

NL

Speelfiguur zetten

Na het verschuiven van de gangen verzet de speler zijn figuur. De speler mag naar ieder veld lopen dat hij met zijn speelfiguur door een ononderbroken gang kan bereiken. Hij mag zo ver lopen als hij wil of kan. Hij mag zijn speelfiguur ook op een veld zetten, waar al een andere speelfiguur op staat.

Kan een speler zijn doel niet direct bereiken, dan mag hij zijn figuur op een veld laten staan vanwaar hij bij zijn volgende beurt een gunstige uitgangspositie heeft. Omdat er geen zetplicht geldt, kan hij zijn figuur echter ook laten staan.

Heeft de speler zijn doel bereikt, dan legt hij de kaart als bewijs open naast zijn blinde stapel.

Vervolgens mag hij direct zijn volgende kaart bekijken. Dit doel moet hij vanaf zijn volgende beurt proberen te vinden.



20

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste al zijn doelen heeft bereikt en zijn speelfiguur daarna weer naar zijn startveld heeft kunnen leiden, is de winnaar.

SPELREGELS MET JONGE KINDEREN

Om het spel wat gemakkelijker te maken, mogen de spelers in het begin al hun doelkaartjes bekijken. De spelers kunnen nu bij elke beurt beslissen, welk doel ze als eerste willen zoeken. Bovendien kan worden afgesproken dat aan het eind van het spel de speelfiguur niet op het startveld hoeft te eindigen.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Ravensburger

226296



D

Ravensburger

D

Ravensburger® Spiele Nr. **26 446 9**
 Ein Spiel für 2–4 Spieler ab 7 Jahren
 Autor: Max J. Kobbert
 Design: DE Ravensburger
 Illustration: Joachim Krause, illuVision

**INHALT:**

1 Spielplan, 34 Gänge-Karten, 24 Bildkarten,
 4 Spielfiguren

ZIEL DES SPIELS

In einem verwunschenen Labyrinth gehen die Spieler auf Suche nach geheimnisvollen Gegenständen und Lebewesen. Jeder Spieler versucht durch geschicktes Verschieben der Gänge zu ihnen zu gelangen. Wer als Erster alle Geheimnisse lüftet und wieder auf seinem Startfeld landet, ist der Gewinner dieses spannenden Spiels.

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Gänge-Karten und die Bildkarten vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst. Die Gänge-Karten werden zunächst verdeckt gemischt und anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so dass ein zufälliges

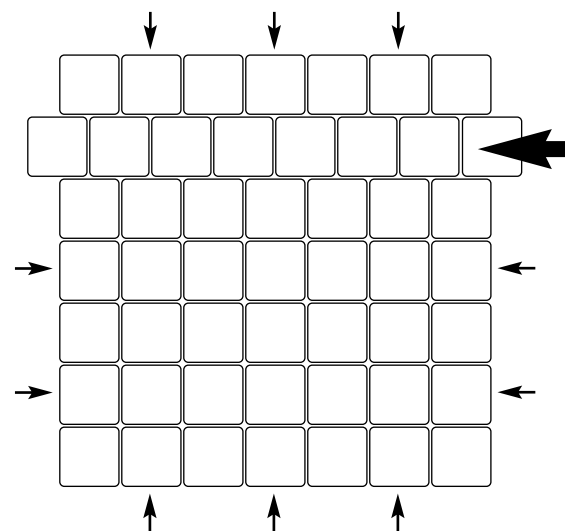
Labyrinth entsteht. Eine Gänge-Karte bleibt übrig. Sie wird im Verlauf des Spiels zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt. Die 24 Bildkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die Spieler legen ihre Bildkarten, ohne sie anzusehen, verdeckt in einem Stapel vor sich ab. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das farbgleiche Startfeld in einer Spielplanecke.

SPIELVERLAUF

Zunächst schaut sich jeder Spieler die oberste Karte seines Stapels an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Danach beginnt das Spiel mit dem jüngsten Spieler. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Ist ein Spieler an der Reihe, muss er versuchen auf das Feld zu gelangen, das dieselbe Figur zeigt, wie die oberste Karte seines Stapels. Dazu verschiebt er immer **zuerst** das Labyrinth durch Einschieben einer Gänge-Karte und zieht **danach** mit seiner Spielfigur.

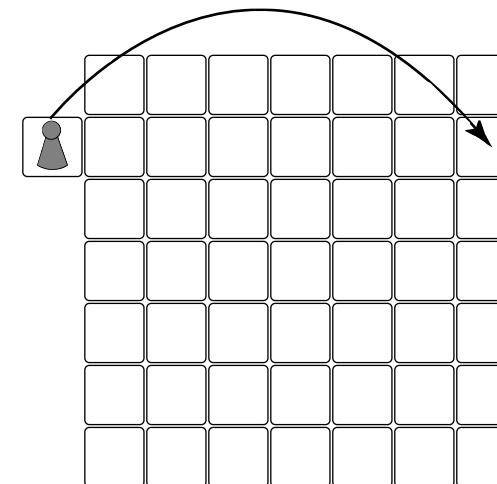
**Gangen verschieben**

Langs de rand van het speelbord staan 12 pijlen. De speler die aan de beurt is kiest één van deze pijlen en schuift daar de overgebleven gangkaart zo ver in, dat er aan de tegenoverliggende zijde een gangkaart wordt uitgeschoven. De kaart die er is uitgeschoven moet aan de rand van het speelbord blijven liggen, tot de volgende speler in zijn beurt hem er op een andere plaats weer inschuift. Een gangkaart mag dus niet op dezelfde plaats weer worden teruggeschoven.



De gangen in de doolhof moeten in ieder geval verschoven worden, zelfs als de speler het gezochte doel zonder verschuiven kan bereiken.

Wordt bij het verschuiven de eigen speelfiguur of de speelfiguur van een andere speler met de gangkaart van het bord geschoven, dan wordt die speelfiguur aan de tegenoverliggende zijde op de zojuist opnieuw ingeschoven gangkaart gezet. Aansluitend mag de speelfiguur richting het doel verzet worden.

**NL**

NL

Ravensburger® spel nr. **26 442 1**
Een spel voor 2–4 spelers vanaf 7 jaar
Auteur: Max J. Kobbert
Design: DE Ravensburger
Illustratie: Joachim Krause, illuVision



INHOUD

1 spelbord, 34 gangkaarten, 24 doelkaarten,
4 speelfiguren

DOEL VAN HET SPEL

In de gangen van de betoverde doolhof gaan de spelers op zoek naar mysterieuze voorwerpen en wezens. Iedere speler probeert door het verschuiven van de gangen zijn doelen te bereiken. Wie als eerste alle geheimen ontsluit en weer op zijn startveld aankomt, is de winnaar van dit spannende spel.

VOORBEREIDING

Voordat met het eerste spel wordt begonnen, worden de gangkaarten en de doelkaarten voorzichtig uit het karton gehaald. De gangkaarten worden vervolgens met de afbeelding naar beneden geschud en open op de vrije velden van het spelbord gelegd, zo ontstaan

door toeval de gangen in de doolhof. Er blijft altijd één gangkaart over. Die wordt in de loop van het spel voor het verschuiven van de gangen gebruikt. De 24 doelkaarten worden geschud en onder de spelers verdeeld. De spelers leggen hun kaarten, zonder ze te bekijken, omgekeerd als stapel voor zich neer. Iedere speler kiest een speelfiguur en zet die op het startveld met dezelfde kleur in één van de hoeken van het spelbord.

