

DESPICABLE
ME
MINION MADE™

ILLUMINATION
ENTERTAINMENT



Max J. Kobbert

Ravensburger

D

ICH
EINFACH
UNVERBESSERLICH
MINION MADE

LABYRINTH

Ravensburger® Spiele Nr. 26 730 9

Der schlaue Schiebepaß
für 2–4 Spieler ab 7 Jahren.

Autor: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 34 quadratische Wegekarten
- 24 Bildkarten
- 4 Spielfiguren (weiß, gelb, orange, blau)



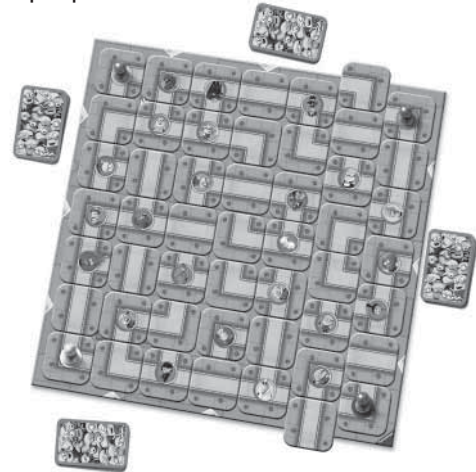
Die lustigen Minions, der ehemalige Superschurke Gru, seine drei Adoptivtöchter, sowie zahlreiche weitere Freunde und Bösewichte aus der Welt der „Ich einfach unverbesserlich“- Filme haben sich in den Gängen des verrückten Labyrinths versteckt und warten darauf von euch gefunden zu werden. Macht euch mit euren Spielfiguren auf die Suche nach ihnen! Nur wer die Wege und Wände im Labyrinth geschickt verschiebt, gelangt zu den Filmhelden und gewinnt den schlaunen Schiebepaß!

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle eigenen Bildkarten aufzudecken und zu seinem Startfeld zurückzukehren.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden alle Kartenteile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst. Die quadratischen Wegekarten werden zunächst verdeckt gemischt und anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Wegekarte bleibt übrig. Sie wird offen neben den Spielplan gelegt und später zum Verschieben des Labyrinths benutzt.

Die 24 Bildkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Jeder Spieler legt seine Bildkarten, ohne sie anzusehen, verdeckt in einem Stapel vor sich ab. Zuletzt wählt jeder Spieler eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farbgleiche Startfeld in einer der vier Spielplanecken.



Spielverlauf

Zunächst schaut sich jeder Spieler die oberste Karte seines Bildkartenstapels an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Der jüngste Spieler beginnt, danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, versucht auf das Feld zu gelangen, das dasselbe Motiv zeigt, wie die oberste Karte seines Bildkartenstapels. Dazu verschiebt der Spieler immer **zuerst** das Labyrinth durch Einschieben einer Wegekarte und zieht **danach** mit seiner Spielfigur.

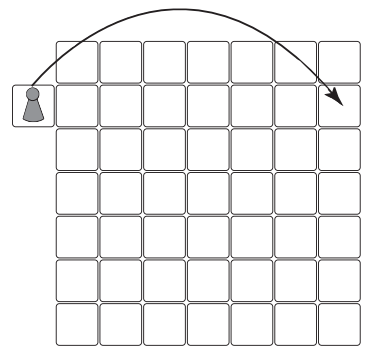
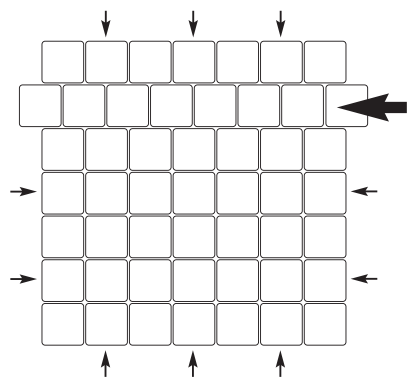
Labyrinth verschieben

An den Seitenrändern des Spielplans befinden sich 12 orange-gelb gestreifte Pfeile. Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen dieser Pfeile und schiebt hier die überzählige Wegekarte so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite eine Wegekarte heraus geschoben wird.

Die heraus geschobene Wegekarte bleibt am Spielplanrand liegen, bis sie vom nächsten Spieler an anderer Stelle wieder eingeschoben wird.

Eine Wegekarte darf also nicht an der gleichen Stelle, an der sie vom vorigen Spieler heraus geschoben wurde, wieder eingeschoben werden.

Das Labyrinth muss auf jeden Fall verschoben werden, auch wenn der Spieler das gewünschte Motiv 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 Wegekarte gesetzt. Das Versetzen der Spielfigur gilt nicht als Zug.



D

Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben des Labyrinths, zieht der Spieler mit seiner Spielfigur. Der Spieler kann auf jedes Feld ziehen, das mit seiner Spielfigur durch einen ununterbrochenen Weg verbunden ist, darf aber auch jederzeit stehen bleiben. Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen. Erreicht ein Spieler sein Motiv nicht auf direktem Wege, so kann er seine Spielfigur so weit ziehen, dass er für den nächsten Zug eine günstige Ausgangsstellung besitzt. Er kann seine Spielfigur jedoch auch stehen lassen.

Hat der Spieler das Motiv seiner Bildkarte erreicht, legt er sie offen als Beweis neben seinen verdeckten Bildkartenstapel. Danach darf er sofort seine nächste Karte anschauen. Dieses Motiv muss er ab seinem nächsten Zug versuchen zu erreichen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Bildkarten aufdecken konnte und mit seiner Spielfigur zu seinem Startfeld zurückgekehrt ist. Dieser Spieler hat **gewonnen!**

Spielvariante für jüngere Kinder:

Das Spiel wird wie beim Grundspiel aufgebaut und gespielt. Zur Vereinfachung des Spielablaufs dürfen die Spieler jedoch zu Beginn alle ihre Bildkarten anschauen. Die Spieler können sich nun vor jedem Zug entscheiden, welches Motiv sie als nächstes erreichen möchten.

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



ILLUMINATION
ENTERTAINMENT

www.despicable.me #DespicableMe

Despicable Me, Minion Made and all related marks and characters are trademarks and copyrights of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All Rights Reserved.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger® n° 26 730 9

Un jeu astucieux tout en mouvement pour **2 à 4** joueurs à partir de **7** ans.

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 34 plaques Chemin carrées
- 24 cartes
- 4 pions (blanc, jaune, orange, bleu)



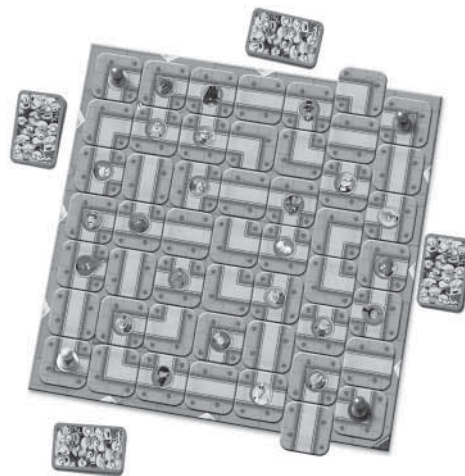
Les délinquants Minions, l'ex-grand-méchant Gru, ses trois filles adoptives, ainsi que de nombreux autres personnages, amis ou ennemis, tout droit sortis des films « Moi, moche et méchant », se sont cachés dans les couloirs du labyrinthe et attendent que vous les trouviez. Partez à leur recherche avec votre pion ! À vous de faire coulisser astucieusement chemins et murs pour atteindre les héros et l'emporter !

Le but du jeu consiste à être le premier avoir retourné toutes ses cartes avant de revenir à son point de départ.

Préparation :

Avant la première partie, détacher soigneusement les éléments en carton des plaques prédécoupées. Commencer par mélanger les plaques, face cachée, puis les poser ensuite sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque restante sert à faire coulisser le labyrinthe au cours de la partie ; elle est placée à côté du plateau en attendant.

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.

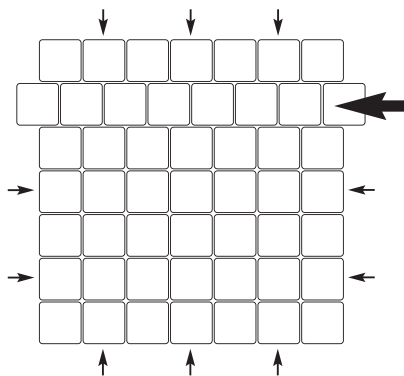


Déroulement du jeu

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 la même image 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.

Modification du labyrinthe

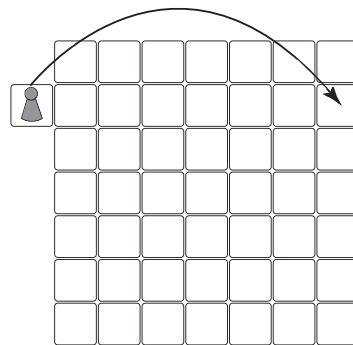
Tout autour du plateau figurent 12 flèches rayées jaune et orange. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée.



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.

Un joueur est obligé de modifier le labyrinthe, même s'il aurait pu atteindre l'image souhaitée sans rien changer. Si, en faisant coulisser les plaques du labyrinthe, un joueur expulse son pion ou un pion adverse du plateau, celui-ci est alors placé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Ceci ne compte pas pour un déplacement du pion.



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 passage ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut. Il est permis de se déplacer 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 il peut aussi parfaitement décider de ne pas se déplacer.

Dès qu'un joueur atteint l'image représentée 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

La partie s'arrête dès qu'un joueur a retourné toutes ses cartes et a regagné sa case Départ avec son pion. Il est déclaré **vainqueur**.

Variante avec les plus jeunes

La mise en place et le déroulement du jeu restent identiques au jeu de base. Mais pour simplifier la règle, chaque joueur peut regarder toutes ses cartes au début de la partie. Au moment de se déplacer, un joueur peut choisir le prochain objectif qu'il souhaite atteindre.

Pour gagner la partie, les joueurs peuvent également convenir qu'il n'est pas nécessaire de retourner à son point de départ, mais qu'il suffit au pion de sortir du labyrinthe par n'importe quel côté.



www.despicable.me #DespicableMe

Despicable Me, Minion Made and all related marks and characters are trademarks and copyrights of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All Rights Reserved.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag



DESPICABLE
ME
MINION MADE

LABYRINTH

Ravensburger® Games No. 26 730 9

The mysterious maze game
for 2 to 4 players aged 7 years and up.

Author: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Contents:

- 1 game board
- 34 square maze tiles
- 24 character cards
- 4 playing pieces (white, yellow, orange and blue)



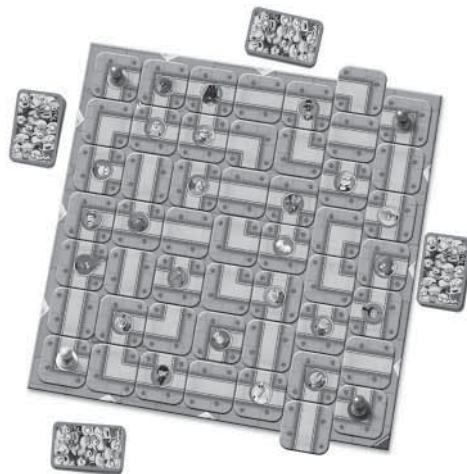
The hilarious yellow Minions, former supervillain Gru, his three adopted girls and numerous other friends and fellow evildoers from the “Despicable Me” films are hiding in the corridors of the Labyrinth waiting for you to find them! Move your playing pieces through the corridors of the maze to find them. Only by cleverly shifting the maze tiles will you be able to reach all the movie stars and win the mysterious maze game.

The object of the game is to uncover all your own character cards and then return your playing piece to its starting position on the board.

Preparation

When playing for the first time, carefully punch out the maze tiles and character cards. Shuffle the maze tiles, face down, and place them face up on the empty spaces of the game board to form a random maze. There should be one maze tile remaining. Lay it face up next to the game board and use it later in the game to shift the maze.

Shuffle the 24 character cards and divide them evenly among the players. Each player lays his character cards down in front of them on the table in a pile without looking at them. Each player chooses one of the playing pieces and places it on its own colour in one of the four corners of the game board.



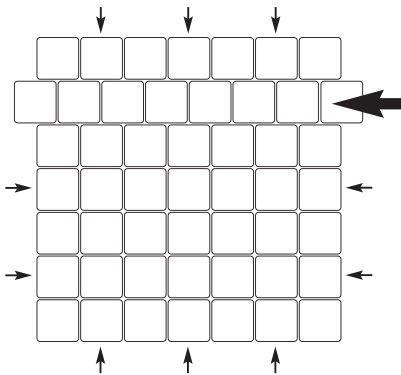
How to play

Each player looks at the first card of his stack of character cards without showing it to the other players. The youngest player begins with play continuing in a clockwise direction. Each player tries to reach the tile on the game board showing the same character as on his uppermost character card.

First, insert the maze tile lying next to the game board and **then** move your playing piece on the board.

