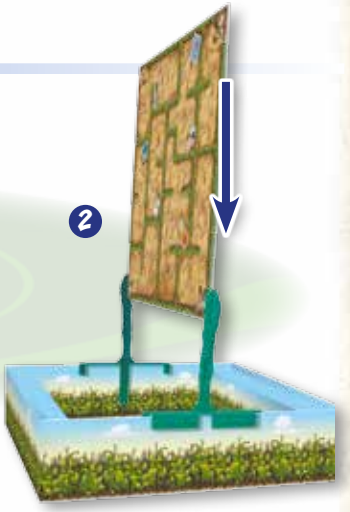
Mino und Tauri, zwei freche Aliens vom Planeten Kreton, zeichnen wieder einmal Kreise in Kornfelder. Durch eine Unachtsamkeit stürzen sie mit ihrem Raumschiff im benachbarten Maisfeld ab. Dabei verlieren sie zwölf spezielle Gegenstände. Diese müssen sie einsammeln, bevor sie wieder nach Hause fliegen können.

Nun seid ihr gefragt! Helft Mino und Tauri bei der Suche. Zieht dafür mit den magnetischen Spielfiguren auf den beiden Seiten des Spielplans durch das Labyrinth. Sprecht euch dabei gut ab, denn meist weiß nur einer, wo es langgeht. Gemeinsam schafft ihr es – doch die Zeit rennt …

Inhalt und Spielvorbereitung

Nehmt zunächst das gesamte Spielmaterial aus der Schachtel. Stellt das Unterteil der Schachtel in die Tischmitte und steckt die beiden **Spielplanständer** 1 links und rechts auf den Schachtelrand. Die Markierungen helfen euch dabei, jeweils die Mitte zu treffen. Nehmt danach einen der **vier Spielpläne** 2 und steckt ihn in beliebiger Ausrichtung von oben in die Spielplanständer.





Mischt die **vier Startkarten** 3 und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte neben die Schachtel. Mischt außerdem die **zwölf Gegenstandskarten** 4 und legt sie als verdeckten Stapel daneben. Stellt die **Sanduhr** 5 sowie die **beiden Aliens Mino und Tauri** 6 bereit.

Je nach Spielvariante braucht ihr die Team- oder die Spielerkarten: Für das kooperative Spiel legt ihr die **zwei Teamkarten** 7 bereit, für das Wettbewerbsspiel die **vier Spielerkarten** 8.

Mino und Tauri im Labyrinth

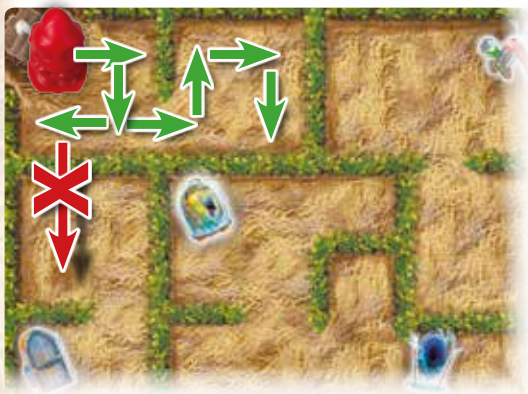
Macht euch zunächst damit vertraut, wie ihr die beiden Aliens im Labyrinth bewegen könnt. Stellt die Schachtel mit dem Spielplan so zwischen euch auf, dass auf jeder Seite des Spielplans ein oder zwei Spieler sitzen. Platziert dann die beiden magnetischen Spielfiguren in der Ecke mit der „1“. Setzt auf beiden Seiten des Spielplans einen Alien auf, sodass sie sich durch ihre Magnetkraft festhalten.

Vorderseite Spielplan A

Wenn ihr einen Alien bewegt, ...

… bewegt sich der andere von ganz allein mit! Für jeden der beiden Aliens ist jeweils ein Spieler verantwortlich. Zieht abwechselnd den Alien auf eurer Spielplanseite. Hierbei ist es ratsam, den jeweils anderen Alien loszulassen, während sein Gegenüber bewegt wird.

