MEMORINTH

Autor: Richard Haarhoff Illustrator: Pablo Fontagnier

Spieler: 2 – 4, Spieldauer: 5 – 10 Minuten (Meister-Memorinth: 10–15 Min.), Altersempfehlung: 6+ (Meister-Memorinth: 8+)
Spielmaterial: 1 Lichtung, 24 Waldkarten, 1 Startspielerkarte, 4 Spielfiguren in verschiedenen Farben, 8 Märchenfiguren-Karten, 1 Aktionskarte, 5 Glückskleemünzen



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: https://pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

ZIEL DES SPIELS

Es ist ein richtiger schöner Frühlingstag – das perfekte Wetter für einen Spaziergang im Wald! Du ziehst deine Jacke an, schnürst deine Stiefel und läufst los. Die Blätter an den Bäumen rascheln und die Sonnenstrahlen scheinen durch das Geäst. Es weht ein leichter Wind und du atmest den Duft des Waldes tief ein. Du verlierst dich in Gedanken, biegst hier einmal ab und dort noch einmal, mal gehst du nach rechts, mal gehst du nach links … Plötzlich hörst du es hinter dir im Gebüsch knacken. Vorsichtig gehst du ein paar Schritte zurück und entdeckst … eine Gans?! Und unterhält sie sich gerade mit einem Kobold? Und deine Freunde stehen auch plötzlich neben dir im Wald …
Ähm … Du möchtest doch lieber wieder schnell nach Hause. Irgendetwas scheint mit diesem Wald nicht zu stimmen …
Aber: Welcher war nochmal der kürzeste Weg zurück? Ach da lang … Die Märchenfiguren zeigen ihn dir. Aber dann sind da noch deine Freunde, die ständig den Weg verändern, weil sie selber auf dem schnellsten Weg nach Hause möchten. Aber mit ein bisschen Glück und Erinnerungsvermögen schaffst du es als erstes aus dem Labyrinth!



SPIELAUFBAU

Alle Waldkarten und die Lichtung sind auf einer Seite hell und auf der anderen Seite dunkel Beachtet, dass die Bäume auf allen Karten zu jedem Zeitpunkt im Spiel immer in die gleiche Richtung ausgerichtet sein müssen. Solltet ihr merken, dass eine Karte falsch liegt, richtet sie korrekt aus und spielt weiter. Legt die Lichtung mit der hellen Seite nach oben in die Tischmitte. Mischt die restlichen Waldkarten und legt sie so aus, sodass ein 5 x 5 Felder großes Quadrat entsteht und die Lichtung genau in der Mitte liegt. Achtet beim Aufbau darauf, dass sich helle und dunkle Kartenseiten immer abwechseln, also keine gleichen Seiten nebeneinander liegen.

Mischt die Märchenkarten verdeckt und legt an jede Spielfeldseite 2 zufällig gezogene von ihnen offen aus. Wo genau die Karten liegen spielt keine Rolle, solang klar erkennbar ist, an welcher Seite des Spielfeldes sie anliegen.

Die Glückskleemünzen und die Aktionskarte benötigt ihr für die Fortgeschrittenen-Variante „Meister-Memorinth". Legt sie zurück in die Schachtel und fügt sie ins Spiel ein, wenn ihr schon etwas Erfahrung mit Memorinth gesammelt habt. Bis dahin ignoriert auch die Kobolde, die auf den Waldkarten abgebildet sind.

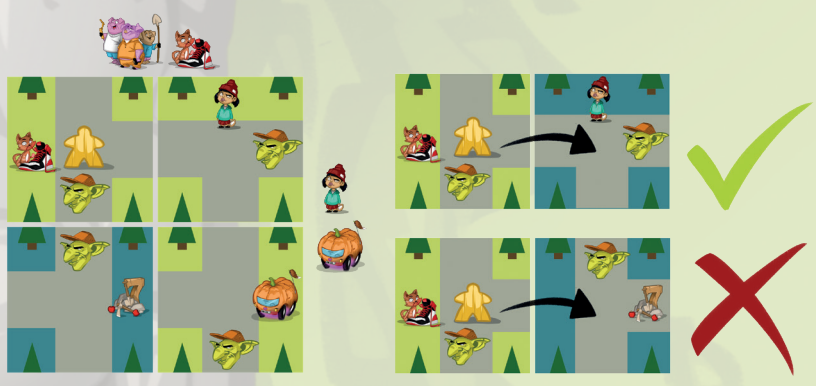
Jeder von euch wählt nun noch eine Spielfigur aus und stellt sie auf das Startfeld und nimmt sich die gleichfarbige Übersichtskarte. Derjenige von euch, der als letzter ein Märchen gelesen hat, wird Startspieler und erhält die Startspielerkarte, die er mit der hellen Seite nach oben vor sich neben den Spielplan gelegt. Er beginnt gleich das Spiel, in dem er seinen Zug ausführt. Danach ist der nächste von euch im Uhrzeigersinn an der Reihe. Das ganze wiederholt ihr, bis es einer von euch geschafft hat, den Wald zu verlassen.

ZIEL DES SPIELS

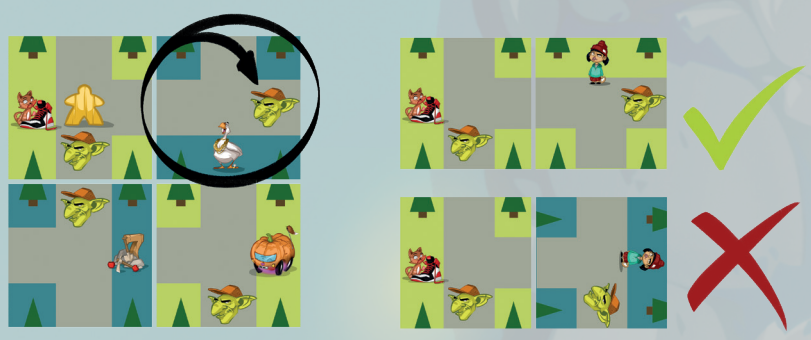
Wenn du am Zug bist, führst du immer die folgenden 3 Schritte aus. Du darfst nicht darauf verzichten, deine Aktion auszuführen und musst deine Figur bewegen, wenn es regelkonform möglich ist.

- **Wähle eine Waldkarte aus. Sie darf sich überall auf dem Spielfeld befinden und muss nicht angrenzend zu der Karte liegen, auf der du dich gerade befindest. Nimm die Karte, drehe sie auf die andere Seite und lege sie wieder auf den gleichen Platz auf dem Spielfeld. Achte darauf, dass die Bäume wieder gleich ausgerichtet sind.**
- **Prüfe nun, welche Märchenfigur auf der jetzt aufgedeckten Waldkarte zu sehen ist, und suche die Spielfeldseite, an der die entsprechende Märchenfigur ausliegt.**
- **Bewege deine Spielfigur um 1 Waldkarte weiter in Richtung der Seite, an der diese Karte liegt - aber nur, wenn dort auch ein Weg hinführt! Ansonsten kann sich deine Figur nicht bewegen und du bleibst stehen, wo du bist. Es dürfen mehrere Spielfiguren auf einer Waldkarte stehen. Du beendest deine Bewegung immer auf der nächstmöglichen Kreuzung.**

Beispiel: Die aufgedeckte Wegekarte zeigt Rotkäppchen. Die Karte mit der Märchenfigur „Rotkäppchen" liegt auf der rechten Spielfeldseite.
In Beispiel 1 kann die gelbe Figur um eine Karte nach rechts bewegt werden, da es einen begehbaren Weg gibt.
Eine Bewegung hingegen in Beispiel 2 ist nicht möglich, da der Weg nach rechts nicht weitergeht.
Anschließend ist der nächste von euch im Uhrzeigersinn an der Reihe.