Shifting maze tiles

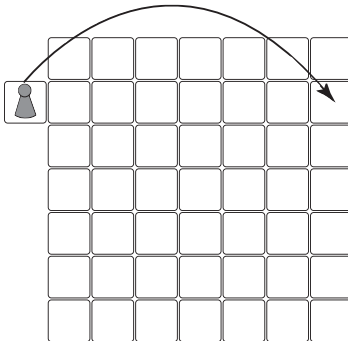
There are 12 orange and yellow striped arrows along the edge of the board. On your turn, insert the extra maze tile into the game board where one of the arrows is, until a maze tile slides off the edge on the opposite end of the board.



The maze tile that was pushed out stays next to the board and is inserted back into the board by the next player on their turn.

The maze tile that has just been replaced cannot be inserted back into the board at the same place where it was pushed out.

The maze must be shifted on each turn, even if you can reach your character without inserting the extra maze tile. If your or another player's playing piece slides off the board along with the replaced maze tile, the playing piece is placed on the opposite end of the board on the new tile that has just been inserted. This does not count as a move.





GB

USA

Moving your playing piece

After shifting the tiles of the maze, move your playing piece on the board. You can move your piece to any tile on the board that is continuously connected to the square that your playing piece is on, and you can stop your move at any time. You may move your playing piece to a tile that is already occupied by another player's piece. If you can't reach your character in one turn, you can move your playing piece as far as you can to make it easier to reach it on your next turn. Or you can leave your playing piece where it is.

Once you have reached the tile with the matching character, turn over your character card and lay it down, face up, next to the rest of your cards. Now look at your next character card. On your next turn you have to find your way to this character on the game board.

End of the game

The game is over as soon as someone has turned over all their character cards and returned their playing piece to its starting position. This player has **won** the game!

Variation for younger children:

The same preparation and rules of the basic game apply. To make the game a little easier, players are allowed to look at all their character cards at the beginning of the game. Players can choose for themselves which character they want to reach on their next turn.

If everyone is in agreement, you can decide not to have to return your playing piece to its starting position once all the characters have been reached.



UNIVERSAL
STUDIOS

ILLUMINATION
ENTERTAINMENT

www.despicable.me #DespicableMe

Despicable Me, Minion Made and all related marks and characters are trademarks and copyrights of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All Rights Reserved.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Gioco Ravensburger® n° 26 730 9

Un divertente gioco d'astuzia
per 2-4 giocatori dai 7 anni in su.

Autore: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Contenuto:

- 1 tabellone
- 34 tessere quadrate del labirinto
- 24 carte illustrate
- 4 pedine (bianco, giallo, arancione, blu)



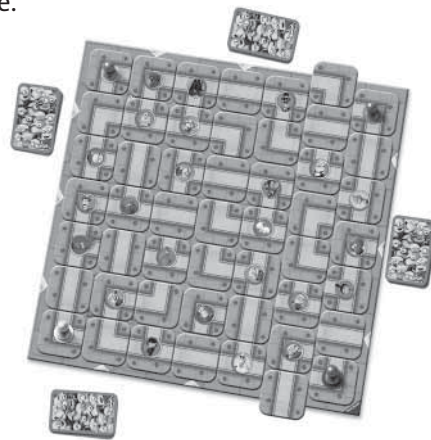
I fedeli e imprevedibili Minions, l'oramai ex cattivo Gru e le sue tre figlie adottive Margo, Edith e Agnes, come anche tanti altri amici e supercattivi del mondo dei successi cinematografici "Cattivissimo me", si sono nascosti nell'intricato labirinto e vi stanno aspettando: riuscirete e trovarli? Allora, avventuratevi alla loro ricerca! Solo chi sarà abile nello spostare le strade del labirinto, riuscirà a raggiungere gli eroi dei film e a vincere la partita.

Scopo del gioco è scoprire per primo tutte le carte illustrate in proprio possesso e tornare alla postazione di partenza individuale.

Preparazione

Prima di iniziare a giocare per la prima volta, staccate dalle tavole prefustellate tutti i pezzi in cartone. Mantenendole coperte, mescolate le tessere quadrate del labirinto, dopodiché posizionatele, scoprendole, sulle caselle vuote del tabellone a formare un labirinto casuale. Al termine di questa fase preparatoria, avanzerà una tessera del labirinto: appoggiatela scoperta accanto al tabellone, successivamente la utilizzerete per spostare il labirinto.

Mescolate le 24 carte illustrate e distribuitele in eguale quantità ai partecipanti. Ciascun giocatore riunirà le proprie carte, senza guardarle, in un mazzo coperto che posizionerà davanti a sé, dopodiché ognuno deve scegliere una pedina e metterla sulla casella di partenza dello stesso colore situata in uno dei quattro angoli del tabellone.



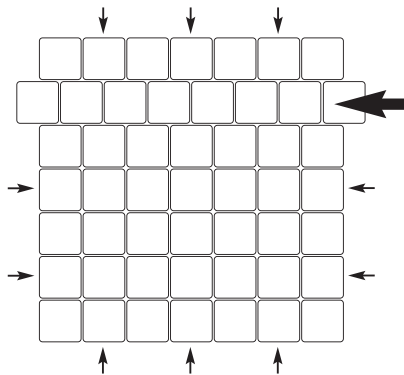
I

Svolgimento del gioco

All'inizio, ciascun giocatore osserva la carta che si trova in cima al proprio mazzo di carte illustrate: attenzione, gli altri non devono vederla! Il giocatore più giovane dà il via al gioco, poi si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno deve cercare di raggiungere la casella con raffigurata la stessa immagine trovata sulla carta in cima al proprio mazzo. Ciascun giocatore deve sempre **prima** spostare il labirinto inserendo una tessera del labirinto e **poi** far avanzare la sua pedina.

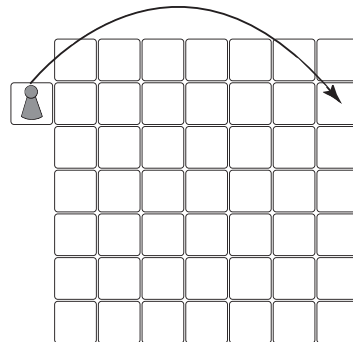
Spostamento del labirinto

Sui margini laterali del tabellone si trovano 12 frecce a rigchette giallo-arancione. Il giocatore di turno deve scegliere una di queste frecce e inserire, in quel punto, la tessera del labirinto eccedente, in modo da spostare il labirinto e fare fuoriuscire una tessera situata sul lato opposto.



La tessera espulsa resta sul bordo del tabellone, fino a quando il giocatore successivo non la inserirà di nuovo in un altro punto (diverso da quello dal quale è stata fatta fuoriuscire dal giocatore precedente).

È obbligatorio spostare sempre il labirinto, anche quando il giocatore di turno potrebbe raggiungere l'immagine desiderata senza effettuare alcun spostamento. Nel caso in cui una pedina (propria o nemica) fuoriesca dal tabellone a causa dello spostamento, allora questa dovrà essere riposizionata sulla tessera del labirinto appena inserita al lato opposto del tabellone. Tale spostamento della pedina non vale come mossa.



Avanzamento della pedina

Dopo aver spostato il labirinto, il giocatore può muovere la sua pedina facendola avanzare su ogni casella collegata alla sua pedina tramite un percorso continuo, ma può anche decidere di fermarsi in qualsiasi momento. Sulla stessa casella possono sostare anche più pedine. Quando un giocatore si trova su un percorso che non gli consente di raggiungere direttamente il suo obiettivo, egli può far avanzare la sua pedina fino a una posizione vantaggiosa dalla quale ripartire quando sarà di nuovo il suo turno. Lui ha però anche la possibilità di decidere di non spostare la propria pedina.

Una volta raggiunto l'obiettivo, il giocatore mette la propria carta illustrata scoperta accanto al suo mazzo di carte dimostrando così agli altri giocatori che è riuscito a compiere una delle sue "missioni". Dopodiché egli può guardare subito la carta successiva che gli indicherà l'obiettivo da raggiungere al prossimo turno.

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore riesce a scoprire tutte le sue carte illustrate e a tornare, con la sua pedina, sulla propria casella di partenza. È lui il **vincitore!**

Variante di gioco per bambini più piccoli:

preparazione e svolgimento del gioco sono simili alla versione base ma, allo scopo di facilitarne lo svolgimento, all'inizio i giocatori possono guardare tutte le proprie carte illustrate e, ogni volta che è il loro turno, scegliere quale obiettivo raggiungere. Un'ulteriore facilitazione consiste nello stabilire che, per terminare il gioco, sia sufficiente condurre la propria pedina fuori dal labirinto in un punto qualsiasi, anziché farla tornare alla propria casella iniziale.



www.despicable.me #DespicableMe

Despicable Me, Minion Made and all related marks and characters are trademarks and copyrights of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All Rights Reserved.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag



E

GRU
MI VILLANO
FAVORITO MARCA MINION

LABYRINTH

Juegos Ravensburger® n.º 26 730 9

El divertido juego de astucia para 2-4 jugadores a partir de 7 años.