Die Labyrinthe



Vorderseite Spielplan A

Auf jedem Spielplan findet ihr auf der Vorderseite und auf der Rückseite jeweils ein großes Labyrinth. Auf seiner eigenen Seite könnt ihr euren Alien immer nur den Wegen des Labyrinths entlang bewegen. Die Maispflanzen sind Hindernisse. Durch sie dürft ihr euren Alien nicht hindurchziehen.

Die Labyrinthe sind auf den beiden Seiten des Spielplans unterschiedlich. Bewegt ihr z. B. **Tauri** in seinem Labyrinth auf seinen Wegen, kann es passieren, dass ihr gleichzeitig **Mino** auf seiner Spielplanseite in seinem Labyrinth durch die Maispflanzen hindurchzieht (siehe Beispiel unten). Auf diese Weise erreicht ihr jene Bereiche im Labyrinth, zu denen ihr sonst nicht selbst gelangen könntet.

Rückseite Spielplan A

Vorderseite Spielplan A

***Beispiel:** **Tauri** wird in seinem Labyrinth nach unten gezogen. Damit bewegt sich **Mino** in seinem Labyrinth nach unten durch die Maispflanzen hindurch.*

Gemeinsam zum Ziel!

Auf jedem Spielplan sucht ihr nach den gleichen zwölf Gegenständen, wobei sich immer sechs im Labyrinth auf der Vorderseite und sechs im Labyrinth auf der Rückseite befinden. Folglich kann auch nur entweder Mino oder Tauri den jeweils gesuchten Gegenstand erreichen. Es gibt keine Zugreihenfolge, jeder kann den Alien auf seiner Spielplanseite jederzeit bewegen. Sprecht euch also gut ab, damit ihr gemeinsam den richtigen Weg findet.

Tipp: Dreht jetzt einfach mal die ersten zwei bis drei Gegenstandskarten nacheinander um und versucht mit Mino oder Tauri, den jeweils gezeigten Gegenstand zu erreichen.

Nun müsst ihr euch nur noch entscheiden: Wollt ihr kooperativ spielen und gemeinsam möglichst viele Gegenstände finden? Oder wollt ihr im Wettbewerb herausfinden, wer von euch die beste Orientierung im Labyrinth hat? Im Folgenden werden die beiden Spielvarianten beschrieben.

DIE GEGENSTÄNDE

Wurmloch-Detektor
Der unauffällige, aber hocheffiziente Wurmloch-Detektor ermöglicht den Kretonen das schnelle Reisen durchs All. Mit ihm finden die Piloten jede Abkürzung.

Wackel-König
Es ist für jeden Bewohner von Kreton verpflichtend, ein Abbild ihres Königs im Raumschiff mit sich zu führen.

Reiseführer
Dieser Reiseführer hält wirklich alle Antworten für Weltraumreisende bereit. Er erklärt die Galaxien, dient aber auch als Ratgeber bei kleinen Reparaturen am Raumschiff.

Handtuch
Eine Legende besagt, dass einem nichts passieren kann, wenn man nur weiß, wo sein Handtuch ist.

Das kooperative Spiel (für 2-4 Spieler)

In dieser Variante spielt ihr kooperativ miteinander. Versucht über drei Runden, so viele Gegenstände wie möglich in den Labyrinthen zu finden. Je mehr ihr findet, umso eher können Mino und Tauri nach Hause fliegen.

Alle spielen mit!

Verteilt euch **gleichmäßig** auf beide Seiten des Spielplans. Nur im Spiel zu dritt sitzen zwei Spieler auf der einen und ein Spieler auf der anderen Seite.

Die Teamkarten

Sitzt ihr zu zweit auf einer Seite des Spielplans (im Spiel zu dritt oder zu viert), legt ihr eine der Teamkarten zwischen euch. Danach bestimmt ihr, für wen von euch die eine und für wen die andere Farbe gelten soll.

Auf allen Gegenstandskarten seht ihr jeweils **zwei Farben**. Dies sind die Farben der beiden aktiven Spieler, während dieser Gegenstand aufgedeckt ist. Nur die aktiven Spieler sprechen sich miteinander ab und ziehen die Aliens.