Beispiel 1



Beispiel 2

Du darfst nur Waldkarten wenden, auf denen keine Spielfigur steht – weder deine eigene, noch die deiner Mitspieler.
Die Startspielerkarte zeigt dir an, welche Waldkarten du in deinem aktuellen Zug wenden darfst.
Liegt die Startspielerkarte mit der Sonnenseite nach oben aus, darfst du nur eine Waldkarte wählen, die gerade mit der hellen Seite nach oben ausliegt.
Zeigt die Startspielerkarte den Mond , darfst du nur Waldkarten wenden, die mit der dunklen Seite nach oben ausliegen. Ihr dürft nie die gleiche Karte mehrmals hintereinander wenden. Ab der zweiten Runde wendet der Startspieler, nachdem er seinen Zug komplett durchgeführt hat, die Startspielerkarte, sodass die andere Seite sichtbar wird.

SPIELENDE

Wer als erstes mit seiner Figur das Spielfeld an einer beliebigen Stelle am Rand verlässt, hat gewonnen.

MEISTER MEMORINTH

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau erfolgt wie oben beschrieben, allerdings wird an jeder Spielfeldseite nur eine zufällig gezogene Märchenkarte ausgelegt. Neben dem Spielfeld wird zusätzlich die Aktionskarte gut sichtbar ausgelegt. Jede Seite der Aktionskarte zeigt 4 Symbole und die 4 Aktionen, die sichtbar ausliegen, stehen euch in der Partie zur Verfügung. Die 4 verbliebenen Märchenkarten werden um die Aktionskarte herum ausgelegt, sodass an jeder Seite der Karte eine andere Figur steht.
Spielablauf. Gespielt wird mit den bekannten Regeln, jedoch mit Abweichungen, die von der offen ausliegenden Aktionskartenseite abhängen.



Sowohl Kobolde als auch Glücksmünzen haben hier keine Bedeutung. Legt den Klee zurück in die Schachtel und ignoriert die Kobolde auf den Wald karten. Zeigt die aufgedeckte Seite der gerade gewendeten Waldkarte eine Märchenfigur, die auf einer der Karten neben der Aktionskarte abgebildet ist, bewegst du deine Spielfigur NICHT. Stattdessen führst du die angrenzende Aktion aus. Du darfst darauf nicht verzichten.
Alle Aktionen beziehen sich auf deine Sicht auf das Spielfeld.

Entferne eine Waldkarte, die ganz unten liegt und schiebe sie von oben in die gleiche Spalte zurück. Die restlichen Karten in dieser Spalte bewegen sich also um eine Stelle nach unten.

Entferne eine Waldkarte, die ganz oben liegt und schiebe sie von unten in die gleiche Spalte zurück. Die restlichen Karten in dieser Spalte bewegen sich also um eine Stelle nach oben.

Entferne eine Waldkarte, die ganz links liegt und schiebe sie von rechts in die gleiche Reihe zurück. Die restlichen Karten in dieser Reihe bewegen sich also um eine Stelle nach links.

Entferne eine Waldkarte, die ganz rechts liegt und schiebe sie von links in die gleiche Reihe zurück. Die restlichen Karten in dieser Reihe bewegen sich also um eine Stelle nach rechts.

Achte beim Einfügen der Karten auf die korrekte Ausrichtung der Bäume. Spielfiguren, die auf Waldkarten stehen, die bewegt werden, bleiben dort stehen. Sie werden also mit der Karte mit bewegt.



