

# escape the LABYRINTH

D

Ravensburger® Spiele Nr. 20 543 1

Kooperatives Rätsel-Labyrinth  
für 1–4 Spieler von 5–10 Jahren.

Autor: Kai Haferkamp

Illustration: Valentina Moscon,  
Joachim Krause, Gabriela Silveira

Redaktion: Monika Gohl



## Inhalt

50 quadratische Karten (1 Zaubererkarte, 1 Startkarte, 1 Zaubertor, 2 Schlüssel, 45 Wegkarten), 20 Rätselkarten, 1 Spielfigur

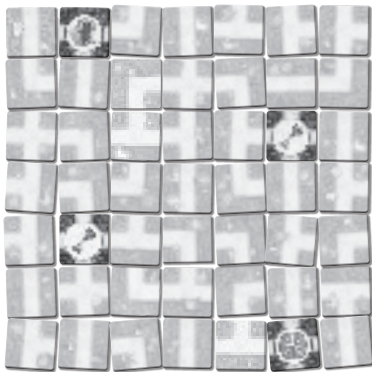
*Ihr seid im verwunschenen Irrgarten gefangen und möchtet durch das Zaubertor entkommen. Auf dem Weg dorthin liegen zwei Schlüssel, mit denen sich das Tor öffnen lässt. Doch viele Wege sind versperrt! Ihr könnt sie verändern, wenn ihr clever Rätsel löst. Aber nur zwei Fehlversuche sind erlaubt, sonst bleibt das Zaubertor verschlossen!*

## Ziel des Spiels

Gemeinsam versucht ihr, einen Weg über die beiden Schlüssel bis hin zum Zaubertor zu finden. Die Wege dürft ihr unterwegs drehen, indem ihr erfolgreich die Rätsel löst. Doch schafft ihr es, das Zaubertor zu öffnen, bevor ihr das dritte Mal falsch geantwortet habt?

## Vorbereitung

Der älteste von euch ist der Startspieler und nimmt sich die **Zaubererkarte**. Legt alle übrigen **49 quadratischen Karten** zu einem 7 x 7 Quadrat aus. Wichtig: An bestimmten Stellen befinden sich der **Start**, das **Zaubertor** und die beiden Schlüssel. Die gemischten **Wegkarten** legt ihr zufällig ausgerichtet **offen** hin.



Stellt eure gemeinsame **Spielfigur** auf das Startfeld. Mischt die **Rätselkarten** und legt sie als Stapel bereit.

## Die Rätselkarten

Auf den großen Rätselkarten findet ihr vorn und hinten Aufgaben. Auf manchen Karten sind sogar mehrere abgebildet. Vereinbart vor jeder Runde, ob ihr die **Aufgabe A, B oder C** rätseln möchtet.

Die **Lösung** findet ihr auf der Karten-Rückseite – guckt also vorher bitte nicht nach!

## Folgende 5 Rätsel-Arten gibt es



❶ Findet den Weg durch das Wirrwarr und nennt die richtige Zahl oder das Motiv.



❷ Welcher Schatten passt ganz genau zur Abbildung? Nennt die richtige Zahl.



❸ Findet auf den quadratischen Karten das Motiv, das **genauso** aussieht wie das in der Lupe. Direkt im Labyrinth neben dem Motiv ist ein Symbol, z.B. eine blaue Kugel. Auf der Rückseite der Rätselkarte sind Motiv und Symbol als Lösung angegeben.



❹ Wie viele Motive zählt ihr insgesamt auf den quadratischen Karten des Irrgartens?



❺ Die Motive befinden sich in einer logischen Reihe. Seht euch eine Reihe genau an und nennt das Motiv, dass an die Stelle des Fragezeichens gehört.

## Das Abenteuer beginnt:

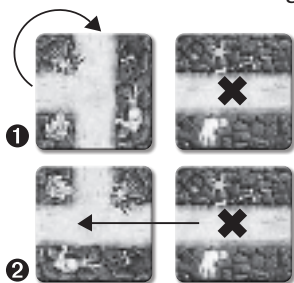
### Figur ziehen – Rätseln – Wege verändern!

Der Startspieler bekommt zu Beginn die **Zauberer-Karte**, danach gibt er sie reihum weiter.