Beispiel: Das Handtuch muss von den Spielern Grün und Blau erreicht werden.

Hinweis: Sitzt du alleine auf einer Spielplanseite (im Spiel zu zweit oder zu dritt), brauchst du keine Teamkarte. In dem Fall bist du bei jedem Gegenstand aktiv.

Ab mit euch ins Labyrinth!

Insgesamt spielt ihr drei Runden. Jede Runde läuft wie folgt ab:

1. Zieht die oberste **Startkarte** und positioniert die beiden Aliens auf dem passenden Eckfeld des Spielplans (1, 2, 3 oder 4).
2. Dreht gleichzeitig die **Sanduhr** und die oberste **Gegenstandskarte** um – und los geht's mit der Suche!
3. Die beiden aktiven Spieler bewegen Mino und Tauri durchs Labyrinth. Habt ihr einen Gegenstand erreicht, legt ihr die entsprechende Karte zur Seite und dreht schnell die nächste um. Seht ihr auf dem neu aufgedeckten Gegenstand andere Farben, wechselt damit auch die Rolle der aktiven Spieler.

Achtung: Fällt euch in der Hektik ein Alien vom Spielplan, zieht ihr schnell eine der **verbliebenen** Startkarten. Setzt beide Aliens an der entsprechenden Ecke wieder ein und spielt sofort weiter.

Eine Runde endet, sobald ...

- die Sanduhr (drei Minuten) abgelaufen ist *oder*
- ihr alle zwölf Gegenstände gefunden habt *oder*
- euch die beiden Aliens zum vierten Mal heruntergefallen sind (und ihr keine weitere Startkarte mehr ziehen könnt).

Notiert euch für jeden gefundenen Gegenstand einen Punkt und bereitet die nächste Runde vor. Hierfür mischt ihr alle Gegenstandskarten und alle Startkarten neu und legt sie wieder als verdeckte Stapel bereit. Um in einem neuen Labyrinth zu spielen, dreht ihr entweder den eben benutzten Spielplan oder nehmt einen anderen.

Tipp fürs Spiel zu dritt: Wechselt die Spielerpositionen zwischen den Runden so, dass jeder Spieler einmal allein auf einer Spielplanseite sitzt.

Das Spiel endet ...

... nach drei Runden. Zählt die Punkte aller drei Runden zusammen. Für Mino und Tauri bedeutet euer Ergebnis:

0–9 P.	Das war wohl nix - probiert es am besten gleich noch einmal!
10–18 P.	Schon ganz gut – aber nach Hause fliegen können die beiden damit noch nicht.
19–24 P.	O.K. – im Notfall können sie den Heimweg nach Kreton bereits antreten.
25–30 P.	Sehr gut – die beiden können guten Gewissens ihr Raumschiff startklar machen!
31–36 P.	Großartig – guten Heimflug!

Wählt den Schwierigkeitsgrad selbst

Die Spielpläne sind in den Ecken mit den Buchstaben „A“ (einfach) bis „D“ (schwer) gekennzeichnet. Beginnt das Spiel mit den einfacheren Spielplänen und steigert euch immer weiter.

Espresso-Kanne
Auch der umtriebigste Alien beginnt seinen Tag gerne mit einem frischen Kaffee. Die kretonische Espresso-Kanne funktioniert dabei allein durch die Kraft der Sonne.

Zeitmaschine
Mit der Zeitmaschine in ihrem Raumschiff schaffen es Mino und Tauri immer wieder, auf die Sekunde genau pünktlich von ihren Weltraumreisen zurück zuhause zu sein.

Glitsch
Glitsch ist das Haustier von Mino und Tauri und der treue Begleiter auf ihren Reisen. Er schlägt zwar keinen Weltraumpiraten in die Flucht, aber im Spielen ist er große Klasse.

Betäubungspistole
Zur Sicherheit haben Mino und Tauri immer eine Betäubungspistole dabei. Kommt ihnen auf der Erde z. B. eine Kuh zu nahe, wissen sie sich so zu verteidigen.