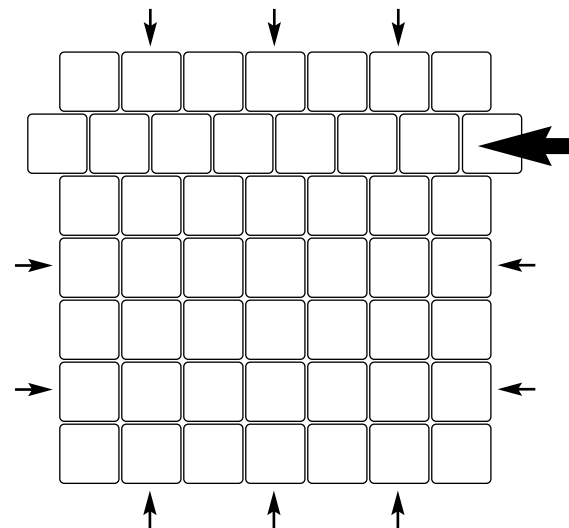
SPELVERLOOP

Nu kijkt iedere speler naar de bovenste kaart van zijn stapel, zonder die aan de andere spelers te laten zien. Dan begint de jongste speler. Het spel verloopt verder om de beurt in de richting van de wijzers van de klok. Is een speler aan de beurt, dan moet hij proberen zijn speelfiguur naar het veld met hetzelfde voorwerp of wezen als op de bovenste doelkaart van zijn stapel te leiden. Daartoe verschuift hij altijd eerst de gangen van de doolhof door het inschuiven van een gangkaart en verzet daarna zijn speelfiguur.



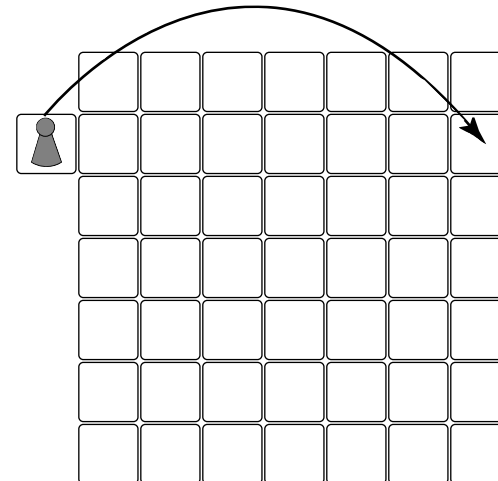
Gänge verschieben

Entlang des Spielplanrandes befinden sich 12 Pfeile. Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen dieser Pfeile und schiebt hier die überzählige Gänge-Karte so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite eine Gänge-Karte wieder heraus geschoben wird. Die heraus geschobene Karte sollte am Spielplanrand liegen bleiben, bis sie beim nächsten Zug an **anderer** Stelle wieder eingeschoben wird. Eine Gänge-Karte darf also nicht an der gleichen Stelle, an der sie vom vorigen Spieler heraus geschoben wurde, wieder eingeschoben werden.



Das Labyrinth muss in jedem Fall verschoben werden, auch wenn der Spieler die gewünschte Abbildung ohne Verschieben erreichen könnte.

Wird beim Verschieben die eigene oder eine fremde Spielfigur aus dem Plan geschoben, so wird die Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite auf die gerade neu eingeschobene Gänge-Karte gesetzt. Das Versetzen der Spielfigur gilt nicht als Zug.



D

3

D

Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben des Labyrinths, zieht der Spieler mit seiner Figur.
Der Spieler darf auf jedes Feld ziehen, das mit seiner Spielfigur durch einen **ununterbrochenen** Gang verbunden ist. Er darf so weit ziehen wie er möchte. Er kann seine Spielfigur auch auf ein Feld ziehen, auf dem schon eine andere Figur steht.

Erreicht ein Spieler sein Ziel nicht auf direktem Wege, so kann er seine Figur so weit ziehen, dass er für seinen nächsten Zug eine günstigere Ausgangsstellung besitzt. Da kein Zugzwang besteht, kann er seine Figur aber auch stehen lassen.

Hat der Spieler das Ziel seiner Bildkarte erreicht, legt er sie als Beweis offen neben seinen verdeckten Bildkartenstapel.

Danach darf er sich sofort seine nächste Karte anschauen. Dieses Ziel muss er ab seinem nächsten Zug versuchen zu erreichen.

SPIELENDEN

Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Bildkarten aufgedeckt und seine Spielfigur danach wieder auf sein Startfeld gezogen hat.

Das Spiel mit jüngeren Kindern

Zur Vereinfachung des Spielablaufs dürfen sich die Spieler zu Beginn alle ihre Bildkarten ansehen. Die Spieler können sich nun bei jedem Zug entscheiden, welches Ziel sie als nächstes erreichen möchten.

Als Spielende kann man vereinbaren, dass die Spielfigur nicht zu ihrem Startfeld zurückgezogen werden muss, sondern an einer beliebigen Stelle aus dem Labyrinth herausgezogen wird.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag



Zoek de schat in een *bewegend* labyrinth!

NL



Ravensburger

USA

GB

Moving your playing piece

After shifting the maze, move your playing piece as far as you like along the open pathway. Playing pieces can be moved onto a square that already contains another playing piece.

If you are unable to reach your goal directly, get into the best possible starting position for your next turn. However, moving is not compulsory, so the playing piece may also be left where it is. You do not have to move if you don't want to.

Once you reach your first goal, place it face up beside your stack of cards.

The next card in the pile will be your next goal.

END OF THE GAME

The first player to turn over all of his cards and get his playing piece back onto its starting position is the winner.

FOR YOUNGER CHILDREN

To make it easier for younger children, the players can look at their cards before starting the game. They then choose their next goal at the beginning of each turn.

At the end of the game, instead of returning their playing pieces to the starting square, the players can just remove them from anywhere within the maze.

The player that reaches all of their goals first is the winner.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag



Chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement

F



F

Jeux Ravensburger® n° **26 001 0**
Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans
Auteur : Max J. Kobbert
Design : DE Ravensburger
Illustrations : Joachim Krause, illuVision



CONTENU :

1 plateau de jeu, 34 plaques Couloir, 24 cartes,
4 pions

BUT DU JEU

Dans un labyrinthe magique, les joueurs partent à la recherche d'objets et de créatures mystérieux. Chacun essaye de les atteindre en faisant coulisser habilement les couloirs. Le premier à retrouver les trésors et à revenir à son point de départ gagne ce jeu palpitant.

PRÉPARATION

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Couloir et les cartes des planches prédécoupées. Commencer par mélanger les plaques, face cachée, puis les poser ensuite sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe au hasard. La plaque restante sert à faire coulisser les

couloirs du labyrinthe au cours de la partie. Mélanger les 24 cartes et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun empile alors ses cartes devant lui, sans les regarder. Enfin, chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau.

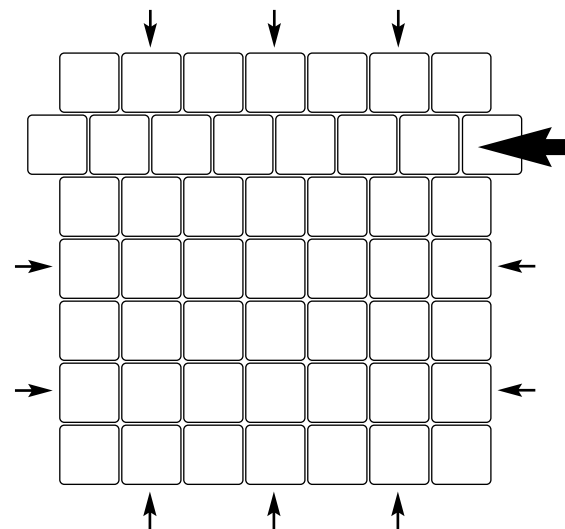
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur commence par regarder la carte supérieure de sa pile sans la montrer aux autres. Le plus jeune joueur entame la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle figure le même personnage que sur la carte supérieure de sa pile. Pour cela, il modifie toujours d'abord le labyrinthe en insérant la plaque, puis déplace son pion.



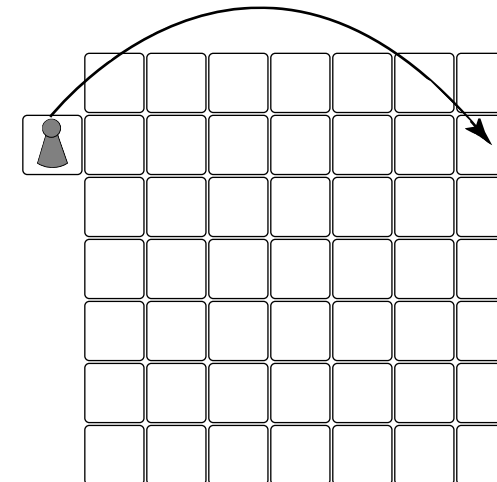
Shifting the pathways

Along the edge of the board are 12 arrows. When it is your turn you must choose one of the arrows and then insert a maze card, which will push out a maze card at the opposite end. The card that is pushed out remains on the edge of the board until it is inserted elsewhere during the next player's turn. A maze card cannot be pushed back in at the same place as the previous player pushed it out.



Players must make a move within the maze when it is their turn, even if they can reach the character card they are searching for.

If the player's playing piece or one of the other player's playing pieces is pushed off the game board when a new maze card has been inserted, then the playing piece must be placed onto the maze card that has just been inserted at the opposite end. Moving the playing piece in this way does not count as a turn.



USA

GB

15

USA

GB

Ravensburger® Game No. **26 448 3**
For 2-4 Players, Ages 7 and Up
By: Max J. Kobbert
Design: DE Ravensburger
Illustration: Joachim Krause, illuVision



CONTENTS

1 game board, 34 maze cards, 24 object cards,
4 playing pieces

OBJECT OF THE GAME

Search the Labyrinth for your magical objects and characters by carefully moving through the constantly changing maze.
The first player to find all of their objects and characters and then return to the starting square is the winner.

PREPARATION

Before playing for the first time, carefully remove the maze and character/object cards from the stamped boards. Shuffle the maze cards well, and then place them face up on the board to create a random maze. One maze card will be left over; this will be used during the game for moving the maze pathways. Now shuffle and deal the object cards

amongst the players and stack them face down in front of you.
Each player chooses a playing piece and places it on the same colour "starting" square.

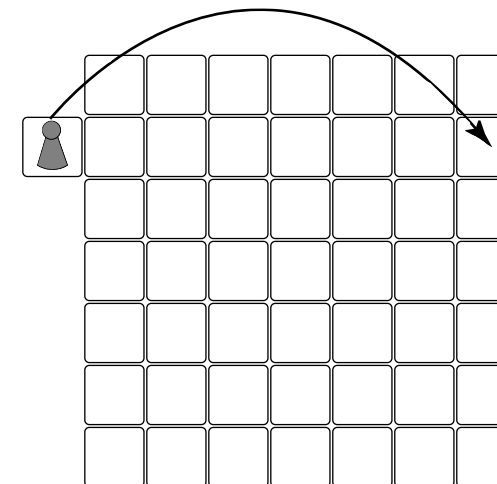
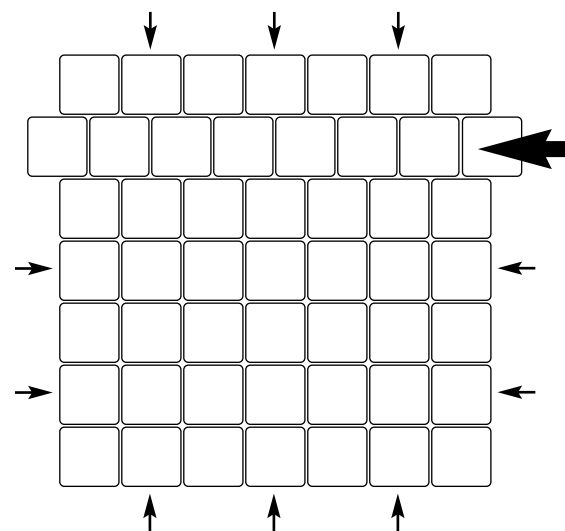
HOW TO PLAY

On your turn, look at the top card in your stack without showing it to the other players. You now have to try and get to the square showing the same picture as on your card. To do this, first insert a maze card and move your playing piece. The youngest player goes first and play continues in a clockwise direction.



Modification du labyrinthe

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée. Celle-ci reste à côté du plateau jusqu'à ce qu'elle soit utilisée au tour suivant pour être réintroduite à un autre endroit. Une plaque ne peut donc pas être réintroduite à l'endroit même d'où elle vient d'être expulsée par le joueur précédent.



F

7

F

Déplacement du pion

Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur déplace son pion. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un couloir ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut. Il est permis de s'arrêter sur une case déjà occupée par un autre pion.

Si un joueur ne peut pas atteindre directement son but, il peut se déplacer aussi loin qu'il veut de manière à être en meilleure position pour le tour suivant. Mais ce n'est pas une obligation et il peut parfaitement décider de rester sur place.

Dès qu'un joueur atteint le but indiqué sur sa carte, il la retourne à côté de sa pile pour bien la montrer aux autres.

Il peut alors immédiatement regarder en secret la carte suivante de sa pile ; ce sera le but qu'il devra atteindre à partir du prochain tour.

FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur à avoir retourné toutes ses cartes et à ramener son pion à son point de départ.

VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

Pour simplifier la partie, chaque joueur peut regarder toutes ses cartes au départ. À chaque tour, chacun peut alors décider quel but il veut atteindre en premier.

À la fin de la partie, les joueurs peuvent s'accorder pour ne pas être obligé de retourner à leur point de départ, mais sortir du labyrinthe par n'importe quel couloir.

© 2007 Ravensburger Spielverlag



USA

GB

Ravensburger



Mossa della pedina

Dopo lo scorrimento di una sezione del labirinto, il giocatore può muovere la sua pedina. Egli può raggiungere qualsiasi posto del labirinto, purché disponga di una strada continua ed ininterrotta che congiunga il punto di partenza con quello d'arrivo (Il numero dei passi non ha importanza). Sullo stesso punto possono sostare una o più pedine.

Se un giocatore non può raggiungere direttamente la sua meta, muoverà la sua pedina fino ad un punto, che gli consenta una partenza favorevole al prossimo turno. La mossa non è obbligatoria, quindi la pedina può restare anche ferma dove si trova.

Una volta raggiunto il proprio personaggio indicato dalla carta, il giocatore la depone scoperta -per conferma- accanto al proprio mazzetto. Di seguito solleva subito la sua prossima carta per conoscere il personaggio da raggiungere al suo turno seguente.

FINE DEL GIOCO

Vincitore risulta quel concorrente che, scoperte tutte le proprie carte, riesce per primo a riportare la propria pedina sul punto di partenza.

Variante per i più giovani

Per semplificare lo svolgimento del gioco, si può convenire di far guardare ai concorrenti tutte le proprie carte. I bambini possono quindi scegliersi, ad ogni mossa, il personaggio più facilmente raggiungibile in quel momento.

Ci si può inoltre stabilire che, al termine del gioco, non si debba riportare la propria pedina sul punto di partenza, bensì possa essere tolta dal labirinto in un qualsiasi punto.

© 2007 Ravensburger Spielverlag



Ad ogni mossa il tabellone si trasforma !



Ravensburger

I

Gioco Ravensburger® n° **26 447 6**
Gioco di società per 2-4 concorrenti dai 7 anni in su
Autore: Max J. Kobbert
Design: DE Ravensburger
Illustration: Joachim Krause, illuVision



CONTENUTO:

1 tabellone, 34 tessere del labirinto, 24 carte illustrate, 4 pedine

SCOPO DEL GIOCO

In un labirinto incantato, i giocatori si mettono alla ricerca di oggetti misteriosi ed esseri straordinari, procedendo mediante abili spostamenti dei percorsi del labirinto.

Chi per primo riesce a scoprire tutti gli incantesimi e ritornare al proprio punto di partenza, ha vinto il gioco.

PREPARATIVI

Le tessere del labirinto vengono ben mischiate e disposte sugli spazi liberi del tabellone, in modo da ottenere una conformazione casuale dei percorsi del labirinto. Al termine, avanzerà una tessera.

Le 24 carte illustrate vengono anch'esse mischiate e ripartite tra i giocatori. Questi ultimi le raccolgono

in un mazzetto, che disporranno coperto davanti a sé.

Ogni concorrente sceglie una pedina, ponendola sulla casella angolare del tabellone dello stesso colore.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore solleva la prima carta illustrata del proprio mazzetto e ne prende visione, senza mostrarla agli altri. Il personaggio illustrato indica il primo personaggio da raggiungere.

A questo punto inizia il giocatore più giovane, dopodiché si procede in senso orario.

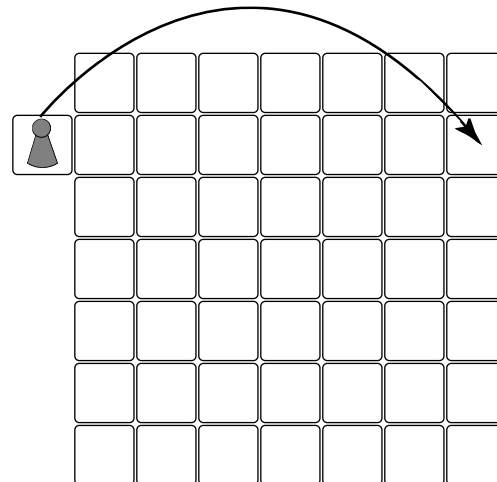
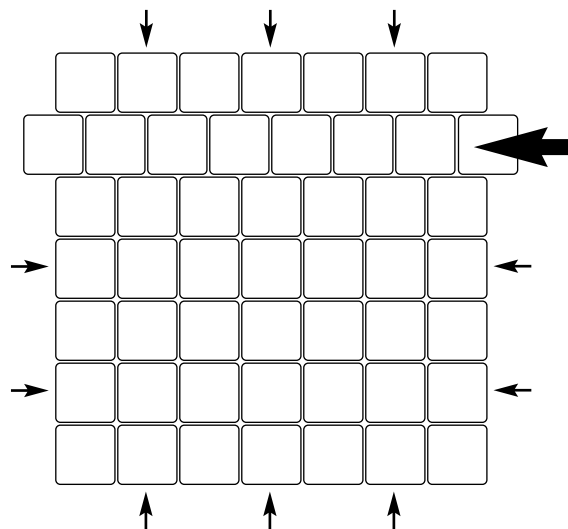
Un giocatore al suo turno cerca di aprirsi una strada per raggiungere il personaggio mediante l'inserimento laterale della tessera eccedente, modificando a poco a poco la conformazione del labirinto. Aperta la strada, vi fa poi passare la sua pedina.



Scorrimento del labirinto

I dodici punti del tabellone nei quali è consentito l'inserimento di una tessera, sono contrassegnati sul bordo con una freccia. Il giocatore sceglie una freccia ed inserisce la tessera eccedente in quel punto per far fuoriuscire un'altra tessera dalla parte opposta del tabellone.

La tessera fuoriuscita resta dove si trova, non può essere rimossa fino al turno del giocatore successivo.



10

11