Als Zauberer darfst du mit der **Spielfigur auf einem Weg des Labyrinths so weit ziehen**, wie es möglich ist. Du kannst auch vorher stehen bleiben, wenn es dir für den weiteren Weg sinnvoll erscheint. Auch Zurückziehen ist erlaubt. Gern darfst du dich mit den anderen Spielern beraten.

Sobald du vor der Figur eine **Wegkarte drehen** möchtest, bleibst du stehen und versuchst, eine Aufgabe zu lösen.

Du ziehst dazu die **unterste Rätselkarte** des Stapels und erklärst die Aufgabe. Als Zauberer darfst du dir zuerst Gedanken zur Lösung machen, aber jederzeit deine Mitspieler um Hilfe fragen. Steht deine Antwort fest, sagst du sie laut und kontrollierst die Lösung.



**Ist die Antwort richtig**, darfst du die ausgesuchte Wegkarte so drehen, dass der Weg vor der Figur geöffnet wird. Stelle die Figur auf die gedrehte Karte und beende damit deinen Zug.

**Ist die Antwort falsch**, legst du die Rätselkarte als Strafpunkt in die Schachtel. Die ausgesuchte Wegkarte darf nicht gedreht werden.

In beiden Fällen gibst du die Zaubererkarte an den reihum nächsten Spieler weiter.

Auch dieser darf mit der Figur so weit ziehen, bis er auf eine Karte stößt, die er drehen möchte – oder auf eine Karte mit einem Schlüssel kommt.



Ziehst du mit der Figur auf eine **Schlüsselkarte**, bleibst du auf jeden Fall stehen, um ein Rätsel zu lösen. Wenn die **Antwort korrekt** ist, hast du damit einen Schlüssel zum Zaubertor gefunden! Die Schlüsselkarte bleibt liegen. Gib die Zaubererkarte an den nächsten Spieler weiter.

Wenn du die Aufgabe bei einem Schlüssel **nicht gelöst** hast, wird die Rätselkarte als Strafpunkt in die Schachtel gelegt. Mit der nächsten Aufgabe gelingt es hoffentlich, den Schlüssel zu bekommen.

In welcher Reihenfolge die beiden Schlüssel gefunden werden, bleibt euch überlassen.

## Ende des Spiels

Ihr gewinnt das Spiel, sobald ihr beide Schlüssel gefunden habt und die Figur das Zaubertor erreicht. Jetzt könnt ihr das Zaubertor öffnen und den Irrgarten verlassen. Glückwunsch!

Das Spiel endet sofort, wenn ihr **die dritte Karte** falsch gelöst habt. Auch kann es selten vorkommen, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, durch Drehen der Wege das Zaubertor zu erreichen. Leider habt ihr es in diesen Fällen nicht geschafft.

## Solospiel

Wenn du mutig bist, versuche doch auch einmal allein, aus dem Irrgarten zu entkommen!

© 2020

# escape the LABYRINTH

F

Jeux Ravensburger® n° 20 543 1

Un jeu coopératif dans un labyrinthe énigmatique,  
pour 1 à 4 joueurs de 5 à 10 ans.

Auteur : Kai Haferkamp

Illustrations : Valentina Moscon,  
Joachim Krause, Gabriela Silveira

Rédaction : Monika Gohl



## Contenu

50 tuiles carrées (1x Magicien, 1x Départ, 1x Porte Magique,  
2x Clé, 45x Passage), 20 cartes Énigmes, 1 pion.

*Prisonniers du labyrinthe maudit, vous cherchez à vous échapper par la Porte Magique. Pour pouvoir l'ouvrir, il vous faudra d'abord trouver les 2 clés. Mais de nombreux passages sont bloqués ! Vous ne pourrez les faire pivoter qu'en résolvant les énigmes. Mais attention, vous n'aurez le droit qu'à deux erreurs... sinon, la porte restera fermée à jamais !*

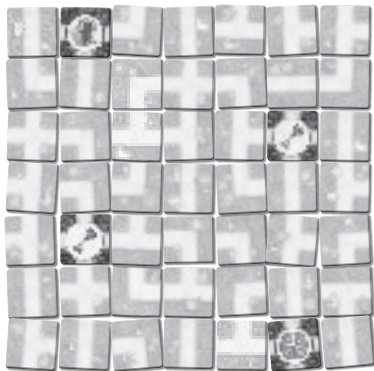
## But du jeu

Ensemble, vous essayez de vous frayer un chemin jusqu'à la Porte Magique après avoir récupéré les deux clés. Vous ne pourrez faire pivoter les passages qu'en résolvant les énigmes. Réussirez-vous à ouvrir la Porte Magique sans vous être trompés plus de deux fois aux énigmes ?

## Mise en place

Le joueur le plus âgé commence ; il prend la **tuile Magicien**.

Avec les **49 tuiles** restantes, formez un carré, face visible, de 7 x 7. Important : Parmi elles, se trouvent la tuile **Départ**, la **Porte Magique** et les deux **clés**. Les **tuiles Passage** mélangées sont orientées aléatoirement.



Placez votre pion sur la tuile **Départ**. Mélangez les cartes **Énigmes** et empilez-les.

## Les cartes Énigmes

Vous trouverez des énigmes au recto et au verso des grandes cartes. Il peut même y en avoir plusieurs par carte. Avant chaque tour, choisissez ensemble si vous résoudrez **l'énigme A, B ou C**.

La solution se trouve au dos de la carte... Donc ne regardez pas à l'avance !

## Il existe plusieurs types d'énigmes :



❶ Trouvez le chemin dans cet enchevêtrement et nommez le bon nombre ou le bon motif.



❷ Quelle ombre correspond exactement au dessin ? Nommez le bon nombre.



❸ Sur les tuiles, retrouvez le motif identique à celui sous la loupe. Dans le labyrinthe, juste à côté du motif, se trouve un symbole, par exemple une boule bleue. Au dos de la carte Énigme, la solution est proposée sous forme de motifs et de symboles.



❹ Combien voyez-vous de motifs au total sur l'ensemble des tuiles du labyrinthe ?



❺ Les motifs sont classés dans un ordre logique. Observez attentivement une série et nommez le motif qui devrait se trouver à la place du point d'interrogation.

## L'aventure commence :

**Déplacer le pion – Résoudre l'énigme – Modifier les passages !**

En début de partie, le premier joueur reçoit la **tuile Magicien**.

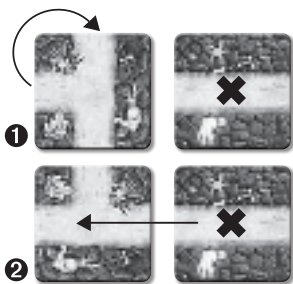
Il la passera ensuite à son voisin de gauche.



Le magicien peut **déplacer le pion aussi loin qu'il peut en suivant un chemin à travers le labyrinthe**. S'il pense que c'est judicieux pour la suite du parcours, il est aussi autorisé à s'arrêter avant. Il est également permis de reculer. Rien n'empêche de se concerter avec les autres joueurs.

Dès que le pion se retrouve devant une **tuile Passage** que le joueur souhaite **faire pivoter**, il s'arrête et tente de résoudre une énigme.

Il tire alors la carte située **sous la pile** et dévoile l'énigme. En tant que magicien, il peut la résoudre, mais aussi demander l'aide de ses partenaires à n'importe quel moment. Une fois la réponse choisie, il l'annonce à voix haute et vérifie la solution.



**Si la réponse est bonne**, il peut faire pivoter la tuile de manière à libérer le passage devant le pion. Il le place sur la tuile qui vient de pivoter et son tour est terminé.

**Si la réponse est mauvaise**, il perd 1 essai et remet la carte Énigme dans la boîte. Il ne peut pas faire pivoter la tuile Passage.

Dans les deux cas, le joueur passe la tuile Magicien à son voisin de gauche.

À son tour, il peut déplacer le pion aussi loin qu'il veut jusqu'à ce qu'il soit bloqué par une tuile qu'il souhaite faire pivoter ou qu'il atteigne une tuile représentant une clé.



Si un joueur atteint une **tuile Clé**, il est obligé de s'y arrêter pour résoudre une énigme. Si la **réponse est correcte**, il a trouvé une des clés ouvrant la Porte Magique ! La tuile Clé reste à sa place. Le joueur passe la tuile Magicien à son voisin de gauche.

Si vous ne **résolvez pas** l'énigme correspondant à une clé, vous perdez 1 essai et la carte Énigme est remise dans la boîte. Espérons que vous obtiendrez la clé à la prochaine énigme.

L'ordre dans lequel sont récupérées les clés n'a pas d'importance.

## Fin de la partie

Vous remportez la partie dès que vous avez gagné les deux clés et que votre pion atteint la Porte Magique. Vous pouvez alors l'ouvrir et quitter le labyrinthe. Félicitations !

La partie s'arrête immédiatement dès que vous avez mal répondu à trois énigmes. Dans des cas très rares, il peut également arriver que vous ne puissiez plus atteindre la Porte Magique en faisant pivoter les passages. Vous avez alors malheureusement perdu.

## Mode solo

Si tu es courageux(-se), essaye de sortir seul(e) du labyrinthe !

© 2020

# escape the LABYRINTH

I

Gioco Ravensburger® n° 20 543 1

Labirinto con indovinelli: gioco di cooperazione  
per 1-4 giocatori dai 5 ai 10 anni.

Autore: Kai Haferkamp

Illustrazioni: Valentina Moscon,  
Joachim Krause, Gabriela Silveira

Redazione: Monika Gohl



## Contenuto

50 carte quadrate (1 carta-mago, 1 carta-partenza, 1 porta magica, 2 chiavi, 45 carte-labirinto), 20 carte-indovinello, 1 pedina

*Siete intrappolati nel labirinto incantato. L'unica via d'uscita è la porta magica ma, prima di raggiungerla, dovete trovare le due chiavi che servono per aprirla. Purtroppo molti sentieri sono vicoli ciechi: per creare nuovi passaggi dovete rispondere ad alcuni indovinelli. Potete sbagliare solo due volte... se fallite, la porta magica resterà sbarrata!*

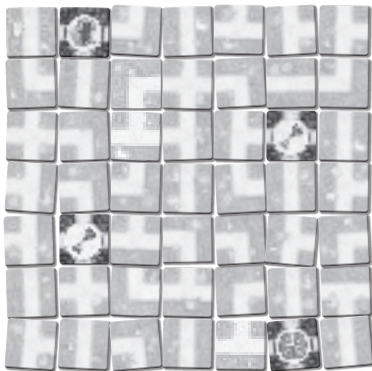
## Scopo del gioco

Trovate insieme il sentiero che conduce alla porta magica. Prima di raggiungerla, dovete passare sulle due chiavi. Per modificare i percorsi, dovete risolvere gli indovinelli... potete sbagliare al massimo due volte. Riuscirete a fuggire dal labirinto?

## Preparazione

Inizia il giocatore che ha più anni: deve prendere la **carta-mago**. Con le altre **49 carte quadrate**, formate un quadrato 7 x 7.

Importante: mettete la **partenza**, il **portone magico** e le due **chiavi** nei punti prestabiliti. Disponete le **carte-labirinto** orientandole in modo casuale.



Mettete la vostra **pedina** (in comune) sulla casella di partenza. Riunite in un mazzo le **carte-indovinello** e tenetelo pronto.

## Le carte-indovinello

Sulle carte-indovinello grandi, gli indovinelli sono stampati davanti e dietro. Su alcune troverete anche più indovinelli, quindi, prima di ogni giro, mettetevi d'accordo su quali risolvere: A, B o C.

La soluzione è riportata sul dorso delle carte: non guardatelo!

## Gli indovinelli



❶ Trovate il percorso e nominate ad alta voce il numero o la figura giusta.



❷ Quale ombra corrisponde esattamente all'immagine? Dite il numero giusto.



❸ Trovate sulle carte quadrate l'illustrazione che corrisponde esattamente a quella evidenziata dalla lente d'ingrandimento. Nel labirinto, accanto all'illustrazione si vede un simbolo, ad es.: un pallino blu. Sul dorso della carta-indovinello è riportata la soluzione con il simbolo e l'illustrazione.



❹ Quante sono, in tutto, le immagini sulle carte quadrate del labirinto?



❺ Le immagini sono in sequenza logica. Osservate con attenzione una fila e dite qual è quella che va al posto del punto interrogativo.

### L'avventura comincia:

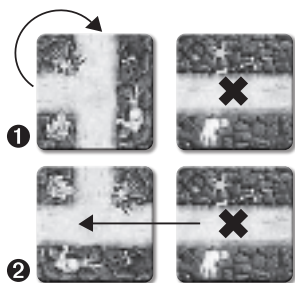
**Muovete la pedina – indovinate – modificate il sentiero!**

All'inizio, il primo giocatore prende la **carta-mago** (in seguito, la consegnerà al giocatore di turno dopo di lui).

Il giocatore con la carta-mago **può far avanzare la pedina sul labirinto fin dove è possibile**. Se pensa che sia il caso, può anche fermarsi prima. È consentito anche retrocedere. È possibile consultarsi sul da farsi con gli altri giocatori.

Se si vuole **ruotare la carta-labirinto** davanti alla pedina, bisogna fermarsi e cercare di risolvere un indovinello.

Si pesca la **carta-indovinello che si trova in fondo al mazzo** e si legge l'indovinello. Tocca al giocatore riflettere prima sulla possibile soluzione, ma può chiedere aiuto in qualsiasi momento agli altri giocatori. Quando si è sicuri della risposta, la si espone a voce alta e poi si controlla la soluzione.



**Se la risposta è esatta**, è possibile girare la carta scelta in modo da aprire un nuovo percorso davanti alla pedina. Il giocatore posiziona la pedina sulla carta che ha girato. Il proprio turno è terminato.

**Se la risposta è sbagliata**, si mette la carta indovinello nella scatola: è un punto di penalizzazione. Non è possibile girare la carta scelta dal giocatore di turno.

In entrambi i casi, si consegna la carta-mago al giocatore di turno successivo.

Anche lui può fare avanzare la pedina fintanto che non arriva sulla carta che vuole girare, oppure su una carta con raffigurata una chiave.



Se con la pedina arriva su una **carta-chiave**, deve fermarsi e risolvere un indovinello. Se la **risposta è corretta**, ha trovato una chiave per la porta magica! La carta-chiave resta dove si trova e consegna la carta-mago al prossimo giocatore.

Se **non ha risolto** l'indovinello su una chiave, mette la carta-indovinello nella scatola: è un punto di penalizzazione. Speriamo che vada meglio con il prossimo indovinello...

Decidono i giocatori in quale sequenza trovare le chiavi.

## **Fine della partita**

Se siete riusciti a trovare le due chiavi e avete raggiunto la porta magica con la pedina, avete vinto. Ora potete fuggire dal labirinto. Complimenti, ottimo lavoro!

Se non siete riusciti a rispondere correttamente a **tre carte**, la partita termina immediatamente. Raramente può anche capitare che non ci sia più nessuna possibilità di raggiungere la porta magica girando le carte. In questo caso, purtroppo, avete fallito la vostra missione.

## **Solitario**

Hai coraggio da vendere? Allora prova a cavartela da solo: riuscirai a fuggire dal labirinto?

© 2020

# escape the LABYRINTH

NL

Ravensburger® spel nr. 20 543 1

Los samen raadsels op!  
voor 1–4 spelers van 5–10 jaar.

Auteur: Kai Haferkamp  
Illustratie: Valentina Moscon,  
Joachim Krause, Gabriela Silveira  
Redactie: Monika Gohl



## Inhoud

50 vierkante kaarten (1 tovenaarskaart, 1 startkaart, 1 toverpoort, 2 sleutels, 45 doolhofkaarten), 20 raadselkaarten, 1 speelfiguur

*Jullie zijn gevangen in het verwenste doolhof en willen via de toverpoort ontsnappen. Op weg daarheen liggen twee sleutels waarmee de poort geopend kan worden. Maar veel wegen zijn versperd! Jullie kunnen die veranderen door raadsels op te lossen. Maar je hebt twee pogingen, anders blijft de poort gesloten!*

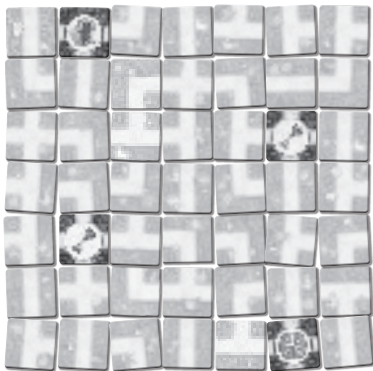
## Doel van het spel

Samen proberen jullie een weg te vinden die via de twee sleutels naar de toverpoort leidt. Jullie mogen de wegen onderweg draaien, als jullie de raadsels succesvol oplossen. Maar lukt het jullie de toverpoort te openen voordat jullie drie keer fout geantwoord hebben?



## Voorbereiding

De oudste van jullie is de startspeler en pakt de **tovenaarskaart**. Leg alle overige **49 vierkante kaarten** in een vierkant van 7 x 7. *Belangrijk:* op bepaalde plaatsen bevinden zich de **start**, de **toverpoort** en de beide **sleutels**. Leg de geschudde **doolhofkaarten** toevallig neer.



Zet jullie gezamenlijke **speelfiguur** op het startveld. Schud de **raadselkaarten** en leg ze als stapel klaar.

## De raadselkaarten

Op de grote raadselkaarten vinden jullie opdrachten. Op sommige kaarten staan er zelfs meer. Spreek voor iedere ronde af, of jullie **opdracht A, B of C** willen oplossen.

De **oplossing** vinden jullie op de achterkant van de kaart – kijk er dus vooraf niet naar!

## Er zijn de volgende raadsel-soorten



❶ Vind de weg door de wirwar en noem het juiste getal of de afbeelding.



❷ Welke vorm past precies bij de afbeelding? Noem het juiste getal.



❸ Vind op de vierkante kaartjes de afbeelding, die er net zo uitziet als die in de loep. Direct in het doolhof naast de afbeelding is een symbool, bv. een blauwe kogel. Op de achterkant van de raadselkaart staan afbeelding en symbool als oplossing aangegeven.



❹ Hoeveel afbeeldingen zie je in totaal op de vierkante kaartjes van het doolhof?



❺ De afbeeldingen bevinden zich in een logische volgorde. Kijk goed naar een rij en noem de afbeelding die op de plaats van het vraagteken hoort.

### Het avontuur begint:

#### Figuur zetten – raden – weg veranderen!

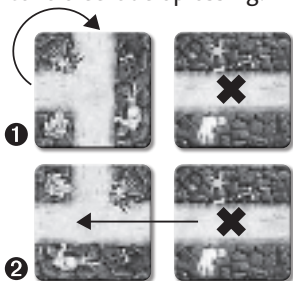
De startspeler krijgt in het begin de tovenaarskaart, daarna geeft hij de kaart om de beurt door.

Als tovenaars mag je met de **speelfiguur op een weg van het doolhof zo ver zetten** als mogelijk is. Je kunt ook eerder blijven staan, als het voor het verdere verloop zinvol is.

Ook terugzetten mag. Je mag ook met de andere spelers overleggen.

Zodra je vóór de figuur een **doolhofkaart** wilt **draaien**, blijf je staan en probeer je een opdracht op te lossen.

Je pakt daarvoor de **onderste raadselkaart** van de stapel en noemt de opdracht. Als tovenaarskaart mag je eerst nadenken over de oplossing, maar je mag de andere spelers altijd om hulp vragen. Staat je antwoord vast, dan zeg je het hardop en je controleert de oplossing.



Is het antwoord juist, dan mag je de uitgekozen doolhofkaart zo draaien, dat de weg voor de figuur geopend wordt. Zet de figuur op de gedraaide kaart en beëindig daarmee de beurt.

Is het antwoord fout, dan leg je de raadselkaart als strafpunt in de doos. De uitgekozen doolhofkaart mag niet gedraaid worden.

In beide gevallen geef je de tovenaarskaart aan de volgende speler die aan de beurt is.

Ook die mag met de figuur zo ver zetten, tot hij op een kaart komt die hij wil draaien – of een kaart met een sleutel.



Zet je met de figuur op een **sleutelkaart**, dan blijf je in ieder geval staan om een raadsel op te lossen. Als het **antwoord juist** is, heb je daarmee een sleutel voor de toverpoort gevonden! De sleutelkaart blijft liggen. Geef de tovenaarskaart aan de volgende speler door.

Als jullie de opdracht bij een sleutel **niet opgelost** hebben, wordt de raadselkaart als strafpunt in de doos gelegd. Bij de volgende opdracht lukt het hopelijk om de sleutel te krijgen.

In welke volgorde de beide sleutels worden gevonden, is aan jullie.

## **Einde van het spel**

Jullie winnen het spel zodra jullie beide sleutels gevonden hebben en de figuur de toverpoort bereikt. Nu kunnen jullie de toverpoort openen en het doolhof verlaten. Gefeliciteerd!

Het spel eindigt meteen, als jullie drie kaarten fout hebben opgelost. Ook kan het soms voorkomen dat er geen mogelijkheid meer is om door het draaien van de wegen de toverpoort te bereiken. Helaas is het jullie in dit geval niet gelukt.

## **Solospel**

Als je dapper bent, probeer dan eens alleen uit het doolhof te komen!

© 2020

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

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



223854