Das Wettbewerbsspiel (für 3+4 Spieler)

In dieser Variante versucht ihr über mehrere Runden, den Spieler mit der besten Orientierung im Labyrinth zu finden. Dabei spielt ihr mit wechselnden Partnern **jeweils zu zweit** auf verschiedenen Spielplänen. Es gewinnt, wer am Ende mit seinen jeweiligen Partnern die meisten Gegenstände gefunden hat.

Hinweis: Die Farben auf den Gegenstandskarten haben im Wettbewerbsspiel keine Bedeutung, da ihr immer alleine auf einer Spielplanseite aktiv seid.

Das Spiel zu dritt

Wählt **zwei Spielpläne** aus, auf denen ihr spielen werdet. Auf jedem der beiden Spielpläne spielt ihr in jeder möglichen Spielerkombination. Macht euch dazu am besten eine kleine Übersicht auf einem Stück Papier:

	Spieler 1 + Spieler 2	Spieler 1 + Spieler 3	Spieler 2 + Spieler 3
1. Spielplan			
2. Spielplan			
Summe			

In jeder Runde spielen genau zwei Spieler miteinander – einer auf der einen, der andere auf der anderen Seite des Spielplans.

Das Spiel zu viert

Wählt **drei Spielpläne** aus, auf denen ihr spielen werdet. Außerdem erhält jeder Spieler eine **Spielerkarte** mit einer Spielerfarbe. Diese Spielerfarbe bestimmt, wer mit wem auf welchem Spielplan zusammenspielen wird. Macht euch dazu am besten eine kleine Übersicht auf einem Stück Papier und setzt euch jeweils wie angezeigt mit je einem Spieler links und rechts an den Spielplan:

1. Spielplan	Rot & Grün	Gelb & Blau
2. Spielplan	Blau & Grün	Rot & Gelb
3. Spielplan	Gelb & Grün	Rot & Blau

In jeder Runde spielen genau zwei Spieler miteinander – einer auf der einen, der andere auf der anderen Seite des Spielplans.

Der Spielablauf in jeder Runde ...

... entspricht dem Ablauf aus dem kooperativen Spiel. Findet innerhalb einer Sanduhrlänge möglichst viele Gegenstände. Notiert die Anzahl der gefundenen Gegenstände am Ende der Runde für die entsprechenden Spieler in der Übersicht.

Hinweis: Spielt ihr noch einmal auf dem gleichen Spielplan, dann dreht ihn vor der nächsten Runde beliebig um. Dadurch haben die nachfolgenden Spieler nicht den Vorteil, das Labyrinth auf dem Spielplan schon ein klein wenig zu kennen.

Das Spiel endet ...

... nach insgesamt sechs gespielten Runden. Zählt für jeden Spieler die Gegenstände zusammen, die er mit seinen verschiedenen Spielpartnern finden konnte. Der Spieler, der die meisten Gegenstände finden konnte, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Ein großes Dankeschön des Autors Carlo A. Rossi geht an Alfredo Berni, der maßgeblich an der Entstehung dieses Spiels beteiligt war. Mille grazie!

Unterhose
Die speziellen Unterhosen der Kretonen bieten hohe Bewegungsfreiheit, halten auch im kältesten Weltraum warm und sind modisch auf dem neuesten Stand.

Familienfoto
Die Familie ist den Kretonen sehr wichtig. Deswegen haben Mino und Tauri auch immer ein Familienfoto in ihrem Raumschiff dabei.

Antriebsdüse
Ohne Antriebsdüse fliegt natürlich kein Raumschiff. Bei kretonischen Raumschiffen haben sie den Vorteil, dass sie ganz ohne Rückstoß auskommen, was ein fast lautloses Fliegen möglich macht.

Raumschifftür
Türen in kretonischen Raumschiffen sind so konstruiert, dass sie von alleine erkennen, ob im nächsten Moment jemand durch sie hindurchgehen will oder nicht.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft.
Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH · Waldstraße 23-D5 · D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de · E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVI

Version 1.0