Jeder von euch erhält zu Beginn eine Glückskleemünze und legt es vor sich ab. Die übrigen Münzen werden als allgemeiner Vorrat bereitgelegt. Nun werden auch die Kobolde auf den Waldkarten wichtig! Immer, wenn du nämlich an einem Kobold vorbeigehen möchtest, musst du eines deiner Glückskleemünze in den Vorrat zurücklegen. Hast du keine Münze mehr und müsstest einen abgeben, kannst du die Bewegung nicht durchführen. Befinden sich mehrere Kobolde auf deinem Weg bis zur nächsten Kreuzung, musst du trotzdem nur 1 Glückskleemünze abgeben.
Zeigt die aufgedeckte Seite der gerade gewendeten Waldkarte eine Märchenfigur, die auf einer der Karten neben der Aktionskarte abgebildet ist, bewegst du deine Spielfigur NICHT. Stattdessen führst du die angrenzende Aktion aus. Du darfst darauf nicht verzichten.

Du erhältst eine Glückskleemünze aus dem Vorrat. Sollte der Vorrat leer sein, nimmst du stattdessen ein Plättchen von einem Mitspieler.

Schaue dir die Unterseite einer beliebigen Waldkarte an, ohne sie deinen Mitspielern zu zeigen. Es muss sich um eine Waldkarte handeln, auf der keine Spielfigur steht – weder deine eigene, noch eine deiner Mitspieler.

Vertausche 2 beliebige Waldkarten miteinander. Sie müssen nicht angrenzend liegen. Es muss sich um Waldkarten handeln, auf denen keine Spielfigur steht – weder deine eigene, noch eine deiner Mitspieler.

Tausche die Plätze von 2 Märchenkarten miteinander. Du kannst jede Märchenkarte wählen und so auch Karten vom Spielfeld mit einer Karte von der Aktionskarte tauschen.





Der Froschkönig
Zickige Prinzessin schmettert Frosch gegen eine Wand und heiratet das, was danach von ihm übrig ist.



Rotkäppchen
Mädchen mit roter Mütze bringt ihrer erstaunlich behaarten Großmutter Wein und Blumen.



Die Goldene Gans
Noob findet goldfarbene Gans in einem Baum, macht eine riesige Polonäse und darf deswegen die Prinzessin heiraten.



Aschenputtel
Taubenfängerin mit Sortiergeschick wird die große Liebe des Prinzen und wünscht sich ein Gemüseauto.



Schneewittchen und die 7 Zwerge
Hübsche Frau zieht mit 7 kleinwüchsigen Männern in ein abgelegenes Haus im Wald. Dann kommt noch ein Typ vorbei, der ihre Leiche wach küsst, während die anderen zuschauen. Lange Geschichte ...



Tischlein Deck Dich
Verbrecher klaut Esel und Tisch und kriegt Haue mit dem Knüppel. Außerdem kriegt eine Ziege eine Glatze.



Die Drei kleinen Schweinchen
Wolf, der gerne der Weihnachtsmann wäre, steigt durch den Kamin in ein Haus ein und wird dann von 3 Schweinen gemobbt.



Der gestiefelte Kater
Lügender Kater mit Faible für Wildleder-Schuhe und Kulleraugen wird Minister.

DIESES SPIEL WAR NUR MÖGLICH, DURCH ALL DIE LEIDENSCHAFTLICHEN UND LIEBEVOLLEN MENSCHEN, DIE UNS BEIGEBRACHT HABEN, DAS LEBEN IN VOLLEN ZÜGEN ZU GENIESSEN UND UNSERE TRÄUME WIRKLICH WERDEN ZU LASSEN

Besonderer Dank git insbesondere Shaun Graham, Andrea Boennen, Jens-Peter Schliemann, Nobby Napoli, sowie Morten Helwers und Antonia Knoblich-Hirst, Inike Rosenbach und Kaddy Arendt.

Autor: Richard Haarhoff · Realisation: Michael Schmitt · Illustrationen: Pablo Fontagnier
Übersetzung: Vanessa Abel und Jason Leather

©2020 Edition Spielwiese, Simon-Dach-Str. 21, 10245 Berlin, www.edition-spielwiese.de
Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany. All rights reserved.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt