

MAX J. KOBBERT



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

⚠ ATTENTION:
RISQUE D'ASPHYXIE - Petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Ravensburger



LABYRINTH JUNIOR

EN

Ravensburger® Game No. 20 980 4
The exciting tile shifting game
for 2–4 players, ages 4–8.

Author: Max J. Kobbert
Illustration: Clarissa Corradin
Art Direction: Julia Simon
Editor: Monika Gohl



Contents:

- 1 game board
- 4 movers
- 12 dino tokens
- 17 maze tiles

***These dinos are lost in the labyrinth! Will you help them?
Shift the maze to reveal new paths and find your way to your
favorite dinosaurs. Can you find them all?***

Object of the Game

Move through the labyrinth to find the dinos.
Whoever collects the most dino tokens wins the game.

Before You Begin

Before you play your first game, carefully separate
the maze tiles and the dino 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 dino tokens face down and put them in a pile next to the
game board.

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



Let's Play!

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

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 mover, place the mover 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 mover.
Exception: If you can reach the dino without shifting the maze, you can move your mover directly to the dino.



Moving Your Figure & Finding Dino Tokens

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 movers may occupy the same maze tile.

If your mover reaches the the dino, you have revealed it!
You win the dino token.

If you cannot reach the dino, move your mover 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 dino. Play continues until a mover reaches the dino and keeps the token. The next player flips over a new dino token.

Winning the Game

The game ends when a player reaches the final dino and wins the final dino token. The player who collected the most dino tokens 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 dino 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 dino token on the top of your stack, but do not show it to the other players. Only you know the dino that you must reach!

You must always change the maze first, then move your mover. You must shift the maze even if you could reach your dino 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 dino? Flip over the dino token and place it in front of you. Your turn ends.

If you cannot reach your dino, either move your mover closer to your dino 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 dino token on the top of their stack, shifts the labyrinth, and moves their mover.

Winning the Game

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



LABYRINTH

JUNIOR

Ravensburger® Spiele Nr. **20 980 4**
Der spannende Schiebe-Spaß
für **2-4** Spieler* ab **4** Jahren.

Autor: Max J. Kobbert
Illustration: Clarissa Corradin
Art Direction: Julia Simon
Redaktion: Monika Gohl



Inhalt:

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

**Die kleinen Dinos haben sich im verrückten Labyrinth verirrt!
Wie könnt ihr sie bloß befreien? Die Wege verändern sich ständig
– und wo vorher ein freier Durchgang war, geht es plötzlich
nicht mehr weiter. Wer behält den Überblick und verschiebt die
Gänge so, dass er die meisten Dinos erreicht?**

Ziel des Spiels

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

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Gänge-Karten und
die Dino-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 Dino-Chips verdeckt und legt sie neben dem
Spielplan bereit.

Jeder wählt sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farb-
gleiche 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 Dino-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 zu deinem Dino gehen.



Spielfigur ziehen und Dinos finden

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 deinen Dino gefunden! Lege den Dino-Chip als Gewinn vor dir ab. Dein Zug ist beendet und der nächste Spieler deckt einen neuen Dino-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 den gesuchten Dino erreicht hat und den Dino-Chip gewinnt. Erst jetzt dreht der nächste Spieler einen neuen Chip um.

Das Spiel endet,

sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur den letzten Dino erreicht hat und den letzten Dino-Chip nehmen konnte. Wer die meisten Dino-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 Dino-Chips mischt ihr verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Jeder legt seine Dino-Chips als verdeckten Stapel vor sich ab.

Bist du an der Reihe, schaust du dir deinen obersten Dino-Chip so an, dass ihn kein anderer Spieler einsieht. Nur du allein kennst jetzt den Dino, 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.

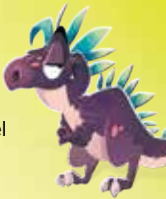
Beim Einschieben der Gänge-Karte gilt, dass du sie auf keinen Fall an derselben Stelle einschieben darfst, an der sie gerade herausgeschoben wurde. Du darfst also den Spielzug deines Vorgängers nicht rückgängig machen!

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

Konntest du deinen Dino nicht erreichen? 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 Dino-Chip an und versucht sein Glück.

Das Spiel endet,

sobald ein Spieler seinen letzten Dino erreicht hat und mit seiner Spielfigur auf sein Startfeld zurückgekehrt ist. Gewonnen!





LABYRINTH JUNIOR

FR

Jeux Ravensburger® n° 20 980 4

Un labyrinthe en mouvement
pour 2 à 4 joueurs* de 4 à 8 ans.

Auteur : Max J. Kobbert

Illustrations : Clarissa Corradin

Direction artistique : Julia Simon

Rédaction : Monika Gohl



Contenu :

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

Les petits dinosaures se sont perdus dans le labyrinthe ! Comment les aider à sortir ? Les chemins changent sans arrêt ! Là où il y avait un passage se dresse soudain un mur ! A vous de ne pas vous perdre et de faire coulisser astucieusement les couloirs pour atteindre le maximum de dinosaures.

Le but du jeu

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

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Couloir et les jetons Dinosaur 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 Dinosaur 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 Dinosaur 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 dinosaure recherché sans modifier le labyrinthe, il peut renoncer à pousser les plaques et déplacer directement son pion.



Déplacement du pion et découverte d'un dinosaure

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

S'il atteint le dinosaure recherché, le joueur l'a trouvé 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 dinosaure 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 dinosaure. Et ainsi de suite, jusqu'à que l'un des joueurs y parvienne. Celui-ci gagne le jeton. Ce n'est qu'à ce moment là que le joueur suivant peut retourner un nouveau jeton.

La partie s'arrête

dès qu'un joueur a atteint le dernier dinosaure et gagné le dernier jeton. Le joueur qui possède le plus de jetons dinosaure 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 savoir où il doit se rendre.

Un joueur doit toujours modifier d'abord le labyrinthe avant de déplacer son pion, et ce, même s'il aurait pu atteindre directement son dinosaure 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 dinosaure.

La partie prend fin

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





LABYRINTH

JUNIOR

Gioco Ravensburger® n° 20 980 4
Divertente gioco d'astuzia
per 2-4 giocatori* dai 4 agli 8 anni.

Autore: Max J. Kobbert
Illustrazioni: Clarissa Corradin
Direzione artistica: Julia Simon
Redazione: Monika Gohl

Contenuto:

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

I piccoli dinosauri si sono persi nel labirinto magico! I corridoi del labirinto cambiano continuamente: dove fino a un attimo fa c'era un passaggio libero ora non c'è più via d'uscita! Chi riuscirà a non perdere l'orientamento e a spostare i corridoi giusti in modo da ritrovare il maggior numero di dinosauri dispersi?

Scopo del gioco

Raggiungete con la vostra pedina i dinosauri dispersi per raccogliere il maggior numero di dino-gettoni.

Preparazione

Prima di cominciare, staccate con delicatezza le tessere del labirinto e i dino-gettoni 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 dino-gettoni e sistemati 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 dino-gettone 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 il dinosauro che cerca, può farlo subito senza spostare il labirinto.



Sposta la pedina e trova i dinosauri

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 ritrovare il dinosauro disperso! Quindi prende il dino-gettone e lo mette davanti a sé. Il suo turno è così terminato e ora tocca al prossimo giocatore scoprire un nuovo dino-gettone.

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 il dinosauro disperso e a vincere così il dino-gettone. Solo dopo che qualcuno avrà conquistato quel dino-gettone se ne può scoprire uno nuovo.

Fine della partita

La partita termina quando uno dei giocatori riesce a raggiungere l'ultimo dinosauro disperso. Vince chi possiede il maggior numero di dino-gettoni!



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 dino-gettoni e distribuiteli in numero uguale a tutti i giocatori. Ognuno impila i propri dino-gettoni, sempre tenendoli coperti, e li mette davanti a sé.

Il giocatore di turno sbircia – senza farlo vedere agli avversari – il dino-gettone che si trova in cima alla propria pila. Ora solo lui sa in che direzione deve andare!

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 il dinosauro? Allora può prendere il dino-gettone e metterlo davanti a sé. Il suo turno è così terminato.

Il giocatore non è riuscito a raggiungere il dinosauro che cercava? Allora può decidere di spostare la propria pedina in una posizione vantaggiosa oppure di lasciarla ferma dove si trova. Tenterà di nuovo di raggiungere il dinosauro quando sarà di nuovo il suo turno. Ora tocca al prossimo giocatore, il quale dovrà guardare il dino-gettone in cima alla propria pila e mettersi alla ricerca del dinosauro disperso.

Fine della partita

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





LABYRINTH JUNIOR

ES

Juego Ravensburger® n.º 20 980 4

Un divertido juego de astucia
para 2-4 jugadores* de 4 a 8 años.

Autor: Max J. Kobbert

Ilustraciones: Clarissa Corradin

Dirección artística: Julia Simon

Redacción: Monika Gohl

Contenido:

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

¡Los pequeños dinosaurios se han perdido en el laberinto! ¿Cómo podríais liberarlos? Los pasillos cambian constantemente y donde antes había un camino despejado, de repente os podéis topar con un muro que os bloquea el paso. ¿Quién logrará mantener la situación bajo control y mover los pasillos para poder llegar hasta más dinosaurios?

Objetivo del juego

Llegad con vuestro peón hasta los dinos para conseguir el mayor número de fichas de dino.

Preparación

Antes de comenzar, separad con cuidado las piezas de laberinto y las fichas de dino 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 utilizéis, 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 dino 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 dino y la deja apoyada boca arriba sobre la mesa. Ese es el primer dino 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 dino directamente, puede hacerlo inmediatamente sin mover el laberinto.



Avanzar el peón y encontrar a los dinos

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

En cambio, si no logra llegar hasta el dino, 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 dino. Se sigue jugando así hasta que uno de los jugadores consiga llegar al dino y ganar así la ficha de dino correspondiente. Solo se puede destapar una ficha de dino nueva cuando algún jugador ya ha conseguido la anterior ficha de dino.

Fin de la partida

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



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 dino y repartidlas por igual entre todos los jugadores. Cada uno apila boca abajo sus fichas de dino y las deja delante de sí mismo.



El jugador de turno mira la primera ficha de dino de su pila, sin mostrársela a sus oponentes. ¡Ahora solo él sabe adónde quiere 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 hasta su dino 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 dino? En ese caso puede coger la ficha de dino y ponerla delante de sí mismo. Con ello su turno termina.

¿El jugador no ha conseguido llegar hasta el dino? 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 dino. Ahora le toca al siguiente jugador, que debe mirar la ficha de dino de arriba de su pila e intentar llegar hasta ese dino.

Fin de la partida

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



LABYRINTH

JUNIOR

Ravensburger® spel nr. **20 980 4**
 Het spannende schuifspel
 voor **2-4** spelers* van **4-8** jaar.

Auteur: Max J. Kobbert
Illustraties: Clarissa Corradin
Art Direction: Julia Simon
Redactie: Monika Gohl



Inhoud:

- 1 spelbord
- 4 speelfiguren
- 12 dino-schijfjes
- 17 doolhofkaarten

De kleine dino's zijn verdwaald in het Betoverde Doolhof!
Hoe kunnen jullie ze bevrijden? De wegen veranderen steeds
- en waar zojuist nog een vrije doorgang was, staat nu ineens
een muur! Wie houdt het overzicht en verschuift de gangen
zo dat hij de meeste dino's bereikt?

Doel van het spel

is, met je speelfiguur de te zoeken dino's te bereiken en aan het eind de meeste dino-schijfjes te verzamelen.

Vorbereiding

Voor het eerste spel halen jullie de doolhof-kaarten en de dino-schijfjes voorzichtig uit het karton. Vier doolhof-kaarten zijn aan twee kanten bedrukt. Op de ene kant staan kruisingen met vier wegen. Aan de andere kant zijn bochten afgebeeld.



Leg het spelbord tussen jullie in het midden op tafel. Schud de doolhof-kaarten met de afbeelding naar beneden en verdeel ze vervolgens met de afbeelding naar boven over de vrije velden van het spelbord. Zo ontstaat een toevallig doolhof.

Beslis voor het schudden of en met hoeveel kruisingen jullie willen spelen. Hoe meer kruisingen jullie gebruiken, des te eenvoudiger wordt het!

Er blijft één doolhof-kaart over. Laat deze eerst naast het spelbord liggen. Jullie hebben de kaart later nodig voor het verschuiven van het doolhof.

Schud de ronde dino-schijfjes blind en leg ze klaar naast het spelbord.

Ieder kiest een speelfiguur en zet deze op het startveld met dezelfde kleur in een hoek van het spelbord.



* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Nu gaat het beginnen!

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens gaat het spel met de klok mee. Ben je aan de beurt, dan draai je een dino-schijfje om en laat hem open liggen. Het schijfje laat het eerste doel zien, dat je nu met je speelfiguur moet bereiken.

Doolhof verschuiven

Schuif het overblijvende doolhof-kaartje aan een zijde in het spelbord. De pijltjes markeren de plaatsen waar dat mogelijk is. Aan de tegenoverliggende zijde wordt er dan een ander doolhof-kaartje uitgeschoven. Dit blijft daar liggen tot het er door de volgende speler op een andere plaats weer wordt ingeschoven.



Schuif je er een doolhof-kaart uit, waar een speelfiguur op staat, dan zet je die op de doolhof-kaart die je er net hebt ingeschoven. Het verplaatsen van de speelfiguur geldt echter niet als beurt!



Verschuif het doolhof eerst en zet vervolgens met je speelfiguur. **Uitzondering:** kun je het te zoeken motief ook bereiken zonder het doolhof te verschuiven, dan hoeft je niet te schuiven en mag je direct naar je dino gaan.



Speelfiguur zetten en dino's vinden

Je mag met je speelfiguur op ieder veld zetten, dat je met een ononderbroken weg kunt bereiken – of je kunt ook blijven staan. Op een doolhof-kaart mogen meerdere speelfiguren staan.

Bereik je het te zoeken motief met je figuur, dan heb je je dino gevonden! Leg het dino-schijfje als winst voor je neer. Je beurt is ten einde en de volgende speler draait een nieuw dino-schijfje om.

Bereik je het te zoeken motief niet, dan zet je je speelfiguur zo ver dat je een goede uitgangspositie hebt voor de volgende beurt.

De volgende speler die aan de beurt is mag nu proberen met zijn figuur bij hetzelfde motief te komen. Dat gaat net zo lang verder, tot één van jullie de gezochte dino gevonden heeft en het dino-schijfje wint. Pas nu draait de volgende speler een nieuw schijfje om.

Het spel eindigt

zodra een speler met zijn speelfiguur de laatste dino heeft bereikt en het laatste dino-schijfje kon pakken. Wie de meeste dino-schijfjes bezit, wint!



Variant voor geoefende doolhof-spelers

Bouw het spel op zoals in het begin beschreven. Draai daarbij alle kruisingen met vier wegen op de achterkant met de bochten. Schud de dino-schijfjes met de beeldzijde naar beneden en verdeel ze gelijkmatig onder de spelers. Iedere speler legt zijn dino-schijfjes als blinde stapel voor zich neer.



Als je aan de beurt bent, dan bekijk je je bovenste schijfje, maar kijk uit dat de andere spelers het niet zien. Alleen jij weet nu, waar je naartoe moet!

Je verschuift altijd eerst het doolhof en zet dan je speelfiguur. Anders dan in het basisspel verschuif je het doolhof ook, als je direct bij het doel kunt komen.

Bij het inschuiven van de doolhof-kaart geldt, dat je hem in geen geval aan dezelfde zijde mag inschuiven als waar hij het laatst is uitgeschoven. Je mag dus de beurt van je voorganger niet ongedaan maken!

Heb je je dino ontdekt? Leg dan het dino-schijfje voor je neer en beëindig je beurt.

Kon je je dino niet bereiken? Zet je figuur zo ver als je wilt of blijf gewoon staan. Probeer het opnieuw, als je weer aan de beurt bent. De volgende speler bekijkt nu zijn bovenste schijfje en beproeft zijn geluk.

Het spel eindigt,

zodra een speler zijn laatste dino heeft bereikt en met zijn speelfiguur op zijn startveld is teruggekeerd. Gewonnen!

Do you already know the original?

26 448-3



Kennt ihr schon das Original?

26 955-6



¿Conoces ya el juego original?

26 324-0



Connaissez-vous déjà le jeu original ?

26 743-9



Conosci già l'originale?

26 447-6



Kennen jullie het origineel al?

26 442-1



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 Pfastatt

Ravensburger S.r.l. · Strada 4, Palazzo A8 · 20057 Assago (MI) · Italia

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

Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort