

LABYRINTH JUNIOR

Ravensburger® Game No. 20 847 0

The exciting tile shifting game
for 2–4 players, ages 4–8.

Author: Max J. Kobbert

Illustration: Giorgia Broseghini

Editor: Monika Gohl

Contents:

- 1 game board
- 4 wizards
- 12 secret item tokens
- 17 maze tiles



Attention, brave wizards! Twelve secrets lay hidden in the labyrinth of the magic castle, and you want to find them! But the paths are constantly shifting. A moment ago there was a passage, and now there's just a wall! Keep an eye on the paths and shift the maze to pick up the most secret items.

Object of the Game

Move through the labyrinth to find the secret items. Whoever collects the most secret items wins the game.

Before You Begin

Before you play your first game, carefully separate the maze tiles and the secret item tokens.

Four of the maze tiles are double-sided. One side shows an intersection of four paths. The other side shows a curve. Before shuffling, decide how many double-sided tiles you want to have in your maze. The more intersections included, the easier the game will be.



Place the game board in the middle of the table. Shuffle the maze tiles face down, then place them at random face up on the blank spaces of the game board to create a labyrinth.

You will use all but 1 maze tile to create the labyrinth. Leave the remaining tile next to the game board for now. You will use it during the game to shift the maze walls.

Shuffle the secret item tokens face down and put them in a pile next to the game board.

Each player selects a wizard and places it on the start space of the same color in a corner of the game board.



⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD
Small parts. Not for children under 3 years.

Let's Play!

The youngest player begins, then the other players follow in clockwise order. The first player flips one of the secret item tokens face up, then changes the maze and moves their wizard to try to reach that item.

Changing the Maze

To change the labyrinth, push the extra maze tile into the labyrinth from the edge of the game board. Arrows show where you can push in the tile, which will push out the tile on the opposite side of the maze. Leave that tile there for the next player's turn.



If you push out a maze tile occupied by a wizard, place the wizard on the maze tile that you've just pushed in. This does not count as moving the figure for that player's turn.



After you change the maze, move your wizard. Exception: If you can reach the secret item without shifting the maze, you can move your wizard directly to the secret item.



Moving Your Figure & Revealing Secret Items

You may move to any space in the labyrinth that you can reach by following an uninterrupted path, or you may choose not to move. Multiple wizards may occupy the same maze tile.

If your wizard reaches the secret item, you have revealed it! You win the secret item token.

If you cannot reach the secret item, move your wizard to a space that brings you closer to it and gives you a head start for your next turn.

The next player takes their turn, trying to reach the same secret item. Play continues until a wizard reaches the secret item and wins the token. The next player flips over a new secret item token.

Winning the Game

The game ends when a player reaches the final secret item and wins the final secret item token. The player who collected the most secret items wins the game!



For a More Challenging Game

Assemble the game as described in Before You Begin, with the following exceptions. Use only the curve side of the double-sided maze tiles. Shuffle the secret item tokens face down and distribute them equally among the players. Each player puts their tokens face down in a stack in front of them.



On your turn, look at the secret item token on the top of your stack, but do not show it to the other players. Only you know the secret item that you must reach!

You must always first change the maze, then move your wizard. You must shift the maze even if you could reach your secret item without changing the maze.

You may not reverse the previous player's shift by pushing the extra maze tile back into the same position from where it was just pushed out.

Did you reach your secret item? Flip over the secret item token and place it in front of you. Your turn ends.

If you cannot reach your secret item, either move your wizard closer to your secret item to get a head start in your next turn, or stay where you are. Your turn ends, but you can try again in your next turn.

The next player looks at the secret item token on the top of their stack, shifts the labyrinth, and moves their wizard.

Winning the Game

The game ends when a player has reached their final secret item and their wizard has traveled back to their starting space. That player wins the game.

LABYRINTH

JUNIOR

Ravensburger® Spiele Nr. **20 847 0**
 Der spannende Schiebe-Spaß
 für **2-4 Spieler*** ab 4 Jahren.

Autor: Max J. Kobbert
Illustration: Giorgia Broseghini
Redaktion: Monika Gohl

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 12 Geheimnis-Chips
- 17 Gänge-Karten

Aufgepasst, ihr mutigen Magier: Im Labyrinth der Zauberburg haben sich 12 Geheimnisse versteckt, die ihr entdecken möchtet! Doch ständig verändern sich die Wege: Wo eben noch ein freier Durchgang war, steht plötzlich eine Mauer! Wer von euch behält den Überblick und verschiebt die Gänge so, dass er die meisten Geheimnisse erreicht?

Ziel des Spiels

ist es, mit seiner Spielfigur zu den gesuchten Motiven zu gelangen und am Schluss die meisten Geheimnis-Chips zu sammeln.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Gänge-Karten und die Geheimnis-Chips vorsichtig aus der Stanztafel. Vier Gänge-Karten sind beidseitig bedruckt. Auf der einen Seite befinden sich Kreuzungen mit vier Wegen. Auf der anderen Seite sind Kurven abgebildet.



Entscheidet vor dem Mischen, ob und mit wie vielen Kreuzungen ihr spielen möchtet. Je mehr Kreuzungen ihr verwendet, desto einfacher wird es!

Legt den Spielplan zwischen euch in die Tischmitte. Die Gänge-Karten mischt ihr verdeckt und verteilt sie anschließend offen auf den freien Feldern des Spielplans. So entsteht ein zufälliges Labyrinth.

Eine Gänge-Karte bleibt übrig. Lasst sie zunächst neben dem Spielplan liegen. Ihr braucht sie später zum Verschieben des Labyrinths.

Mischt die runden Geheimnis-Chips verdeckt und legt sie neben dem Spielplan bereit.

Jeder wählt sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farbgleiche Startfeld in einer Ecke des Spielplans.



* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Jetzt geht's los!

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, drehst du einen Geheimnis-Chip um und lässt ihn offen liegen. Er zeigt das erste Ziel, dass du nun mit deiner Spielfigur erreichen möchtest.

Labyrinth verschieben

Schiebe die überzählige Gänge-Karte von einer Seite in den Spielplan ein. Pfeile markieren die Stellen, an denen das möglich ist. Auf der gegenüberliegenden Seite wird dabei eine andere Gänge-Karte herausgeschoben. Diese bleibt dort liegen, bis sie vom nächsten Spieler an anderer Stelle wieder eingeschoben wird.



Schiebst du eine Gänge-Karte heraus, auf der eine Spielfigur steht, so setzt du diese auf die Gänge-Karte, die du gerade eingeschoben hast. Das Versetzen der Spielfigur gilt aber noch nicht als Spielzug!



Verschiebe das Labyrinth zuerst und ziehe anschließend mit deiner Spielfigur. Ausnahme: Kannst du das gesuchte Motiv auch ohne Verschieben des Labyrinths erreichen, darfst du auf das Schieben verzichten und direkt zum Geheimnis gehen.



Spielfigur ziehen und Geheimnisse lüften

Du darfst mit deiner Spielfigur auf jedes Feld ziehen, das sie auf einem ununterbrochenem Weg erreichen kann – oder du kannst auch stehen bleiben. Auf einer Gänge-Karte dürfen mehrere Figuren stehen.

Erreichst du das gesuchte Motiv mit deiner Figur, hast du das Geheimnis gelüftet! Lege den Geheimnis-Chip als Gewinn vor dir ab. Dein Zug ist beendet und der nächste Spieler deckt einen neuen Geheimnis-Chip auf.

Erreichst du das gesuchte Motiv nicht, so ziehst du mit deiner Spielfigur so weit, dass du eine gute Ausgangsposition für den nächsten Zug hast.

Der reihum nächste Spieler darf nun versuchen, mit seiner Figur zu demselben Motiv zu gelangen. Das geht so lange weiter, bis einer von euch das gesuchte Geheimnis erreicht hat und den Geheimnis-Chip gewinnt. Erst jetzt dreht der nächste Spieler einen neuen Chip um.

