



MINO & TAURI

Criss-cross the Maze!



amigo-spiele.de/01654

by Carlo A. Rossi with illustrations by Marek Blaha

Players: 2-4

Ages: 6 and up

Duration: About 15 minutes

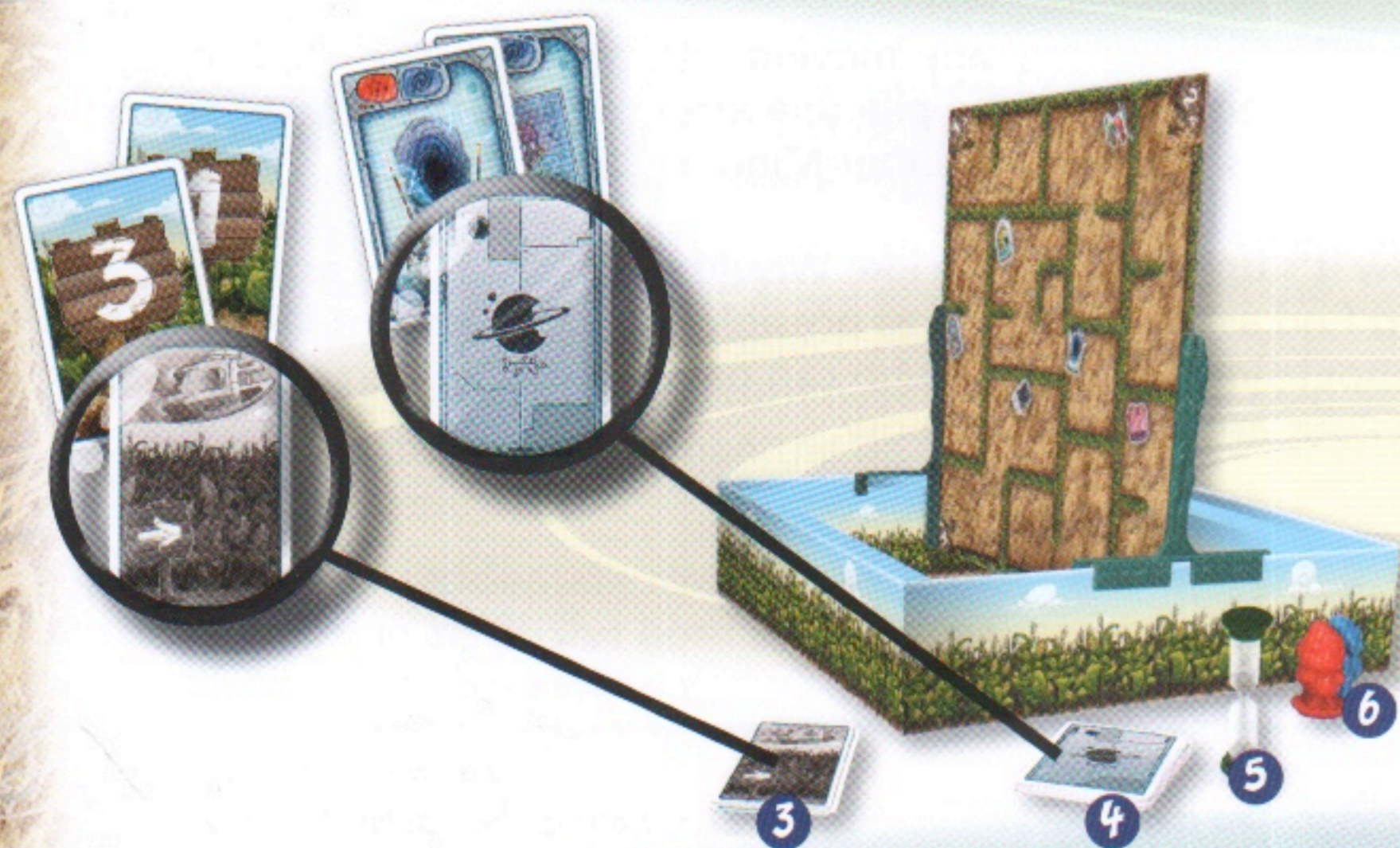
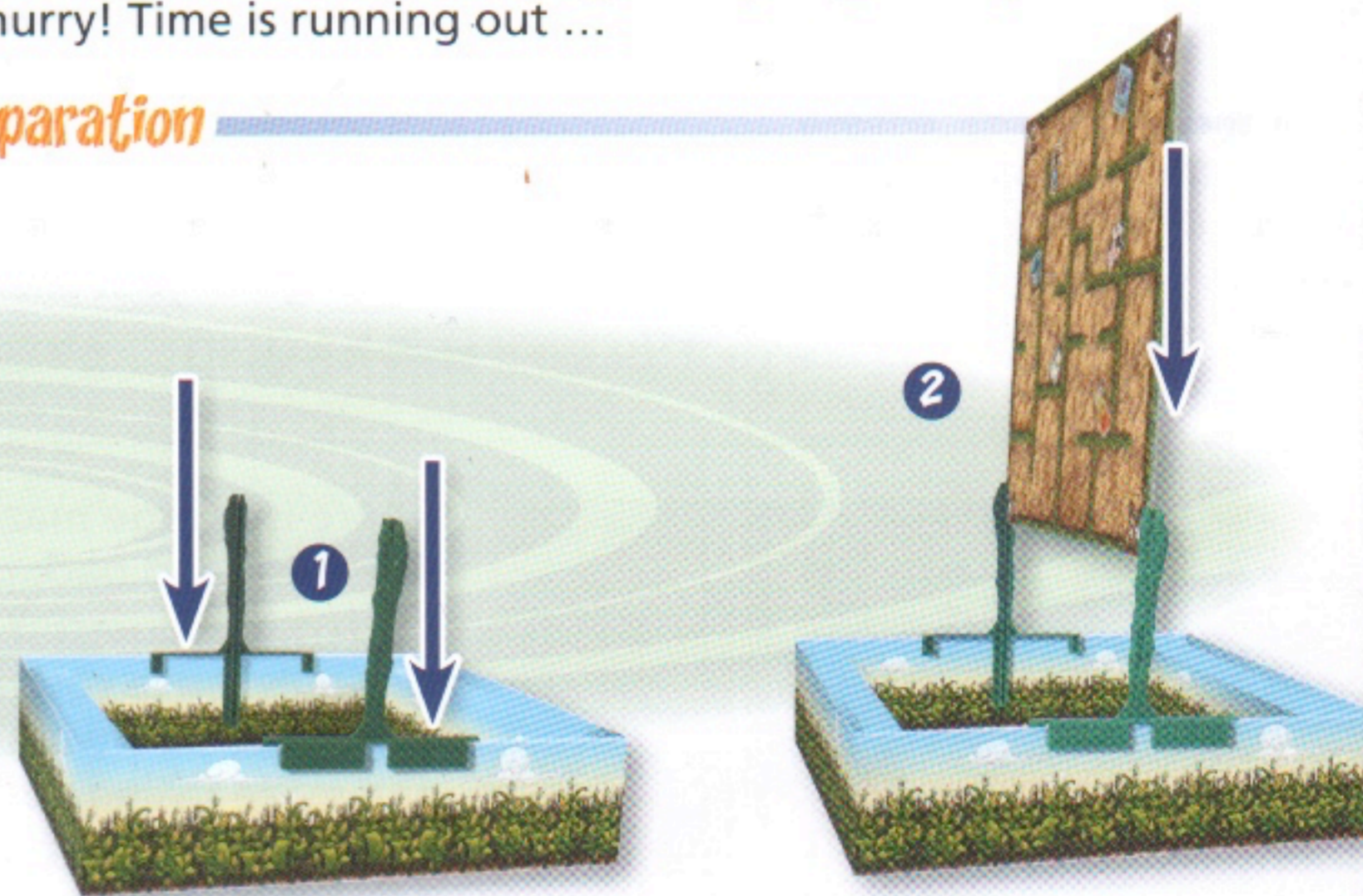
The Idea and Goal of the Game

Mino and Tauri, two cheeky aliens from planet Kreton, are once again drawing crop circles. But when they get careless, their spaceship crashes into the neighboring cornfield. On the way down, they lose twelve special objects they will need to find before they can make their way back home.

Now it's your turn! Help Mino and Tauri find their things by moving their magnetic markers through the maze on both sides of the game board. Keep talking to each other while you do, because usually only one of you will know the right way. Together, you can do it — but hurry! Time is running out ...

Contents and Preparation

First, take all the components out of the box. Place the bottom of the box in the middle of the table and attach the two **game board holders** ① to the left and right edges of the box. Look out for the markings on the box — they will help you find the center of the sides. Pick one of the **four maze boards** ② and slide it into the game board holders, any edge up, from the top.



Shuffle the **four starting cards** ③ and put them next to the box, face down. Then shuffle the **twelve object cards** ④ and put them next to the starting cards in a face-down pile. Get the **sand timer** ⑤ and the **two Aliens Mino und Tauri** ⑥ ready.

Depending on which variant you're playing, you'll need team cards or player cards. For the co-operative game, get the **two team cards** ⑦ ready, for the competitive game, get the **four player cards** ⑧.

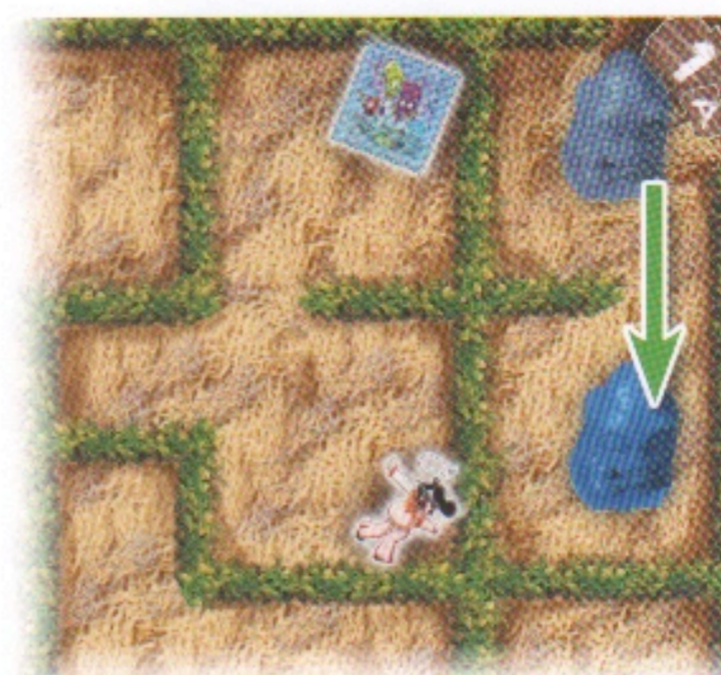
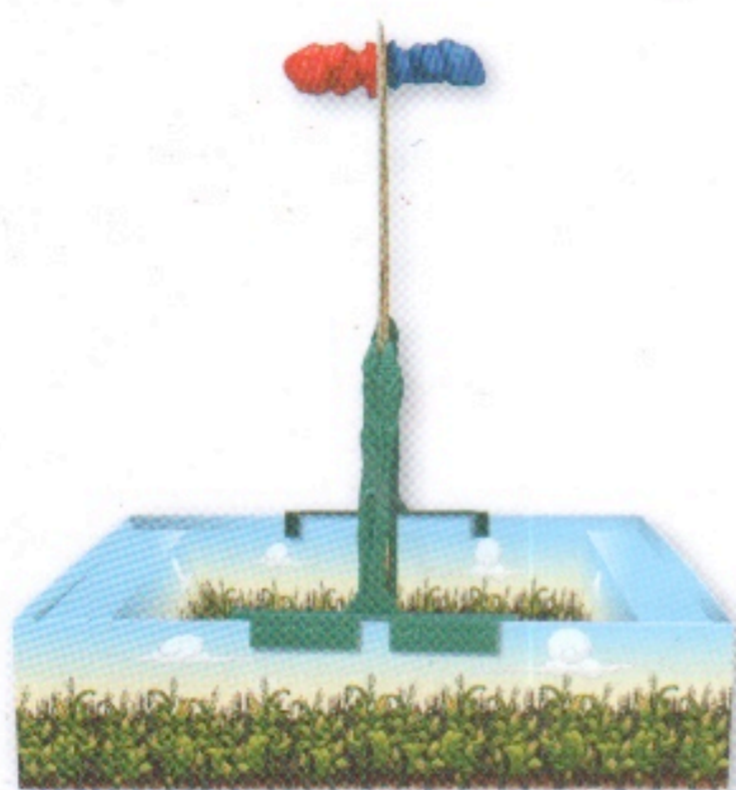


Mino & Tauri in the Maze

First, let's get familiar with how you can move the two aliens through the maze. Place the box with the maze board between you so that each side of the board faces one or two players. Then put both of the magnetic figurines in the corner with the "1". Place each of the aliens on opposite sides of the board so they stick together by way of their magnets.