Autor: Max J. Kobbert

Diseño: Paul Windle Design, UK

Contenido:

- 1 tablero
- 34 piezas cuadradas de laberinto
- 24 cartas con imágenes
- 4 fichas (blanco, amarillo, naranja y azul)

Los divertidos minions, el exvillano Gru, sus tres hijas adoptivas así como otros amigos y villanos del mundo de «Gru, mi villano favorito» se han escondido en los pasillos del laberinto y esperan a que los encontréis. ¡Empreded la búsqueda de todos ellos con vuestras fichas! ¡Solo quien mueva hábilmente los pasillos y los muros del laberinto conseguirá llegar hasta los héroes de la película y ganar en este divertido juego de astucia!

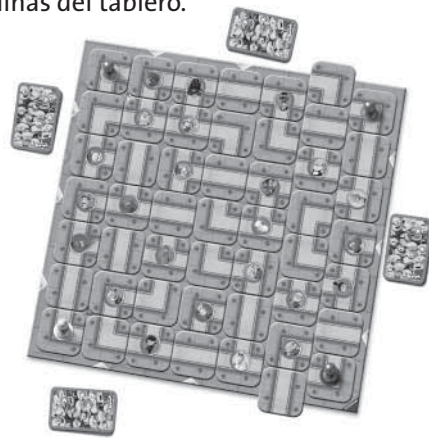
El objetivo del juego es ser el primero en destapar todas sus cartas con imágenes y volver a su casilla de salida.



Preparación del juego

Antes de jugar por primera vez, se deben separar con cuidado todas las piezas de cartón de los paneles troquelados. Luego se barajan las piezas cuadradas de laberinto boca abajo y se colocan boca arriba sobre las casillas libres del tablero. De esta manera, se forma un laberinto aleatorio. Sobrará una pieza de laberinto, que se debe dejar boca arriba junto al tablero, ya que luego se utilizará durante la partida para desplazar las piezas del laberinto.

A continuación se mezclan las 24 cartas con imágenes y se reparten por igual entre los jugadores. Cada jugador apila sus cartas con imágenes, sin mirarlas, en un mazo y lo coloca en la mesa delante de él. Por último, cada jugador debe elegir una ficha y ponerla en la casilla de salida correspondiente a su color situada en una de las cuatro esquinas del tablero.

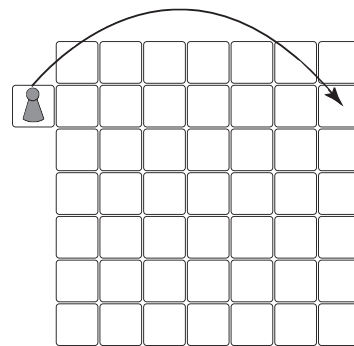
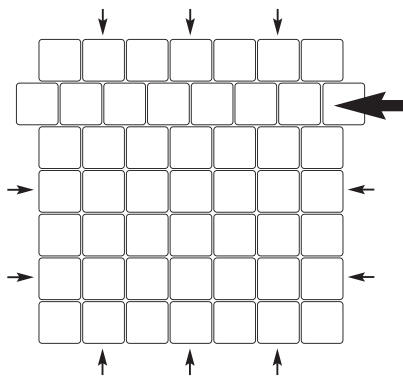


Desarrollo del juego

Primero cada jugador mira la carta de arriba de su mazo de cartas con imágenes sin mostrarla a los demás jugadores. Empieza el jugador más joven y se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, tendrás que intentar llegar a la casilla con la misma imagen que se muestra en la primera carta de tu mazo. Para ello, **primero** tendrás que modificar el laberinto desplazando las piezas del laberinto y **luego** mover tu ficha.

Cómo mover el laberinto

En los bordes del laberinto hay 12 flechas a rayas naranjas y amarillas. El jugador al que le toque tiene que elegir una de estas flechas e introducir por ese lado la piezas de laberinto sobrante para que en el otro extremo del tablero salga desplazada otra pieza de laberinto.



La pieza que ha salido se deja junto al borde del tablero hasta que el siguiente jugador la coja y la introduzca de nuevo al laberinto por otra parte.

No se puede introducir una pieza de laberinto en el mismo sitio de donde el anterior jugador la había sacado.

Es obligatorio desplazar el laberinto en cada turno, aunque el jugador pueda llegar a la imagen deseada sin necesidad de moverlo. Si al modificar el laberinto, tu ficha o la de otro jugador sale desplazada fuera del tablero, hay que colocar la ficha en el otro extremo sobre la pieza que se acaba de introducir en el laberinto. El desplazamiento de esta ficha no se considera como jugada.



E

Cómo mover tu ficha

Después de desplazar el laberinto, el jugador mueve su ficha. El jugador puede moverla hasta cualquier casilla que esté conectada con su ficha mediante un camino ininterrumpido, pero si lo desea, puede quedarse en la casilla donde está. Se puede mover una ficha a una casilla ya ocupada por la ficha de otro jugador. Si al mover su ficha, el jugador no llega directamente al objetivo deseado, puede moverla igualmente para que en la próxima jugada parta de una posición favorable, o puede dejarla donde está sin moverla.

Cuando el jugador llega al objetivo que buscaba, coloca la carta con la imagen correspondiente boca arriba junto a su mazo de cartas tapadas, como prueba de que lo ha conseguido. A continuación ya puede mirar la siguiente carta de arriba de su mazo. Ese nuevo objetivo será el que tendrá que buscar en su siguiente jugada.

Fin del juego

El juego termina cuando un jugador consigue destapar todas las cartas con imágenes y vuelve con su ficha a su casilla de salida. ¡Ese jugador **gana la partida!**

Variante de juego para los más pequeños:

La partida se prepara y se desarrolla como en el modo básico. Para simplificar el juego, los jugadores pueden mirar todas sus cartas con imágenes al inicio de la partida. De esta forma, los jugadores pueden decidir en cada jugada qué objetivo quieren buscar a continuación. También se puede acordar al inicio de la partida que no hace falta llevar la ficha hasta la casilla de salida, sino que se puede salir del laberinto por cualquier parte del tablero.



www.despicable.me #DespicableMe

Despicable Me, Minion Made and all related marks and characters are trademarks and copyrights of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All Rights Reserved.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Jogo Ravensburger® n° 26 730 9

Um jogo divertido de astúcia
para 2–4 jogadores a partir de 7 anos.

Autor: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Conteúdo:

- 1 tabuleiro
- 34 cartões quadrados do labirinto
- 24 cartas ilustradas
- 4 peças (branco, amarelo, laranja, azul)



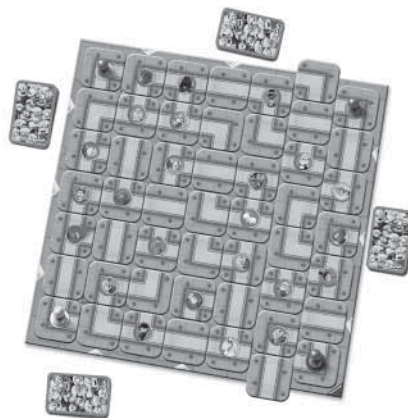
Os fiéis e imprevisíveis Minions, Gru que agora é o ex mau e suas três filhas adotivas Margo, Edith e Agnes, assim como também muitos outros amigos e supermaus do mundo dos sucessos cinematográficos "Gru o Maldiposto", esconderam-se no intrincado labirinto e estão esperando-o: conseguirá encontrá-los? Então, aventure-se à procura deles! Apenas quem for astuto para deslocar os caminhos do labirinto, conseguirá alcançar os heróis do filme e ganhar a partida.

A finalidade do jogo é descobrir primeiro todas as cartas ilustradas em próprio poder e voltar na posição de partida individual.

Preparação

Antes de começar a jogar pela primeira vez, desprenda todas as peças em papelão das pranchas previamente cortadas. Mantendo-as cobertas, misture os cartões quadrados do labirinto, em seguida descubra-os e posicione-os nas casas vazias do tabuleiro para formar um labirinto casual. No fim desta fase preparatória, irá sobrar um cartão do labirinto: apoie-o descoberto ao lado do tabuleiro, em seguida irá utilizá-lo para deslocar o labirinto.

Misture as 24 cartas ilustradas e distribua-as em número igual aos participantes. Cada jogador reunirá as próprias cartas, sem olhá-las, num maço coberto que irá posicionar em frente a si, em seguida cada um deve escolher uma peça e colocá-la na casa de partida da mesma cor, situada num dos quatro cantos do tabuleiro.

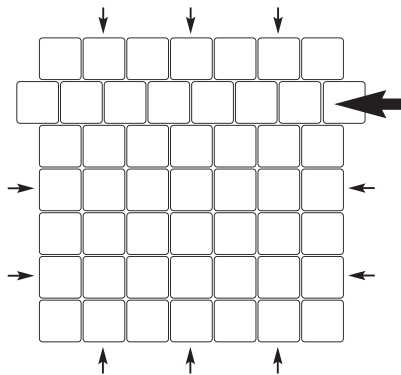


Andamento do jogo

No início, cada jogador observa a carta que está em cima do próprio maço de cartas ilustradas: atenção, os outros não devem vê-la! Começa o jogador mais novo, depois continua-se no sentido horário. O jogador na própria vez deve procurar chegar na casa com representada a mesma imagem encontrada na carta em cima do próprio maço. Cada jogador deve sempre **antes** deslocar o labirinto introduzindo um cartão do labirinto e **depois** fazendo a sua peça avançar.

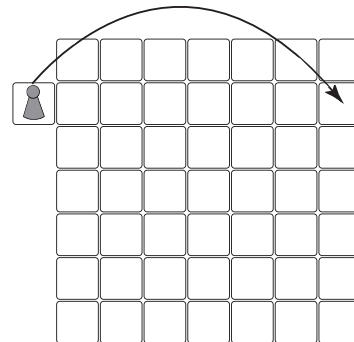
Deslocamento do labirinto

Nas margens laterais do tabuleiro há 12 flechas com riscas amarelo-laranja. O jogador que está a jogar deve escolher uma dessas flechas e inserir, naquele ponto, o cartão do labirinto excedente, de forma a deslocar o labirinto e deixar sair um cartão situado no lado oposto.



O cartão expulso fica na beirada do tabuleiro, até quando o jogador seguinte inserir o mesmo de novo em outro ponto (diferente daquele que foi feito sair pelo jogador anterior).

É obrigatório deslocar sempre o labirinto, também quando o jogador que está a jogar puder alcançar a imagem desejada sem efetuar nenhum deslocamento. No caso em que uma peça (própria ou inimiga) sai fora do tabuleiro por causa do deslocamento, então esta deverá ser reposicionada no cartão do labirinto recém inserido no lado oposto do tabuleiro. Esse deslocamento da peça não vale como jogada.



Avanço da peça

Depois de ter deslocado o labirinto, o jogador pode mover a sua peça fazendo-a avançar em cada casa relativa à sua peça mediante um percurso contínuo, mas pode também decidir parar em qualquer momento. Na mesma casa podem estacionar também várias peças. Quando um jogador estiver num caminho que não lhe permite alcançar diretamente o seu objetivo, este pode fazer avançar a sua peça até uma posição vantajosa de onde reiniciar quando for de novo a sua vez. Porém ele tem também a possibilidade de decidir não deslocar a própria peça.

Depois de alcançado o objetivo, o jogador coloca a própria carta ilustrada descoberta ao lado do seu maço de cartas demonstrando assim aos outros jogadores que conseguiu cumprir uma de suas “missões”. Depois disso ele pode olhar logo a carta seguinte que lhe indicará o objetivo a alcançar na próxima jogada.

Fim do jogo

O jogo termina quando um jogador consegue descobrir todas as suas cartas ilustradas e voltar, com a sua peça, na própria casa de partida. Ele é o **ganhador!**

Variante de jogo para crianças mais pequenas: preparação e andamento do jogo são semelhantes à versão base mas, a fim de facilitar o seu andamento, no início os jogadores podem olhar todas as próprias cartas ilustradas e, cada vez que for a própria vez de jogar, escolher qual objetivo alcançar. Uma outra facilitação consiste em estabelecer que, para terminar o jogo, basta levar a própria peça fora do labirinto num ponto qualquer, ao invés de fazê-la voltar à própria casa inicial.



www.despicable.me #DespicableMe

Despicable Me, Minion Made and all related marks and characters are trademarks and copyrights of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLC. All Rights Reserved.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag



© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

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

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt

Ravensburger Ltd.
Unit 1, Avonbury Business Park · Howes Lane
Bicester, OX26 2UB, GB

Ravensburger SA/NV
International Trade Mart · Atomiumsquare-W. Chicago 413
B-1020 Brussel – Bruxelles

Ravensburger S.p.A.
Via E. Fermi, 20 · I-20090 Assago (MI)

Distribuido por:
Ravensburger Ibérica S.L.U.
C/ Pesquera nº 18 · 28850 Torrejón de Ardoz (Madrid)
España

Ravensburger USA
1 Puzzle Lane · Newton, NH 03858
USA

www.ravensburger.com