Das Spiel endet,

sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur das letzte Geheimnis erreicht hat und den letzten Geheimnis-Chip nehmen konnte. Wer die meisten Geheimnis-Chips besitzt, gewinnt!



Variante für geübte Labyrinth-Spieler

Baut das Spiel wie zu Beginn beschrieben auf. Dreht dabei alle Kreuzungen mit vier Wegen auf die Rückseite mit den Kurven. Die Geheimnis-Chips mischt ihr verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Jeder legt seine Geheimnis-Chips als verdeckten Stapel vor sich ab.

Bist du an der Reihe, schaust du dir deinen obersten Geheimnis-Chip so an, dass ihn kein anderer Spieler einsieht. Nur du allein kennst jetzt das Geheimnis, zu dem du gelangen möchtest!

Du verschiebst immer zuerst das Labyrinth und ziehst mit deiner Spielfigur. Anders als im Grundspiel verschiebst du das Labyrinth auch dann, wenn du direkt zum Ziel gelangen könntest.

Beim Einschieben der Gänge-Karte gilt, dass du sie auf keinen Fall an derselben Stelle einschieben darfst, an der sie gerade herausgeschoben wurde. Du darfst also den Spielzug deines Vorgängers nicht rückgängig machen!

Hast du dein Geheimnis erreicht? Dann lege den Geheimnis-Chip vor dir ab und beende deinen Zug.

Hast du dein Geheimnis nicht erreicht? Ziehe mit deiner Figur soweit du möchtest oder bleibe einfach stehen. Versuche es erneut, wenn du wieder an der Reihe bist. Der nächste Spieler schaut sich nun seinen oberen Geheimnis-Chip an und versucht sein Glück.

Das Spiel endet,

sobald ein Spieler sein letztes Geheimnis erreicht hat und mit seiner Spielfigur auf sein Startfeld zurückgekehrt ist. Gewonnen!



LABYRINTH JUNIOR

Jeux Ravensburger® n° 20 847 0
Un labyrinthe en mouvement
pour 2 à 4 joueurs* de 4 à 8 ans.

Auteur : Max J. Kobbert
Illustrations : Giorgia Broseghini
Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 12 jetons Trésor
- 17 plaques Couloir carrées

Attention, petits magiciens : dans le labyrinthe de ce château magique se cachent 12 trésors que vous devez découvrir. Mais les couloirs changent sans arrêt ! Là où il y avait un passage se dresse soudain un mur ! À vous de ne pas vous perdre et de faire coulisser astucieusement les plaques pour atteindre le maximum de trésors.

Le but du jeu

consiste à atteindre les motifs recherchés avec son pion pour posséder le maximum de jetons Trésor à la fin de la partie.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Couloir et les jetons Trésor des planches prédécoupées. Quatre cartes sont imprimées recto-verso : d'un côté se trouve un croisement avec quatre chemins, de l'autre est dessiné un angle.



Avant de mélanger, les joueurs décident s'ils utilisent des croisements et combien. Plus il y en aura, plus le jeu sera simple !

Installer le plateau de jeu au milieu de la table. Mélanger les plaques Couloir face cachée, puis les répartir sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire.

Il reste toujours une plaque. La laisser à côté du plateau pour l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser les couloirs du labyrinthe.

Mélanger les jetons Trésor face cachée et les étaler à proximité du plateau.

Chaque joueur choisit ensuite un pion et le place au coin du plateau, sur la case Départ de la couleur correspondante.



* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

La partie peut commencer

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne un jeton face visible. Celui-ci indique le premier objectif qu'il doit atteindre avec son pion.

Modification du labyrinthe

Le joueur pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Des flèches sur le bord du plateau indiquent les endroits où peut être insérée la plaque. Une autre plaque est alors expulsée à l'opposé du plateau. Elle y reste jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.



Si, en faisant coulisser les couloirs du labyrinthe, un joueur expulse un pion du plateau, il est alors replacé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Mais ceci n'est pas considéré comme un déplacement du pion !



Un joueur est toujours obligé de modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion.

Exception : S'il peut atteindre le motif recherché sans modifier le labyrinthe, il peut renoncer à pousser les plaques et déplacer directement son pion.



Déplacement du pion et découverte d'un trésor

Le joueur peut déplacer son pion jusqu'à n'importe quelle case en suivant un chemin ininterrompu ou rester sur place. Plusieurs pions peuvent occuper la même case.

S'il atteint le motif recherché, le joueur a trouvé le trésor et peut poser le jeton devant lui. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

S'il n'atteint pas le motif recherché, il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour.

C'est alors au tour du joueur suivant d'essayer d'atteindre ce même trésor. Et ainsi de suite, jusqu'à que l'un des joueurs y parvienne. Celui-ci gagne le jeton. Ce n'est qu'alors que le suivant peut retourner un nouveau jeton.

La partie s'arrête

dès qu'un joueur a atteint le dernier trésor et gagné le dernier jeton. Le joueur qui possède le plus de jetons Trésor remporte alors la partie.



Variante pour joueurs expérimentés

Installer le jeu comme expliqué en début de règle. Retourner **les quatre croisements** sur la **face Angle**. Mélanger les jetons, face cachée, et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui, toujours face cachée.



Quand vient son tour, le joueur regarde secrètement le jeton supérieur de sa pile. Il est le seul à connaître le trésor que son pion doit atteindre.

Un joueur doit toujours modifier d'abord le labyrinthe avant de déplacer son pion, et ce, même s'il aurait pu atteindre directement son trésor sans le faire (contrairement à la règle de base).

Il reste **interdit** de réintroduire la plaque à **l'endroit d'où elle vient d'être expulsée**. Il n'est donc pas permis d'annuler le coup du joueur précédent !

Si le joueur atteint son but, il retourne son jeton, face visible, devant lui. Son tour est terminé.

Si le joueur n'atteint pas son but, il déplace son pion aussi loin qu'il veut ou le laisse sur place pour ce tour. Il réessayera à son prochain tour. Le joueur suivant regarde le pion supérieur de sa pile et essaye d'atteindre son trésor.

La partie prend fin

dès qu'un joueur atteint son dernier trésor et revient à sa case Départ. Il remporte alors la partie.

LABYRINTH JUNIOR

Gioco Ravensburger® n° 20 847 0
Divertente gioco d'astuzia
per 2 – 4 giocatori* dai 4 agli 8 anni.

Autore: Max J. Kobbert
Illustrazioni: Giorgia Broseghini
Redazione: Monika Gohl

Contenuto:

- 1 tabellone
- 4 pedine
- 12 gettoni-segreto
- 17 tessere del labirinto

Attenzione maghe e maghi coraggiosi: nel labirinto del castello incantato sono nascosti 12 segreti, tocca a voi scoprirli! Ma i percorsi cambiano continuamente: basta un attimo e... i sentieri aperti saranno bloccati da muri insuperabili! Chi di voi riuscirà a mantenere la situazione sotto controllo e a spostare i percorsi in modo da trovare il maggior numero di segreti?

Scopo del gioco

Raggiungete con la vostra pedina gli obiettivi per conquistare il maggior numero di gettoni-segreto.

Preparazione

Prima di cominciare, staccate con delicatezza le tessere del labirinto e i gettoni-segreto dalle fustelle. Quattro tessere del labirinto sono stampate su entrambi i lati. Su un lato ci sono degli incroci con quattro percorsi, sull'altro lato sono raffigurate delle curve.



Prima di mescolarle decidete con quanti incroci volete giocare. Più incroci utilizzate, più facile sarà la partita!

Appoggiate il tabellone al centro del tavolo. Riunite in un mazzo le tessere del labirinto, mescolatele (tenendole coperte) e poi disponetele scoperte sulle caselle libere del tabellone a formare un labirinto casuale.

Avanzerà una tessera del labirinto: appoggiatela accanto al tabellone, successivamente la utilizzerete per spostare il labirinto.

Tenendoli coperti, mescolate i gettoni-segreto e sistemateli accanto al tabellone.

Ogni giocatore sceglie una pedina e la mette sulla casella di partenza dello stesso colore situata in uno dei quattro angoli del tabellone.



* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

La partita comincia!

Inizia il giocatore più giovane, poi la partita procede in senso orario e si gioca a turno. Il giocatore di turno scopre un gettone-segreto e lo lascia appoggiato sul tavolo, sempre scoperto. Questo è il primo obiettivo che il giocatore deve raggiungere con la propria pedina.

Spostamento del labirinto

Sui margini laterali del tabellone sono impresse delle frecce, il giocatore di turno deve sceglierne una e inserire in quel punto la tessera del labirinto eccedente; in questo modo sposterà il labirinto e farà fuoriuscire una tessera del labirinto situata sul lato opposto. La tessera espulsa resta accanto al bordo del tabellone fino a quando il giocatore successivo non la inserirà di nuovo in un altro punto.



Nel caso in cui sulla carta espulsa dal labirinto si trovi una pedina, allora questa dovrà essere riposizionata sulla tessera del labirinto appena inserita. Tale spostamento della pedina non vale come mossa!



Il giocatore di turno prima sposta il labirinto e poi muove la propria pedina. Eccezione: se ha già la possibilità di raggiungere l'obiettivo direttamente, può farlo subito senza spostare il labirinto.



Sposta la pedina e scopri il segreto

Il giocatore di turno può spostare la propria pedina su una qualsiasi casella collegata alla posizione in cui si trova tramite un percorso continuo – ma può decidere anche di restare fermo o di fermarsi in qualsiasi momento. Sulla stessa tessera del labirinto possono sostare anche più pedine.

Se raggiunge l'obiettivo con la propria pedina allora il giocatore è riuscito a svelare il segreto! Quindi prende il gettone-segreto e lo mette davanti a sé. Il suo turno è così terminato e ora tocca al prossimo giocatore scoprire un nuovo gettone-segreto.

Se invece non riesce a raggiungere l'obiettivo, il giocatore può far avanzare la propria pedina per metterla in una posizione vantaggiosa dalla quale ripartire quando sarà di nuovo il suo turno.

In questo caso, il giocatore di turno dopo di lui deve cercare di raggiungere con la propria pedina lo stesso obiettivo. Si continua in questo modo finché uno dei giocatori riesce a raggiungere l'obiettivo e a vincere così il gettone-segreto. Solo dopo che qualcuno avrà conquistato il gettone-segreto se ne può scoprire uno nuovo.

Fine della partita

La partita termina quando uno dei giocatori riesce a conquistare con la propria pedina l'ultimo segreto. Vince chi possiede il maggior numero di gettoni-segreti!



Variante per giocatori esperti

Preparate il gioco come descritto all'inizio delle istruzioni. Girate tutte le tessere del labirinto stampate su entrambi i lati (incroci e curve) sul lato con le curve. Tenendoli coperti, mescolate i gettoni-segreti e distribuiteli in numero uguale a tutti i giocatori.

Ognuno impila i propri gettoni-segreti, sempre tenendoli coperti, e li mette davanti a sé.

Il giocatore di turno guarda – senza farlo vedere agli avversari – il primo gettone-segreto in cima alla propria pila. Ora solo lui sa quale obiettivo deve raggiungere!

Il giocatore deve sempre prima spostare il labirinto e poi muovere la propria pedina. Quindi, diversamente dal gioco base, il giocatore deve spostare il labirinto anche nel caso in cui abbia la possibilità di raggiungere direttamente il proprio obiettivo senza lo spostamento.

In questa variante, il giocatore non può mai inserire la tessera del labirinto nello stesso punto dal quale è stata fatta fuoriuscire.

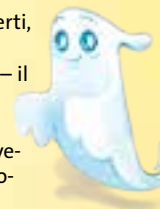
Cioè non può mai ripetere al contrario la mossa fatta dal giocatore che è stato di turno prima di lui!

Il giocatore è riuscito a raggiungere l'obiettivo? Allora può prendere il gettone-segreto e metterlo davanti a sé. Il suo turno è così terminato.

Il giocatore non è riuscito a raggiungere l'obiettivo? Allora può decidere di spostare la propria pedina in una posizione vantaggiosa oppure di lasciarla ferma dove si trova. Tenterà di nuovo di raggiungere l'obiettivo quando sarà di nuovo il suo turno. Ora tocca al prossimo giocatore che deve guardare il gettone-segreto in cima alla propria pila e cercare di raggiungere l'obiettivo.

Fine della partita

La partita termina quando un giocatore riesce a conquistare il suo ultimo obiettivo e poi a riportare la propria pedina sulla casella di partenza!



LABYRINTH

JUNIOR

Juego Ravensburger® n.º 20 847 0
Un divertido juego de astucia
para 2 – 4 jugadores* de 4 a 8 años.

Autor: Max J. Kobbert
Ilustraciones: Giorgia Broseghini
Redacción: Monika Gohl

Contenido:

- 1 tablero
- 4 peones
- 12 fichas de secreto
- 17 piezas de laberinto

Atención, valientes magos y magas: en el laberinto del castillo encantado hay 12 secretos ocultos, ¡y tenéis que encontrarlos vosotros! Pero los pasillos cambian continuamente: ¡en tan un solo momento los caminos despejados pueden quedar bloqueados por muros insuperables! ¿Quién de vosotros logrará tener la situación bajo control y mover los pasillos astutamente para poder encontrar el mayor número de secretos?

Objetivo del juego

Llegad con vuestro peón hasta los objetivos para conseguir el mayor número de fichas de secreto.

Preparación

Antes de comenzar, separad con cuidado las piezas de laberinto y las fichas de secreto de las planchas troqueladas.



Cuatro piezas de laberinto están impresas por ambos lados. En un lado tienen cruces con cuatro caminos, y por el otro lado tienen curvas. Antes de mezclar las piezas, decidid con cuántos cruces queréis jugar. ¡Cuanto más utilicéis, más fácil será el juego!

Colocad el tablero en el centro de la mesa. Apilad en un mazo las piezas de laberinto, mezcladlas boca abajo y luego disponedlas boca arriba en las casillas libres del tablero para formar un laberinto aleatorio.

Sobrará una pieza de laberinto. Dejadla al lado del tablero, ya que después la utilizaréis para mover el laberinto.

Mezclad boca abajo las fichas de secreto y colocadlas al lado del tablero.

Cada jugador escoge un peón y lo pone en la casilla de salida del mismo color, situada en una de las cuatro esquinas del tablero.



* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

¡Empieza la partida!

Empieza el jugador más joven y luego se sigue jugando por turnos en sentido horario. El jugador de turno destapa una ficha de secreto y la deja apoyada boca arriba sobre la mesa. Ese es el primer objetivo al que el jugador debe llegar con su peón.

Mover el laberinto

En los bordes del tablero hay impresas unas flechas. El jugador de turno debe escoger una e introducir por ese punto la pieza de laberinto sobrante. Así moverá el laberinto y hará que salga expulsada una pieza de laberinto por el extremo opuesto. La pieza expulsada debe dejarse al lado del tablero hasta que el siguiente jugador la introduzca de nuevo por otro punto.



En el caso de que encima de la pieza de laberinto expulsada hubiera un peón, este tendrá que recolocarse sobre la pieza de laberinto recién introducida. ¡Este movimiento del peón no cuenta como jugada!



El jugador de turno primero mueve el laberinto y luego avanza su peón. Excepción: Si tiene la posibilidad de llegar hasta el objetivo directamente, puede hacerlo inmediatamente sin mover el laberinto.