Front of Maze Board A



Back of Maze Board A

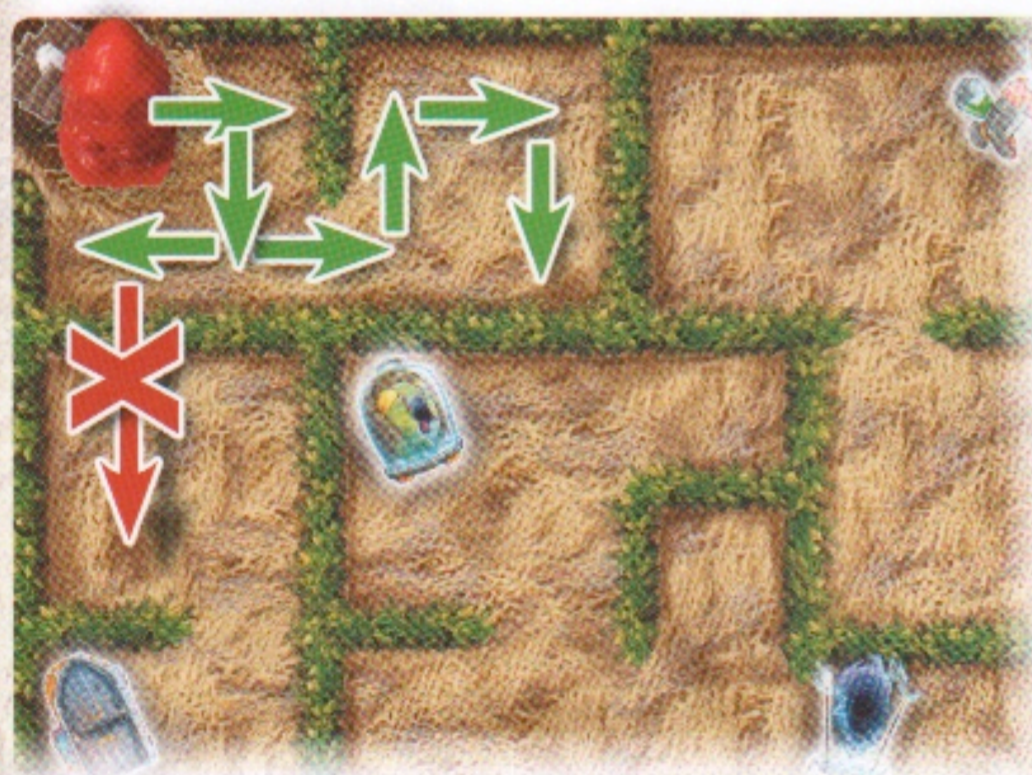


Front of Maze Board A

When you move one alien...

... the other one will move along on its own! Each player is responsible for only one of the aliens. Take turns moving your alien through the maze on your side of the board. For best results, let go of your alien when the other one is being moved.

The Mazes



Front of Maze Board A

There is a large maze on the front and back of each game board. You can only move your alien along the pathways of the maze facing you. Cornstalks are obstacles you can't move your alien through them.

Example: Tauri moves down in his maze. This makes Mino move through a line of cornstalks.

Reach Your Goal Together!

You're always looking for the same twelve objects on each of the boards, with six of them printed on one side of the board and the other six on the other side. This means that only *either* Mino or Tauri can reach any demanded object. There is no order in which you take turns: each player can move their alien at any time. So, keep talking in order to find the best way for both of you!

Hint: To try out the aliens' movements, turn over the top two or three object cards of the pile one after the other and try to reach the objects shown with either Mino or Tauri.

Now it's up to you to decide: Would you like to play as a team and find as many objects as possible? Or do you want to have a competition to find out who can navigate the maze the best? Both versions are explained below.

THE OBJECTS



Wormhole Detector

The inconspicuous but highly efficient Wormhole Detector allows Kretonians to travel through space quickly by showing their pilots all the shortcuts.



Bobblehead King

All Kretonians are required to carry an image of their king in their spaceships.



Travel Guide

This travel guide holds all the answers for space travelers. It explains all the galaxies, and also helps travelers fix smaller issues with their spaceships.



Towel

According to legend, nothing bad can ever happen to you if you know where your towel is.

The Co-Operative Game (for 2-4 Players)

In this game, you play as a team. You have three rounds to find as many objects in the mazes as you can. The more you find, the sooner Mino and Tauri can return home.

Everyone gets to play!

Make teams so you have the **same number** of players on each side of the board. If you have three players, two players sit on one side and one on the other side of the board.

Team cards

If there are two players on at least one side of the board (i.e. in a game with three or four players), put one of the team cards between you. Then the two players choose a different color each as their player color.



Each object card shows **two colors**. These are the active players' colors while that object is displayed. Only the active players can talk to each other and move the aliens.

Example: The green and the blue player have to find the towel.



Note: If you're alone on your side of the board (in a game with two or three players) you don't need to pay attention to the team card. You're automatically active for every object.

Enter the maze!

You play three rounds. Each round goes as follows:

- 1 Draw the top **starting card** and place both aliens in the corner of the game board shown (1, 2, 3 or 4).
- 2 Turn over the **sand timer** and the top **object card** at the same time and start the search!
- 3 The two active players move Mino and Tauri through the maze. When you reach the object you're looking for, put that card aside and quickly turn over the next object card. If it shows different colors than the last card, the active players change as well.

Important: If you accidentally drop an alien, draw one of the **remaining** starting cards. Put both aliens in the corner shown on the card and continue playing.



Espresso Maker

Even the most energetic alien likes to start their day with a nice cup of coffee. The Kretonian espresso maker is completely solar-powered.



Time Machine

The Time Machine on board their spaceship allows Mino and Tauri to always return from their space travels right on time.

The round is over when...

- the sand timer (three minutes) has run out, or
- you have found all twelve objects, or
- you've dropped an alien for the fourth time (and you can't draw a new starting card).

Each player involved notes down one point for each object they found and prepares for the next round. Shuffle all the object cards and starting cards and put them within easy reach in face-down piles. You need to play in a new maze, so either turn the maze board you just used into any other orientation or pick a new one.

Hint for a three-player game: Swap seats between rounds so you will each be the player who is alone on their side of the board for one round.

The game ends...

... after three rounds. Add up your points from all three rounds. Here's what the total result means for Mino and Tauri:

0-9 p.	Oh no! You better try again right away!
10-18 p.	Not bad – but with this result, they won't make it home.
19-24 p.	Okay – if they have to, they can probably make their way home to Kreton.
25-30 p.	Very good – the two aliens can get their spaceship ready for takeoff.
31-36 p.	Fantastic – have a great trip home!

Pick Your Own Level of Difficulty



The maze boards are marked with levels "A" (easy) through "D" (hard). Start the game with one of the easier mazes and increase the difficulty as you go.



Glitsch

Glitsch is Mino's and Tauri's pet and their faithful companion on all of their travels. He may not be much use scaring away space pirates, but he's great to play with.



Stun Gun

Just in case of emergency, Mino and Tauri always carry a stun gun. If they get approached on Earth, say by a cow, they can defend themselves with it.

The Competitive Game (for 3 or 4 Players)

In this variant, you try to be the player who can navigate the maze the best. You will play with changing partners, but **always** as a pair on opposite sides of the maze board. The player who, together with his varying partners, has found the most objects wins the game.

Note: The colors on the object cards are irrelevant for the competitive game since there is only ever one active player on either side of the board.

Three-player Game

Pick **two maze boards** you want to play on. You will play on each of these boards in all possible player combinations. We recommend that you make a little scoring table on a piece of paper:

	Player 1+ Player 2	Player 1+ Player 3	Player 2+ Player 3
1 st maze board			
2 nd maze board			
Total			

The players for each round sit down facing the game board from opposite sides while the other player watches.

Four-player Game

Pick **three maze boards** you want to play on. Each player takes a **player card** indicating the color they will play. Player colors determine who will play with whom on each maze board. We recommend that you make a little scoring table on a piece of paper:

	Player 1+ Player 2	Player 1+ Player 3	Player 2+ Player 3
1 st maze board			
2 nd maze board			
3 rd maze board			
Total			

Underpants



Special Kretonian underpants allow for more freedom of movement, keep you warm even in the freezing cold of space, and are at the height of fashion.

Family Portrait



Family is very important to the Kretonians. Mino and Tauri always carry a picture of their family in their spaceship.

1 st maze board	Red & Green	Yellow & Blue
2 nd maze board	Blue & Green	Red & Yellow
3 rd maze board	Yellow & Green	Red & Blue

Each round two different players play together, facing the maze boards from opposite sides.

Play the game in each round...

... as described for the co-operative game. Find as many objects as you can before the sand timer runs out. At the end of each round, note down the number of objects you've found on the scoring table.

Note: If you use the same maze board again, rotate it so a different edge is on top and turn it around before each round. This way the second set of players won't have as good an idea of what the maze looks like, which could give them an advantage.

The game ends...

... when you've played six rounds. Add up the number of objects each player has found with their various partners. The player who has found the most objects wins the game! If you have a tie, all the tied players are winners.

Game designer Carlo A. Rossi would like to thank Alfredo Berni, who played a huge part in the development of this game. Mille Grazie!



Jet Drive



No spaceship can go without a drive. Kretonian space ship drives have the advantage of working without recoil, which makes flying practically silent.

Spaceship Door



Doors on Kretonian spaceships are constructed in a way that makes them aware if someone wants to go through them within the next few seconds.





MINO & TAURI

Kreuz und quer durchs 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

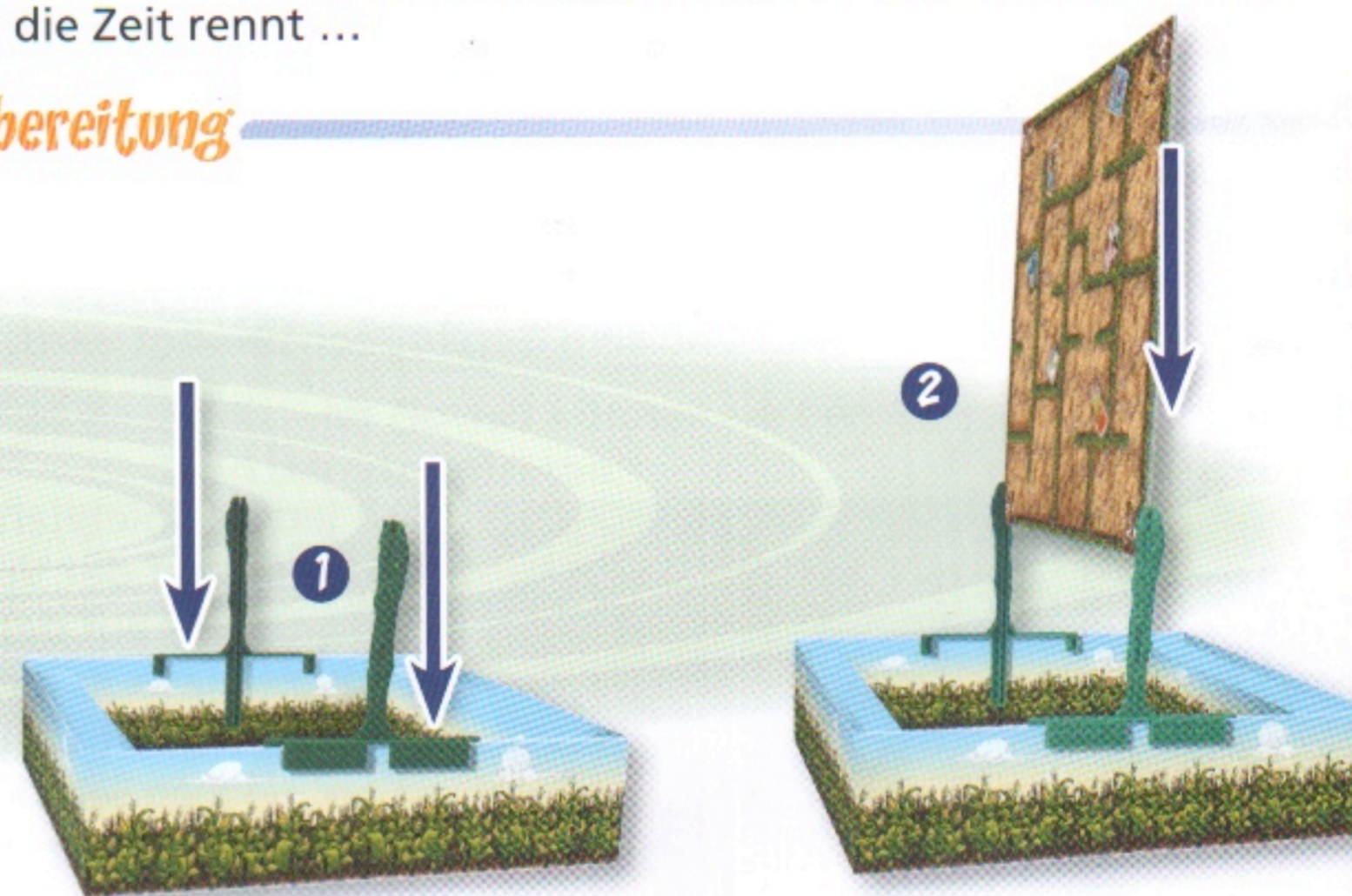
Spielidee und Spielziel

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.

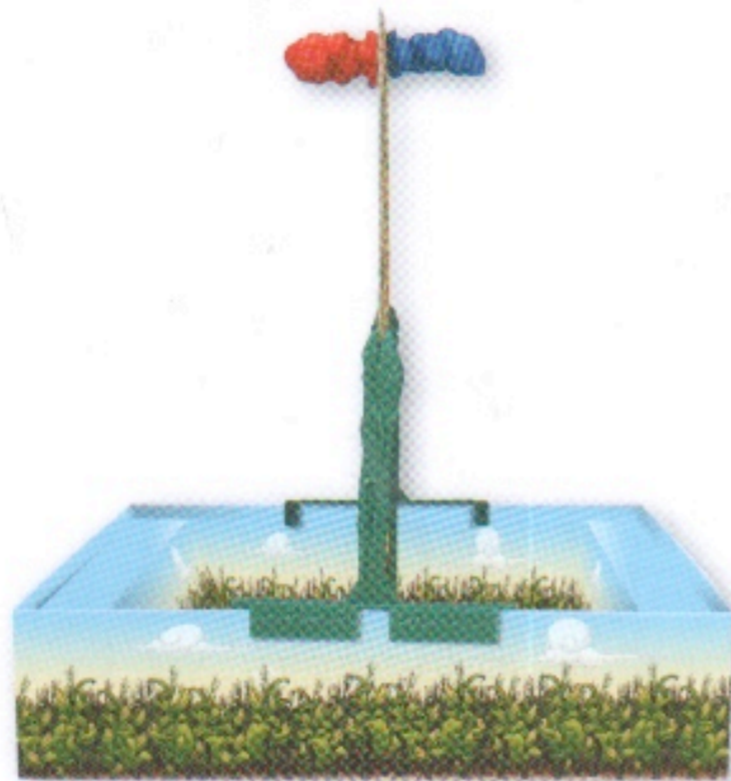


Mino und Tauri im Labyrinth

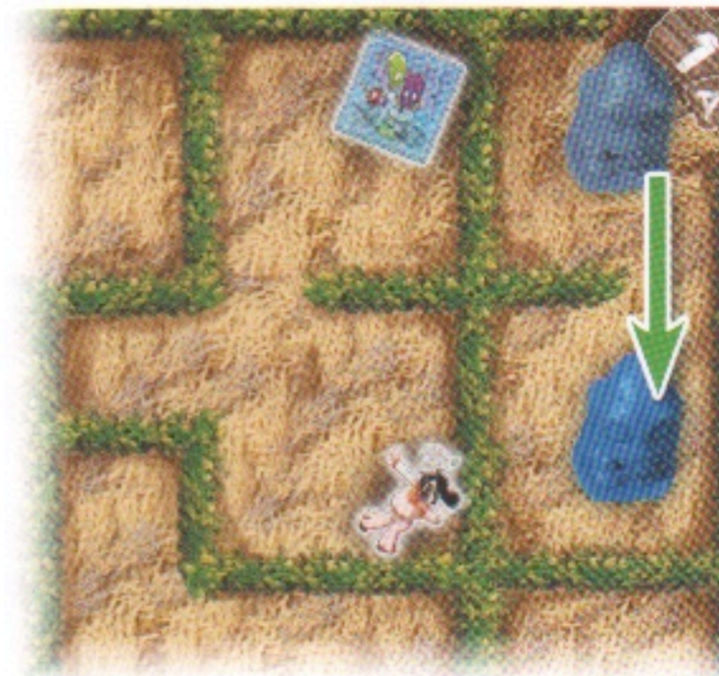
Macht euch zunächst damit vertraut, wie ihr die beiden Aliens im Labyrinth bewegen könnt. Stellt die Schachtel mit dem Spielplan so zwischen euch auf, dass auf jeder Seite des Spielplans ein oder zwei Spieler sitzen. Platziert dann die beiden magnetischen Spielfiguren in der Ecke mit der „1“. Setzt auf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



Vorderseite Spielplan A



Die Labyrinth 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

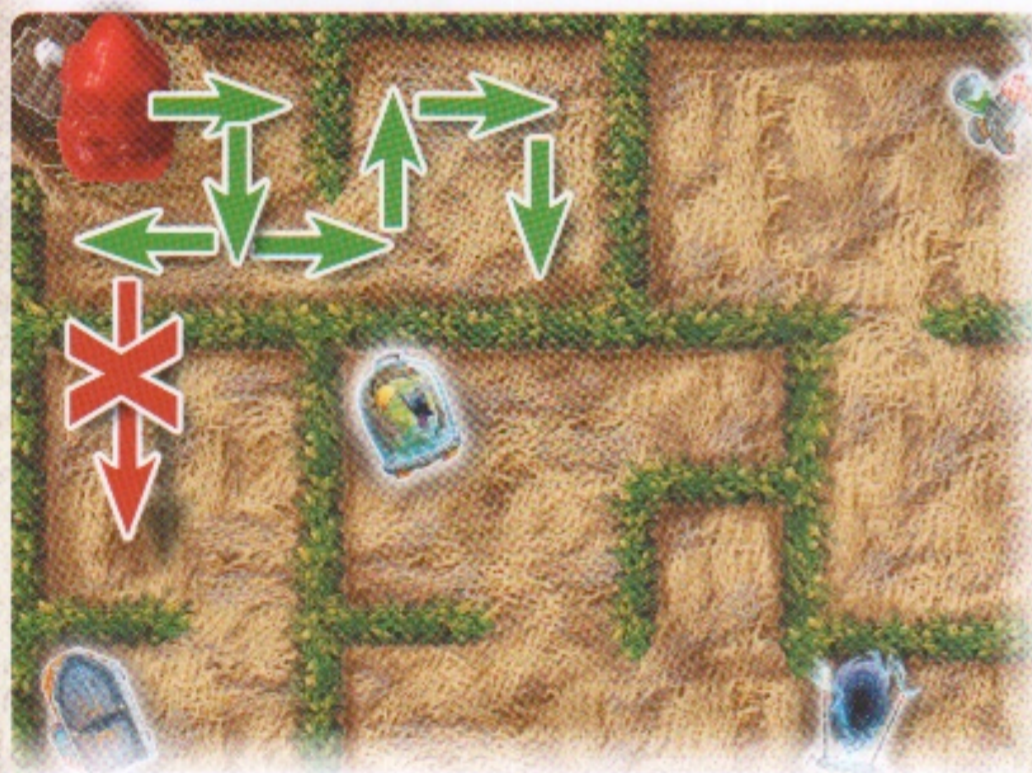


Vorderseite Spielplan A

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 Labyrinth



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.

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 Labyrinth 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.



Espresso-Kanne

Auch der umtriebige 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.

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.



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 kooperative Spiel (für 2-4 Spieler)

In dieser Variante spielt ihr kooperativ miteinander. Versucht über drei Runden, so viele Gegenstände wie möglich in den Labyrinth 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.



Espresso-Kanne

Auch der umtriebige 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.

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.



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:

	<i>Spieler 1+ Spieler 2</i>	<i>Spieler 1+ Spieler 3</i>	<i>Spieler 2+ Spieler 3</i>
<i>1. Spielplan</i>			
<i>2. Spielplan</i>			
<i>Summe</i>			

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:

<i>1. Spielplan</i>	<i>Rot & Grün</i>	<i>Gelb & Blau</i>
<i>2. Spielplan</i>	<i>Blau & Grün</i>	<i>Rot & Gelb</i>
<i>3. Spielplan</i>	<i>Gelb & Grün</i>	<i>Rot & Blau</i>

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