Avanzar el peón y descubrir el secreto

El jugador de turno puede avanzar su peón hasta cualquier casilla que esté conectada con la casilla en la que se encuentra mediante un recorrido ininterrumpido. Sin embargo, también puede decidir quedarse quieto o pararse en cualquier momento. En una misma pieza de laberinto puede haber varios peones.

Si llega hasta el objetivo con su peón, ¡el jugador ha logrado desvelar el secreto! Así que coge la ficha de secreto correspondiente y la pone delante de sí mismo. Su turno termina así y le toca al siguiente jugador destapar una nueva ficha de secreto.

En cambio, si no logra llegar hasta el objetivo, el jugador puede avanzar su peón para dejarlo en una posición más ventajosa de la que partir cuando vuelva a ser su turno.

En este caso, el jugador al que le toque el turno después de él tendrá que intentar llegar con su peón hasta el mismo objetivo. Se sigue jugando así hasta que uno de los jugadores consiga llegar al objetivo y ganar así la ficha de secreto correspondiente. Solo se puede destapar una ficha de secreto nueva cuando algún jugador ya ha conseguido la anterior ficha de secreto.

Fin de la partida

La partida termina en cuanto uno de los jugadores logre llegar con su peón hasta el último secreto y conseguir la ficha correspondiente. ¡Gana quien tenga más fichas de secreto!



Variante para jugadores expertos

Preparad el juego como se describe al inicio de las instrucciones. Girad todas las piezas de laberinto impresas por ambas caras (cruces y curvas) de forma que queden boca arriba las curvas. Mezclad boca abajo las fichas de secreto y repartidlas por igual entre todos los jugadores. Cada uno apila boca abajo sus fichas de secreto y las deja delante de sí mismo.

El jugador de turno mira la primera ficha de secreto de su pila, sin mostrársela a sus oponentes. ¡Ahora solo él sabe cuál es el objetivo al que debe llegar!

El jugador siempre debe mover primero el laberinto y después avanzar su peón. Así que, a diferencia del juego base, el jugador siempre debe mover el laberinto, incluso aunque pueda llegar directamente a su objetivo sin necesidad de moverlo.

En esta variante, el jugador en ningún caso puede introducir la pieza de laberinto por el mismo punto del que acaba de salir, es decir, ¡no puede deshacer el movimiento que acaba de realizar el jugador anterior!

¿El jugador ha logrado llegar hasta el objetivo? En ese caso puede coger la ficha de secreto y ponerla delante de sí mismo. Con ello su turno termina.

¿El jugador no ha conseguido llegar hasta el objetivo? Entonces puede decidir avanzar su peón a una posición más ventajosa o dejarlo quieto donde estaba. Cuando vuelva a ser su turno, intentará de nuevo llegar a su objetivo. Ahora le toca al siguiente jugador, que debe mirar la ficha de secreto de arriba de su pila e intentar llegar hasta ese objetivo.

Fin de la partida

La partida termina en cuanto un jugador consigue su último objetivo y después lleva su peón hasta su casilla de salida. Ese jugador gana la partida.



Do you already know the original?

26 448-3



Connaissez-vous déjà le jeu original ?

26 743-9



Kennt ihr schon das Original?

26 955-6



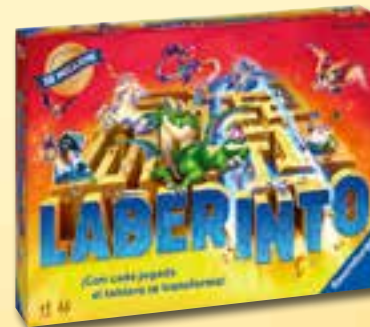
Conosci già l'originale?

26 447-6



¿Conoces ya el juego original?

26 324-0



ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

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

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

Ravensburger S.r.l. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20057 Assago (MI)

Ravensburger Ibérica S.L.U. · C/ Raimundo Fernández Villaverde, 61 · 28003 Madrid – España

Imported into the UK by Ravensburger Ltd. · Units 3-5, Avonbury Business Park · Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc. · PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA