



JUNIOR



Max J. Kobbert

Ravensburger



JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® Spiele Nr. 21 282 8

Der schlaue Schiebespaß
für **2–4** Feuerwehrmann Sam Fans
ab **4** Jahren.

Autor: Max J. Kobbert
Design: Rettig Design

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 17 quadratische Wegekarten
- 12 runde Chips
- 4 Spielfiguren



Feuerwehrmann Sam, seine mutigen Kollegen, sowie die wichtigsten Feuerwehr-Einsatzfahrzeuge befinden sich im Labyrinth von Pontypandy. Wenn ihr das Labyrinth geschickt verschiebt, entstehen schnell neue Wege und ihr könnt nach und nach alle Helden der Feuerwache erreichen.

Ziel des Spiels ist es, die meisten runden Chips zu sammeln.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr die Wegekarten und die runden Chips vorsichtig aus den Stanztafeln heraus. Legt den Spielplan in die Tischmitte, so dass er für euch alle gut erreichbar ist. Die Wegekarten mischt ihr verdeckt und verteilt sie anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans. Dadurch entsteht ein zufälliges Labyrinth.

Vier Wegekarten sind beidseitig bedruckt. Auf der Vorderseite befinden sich Kurven. Auf der Rückseite sind Kreuzungen mit vier Wegen, die das Spiel vereinfachen. Entscheidet vor dem Mischen, ob und wie viele Kreuzungen ihr ins Spiel nehmen wollt. Je mehr Kreuzungen ihr verwendet, desto einfacher wird es!

Tipp an die Eltern:

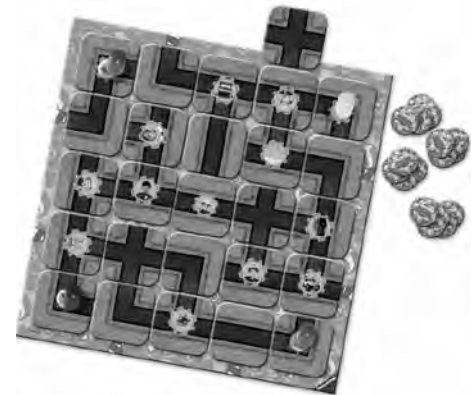
Bei der ersten Spielrunde empfiehlt es sich mit mehreren Kreuzungen zu spielen. Mit etwas Übung können jedoch in weiteren Spielrunden nach und nach die Kreuzungen entfernt (= umgedreht) werden.



Eine Wegekarte bleibt immer übrig. Lasst sie zunächst neben dem Spielplan liegen. Ihr braucht sie später zum Verschieben des Labyrinths. Die runden Chips mischt ihr verdeckt und legt sie neben dem Spielplan bereit.

Einer der Chips wird aufgedeckt. Er zeigt die erste Figur oder das erste Einsatzfahrzeug, das im Labyrinth erreicht werden soll.

Nun sucht ihr euch noch eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farbgleiche Startfeld in einer der Spielplanecken.



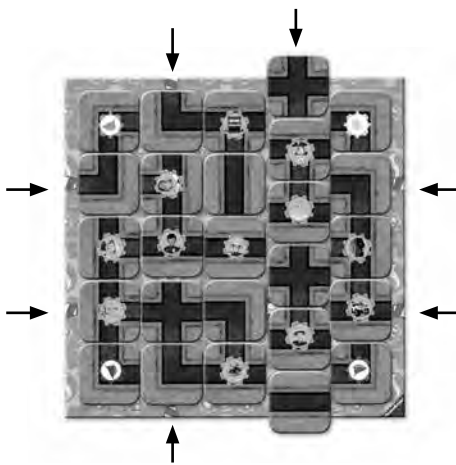
Und los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, versuchst du mit deiner Spielfigur die Figur oder das Einsatzfahrzeug zu erreichen, das der aufgedeckte Chip zeigt. Dazu verschiebst du immer zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur.

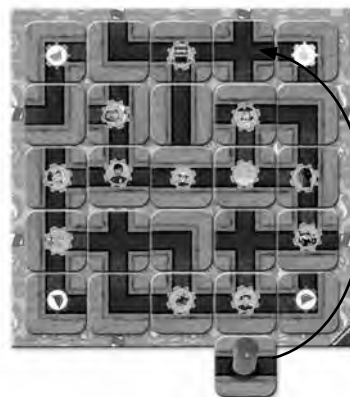
So verschiebst du das Labyrinth

Schiebe die überzählige Wegekarte von einer Seite in den Spielplan ein. Rot-weiß gestreifte Pfeile markieren die Stellen, an denen du die Wegekarte einschieben kannst. Schiebe die Wegekarte so weit ein, bis auf der gegenüberliegenden Seite eine andere Wegekarte aus dem Labyrinth herausgeschoben wird.

Die herausgeschobene Wegekarte bleibt am Spielplanrand liegen, bis sie vom nächsten Spieler an einer anderen Stelle wieder eingeschoben wird.



Schiebst du eine Wegekarte heraus, auf der eine Spielfigur steht, so setzt du diese Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite auf die Wegekarte, die du gerade neu in den Spielplan eingeschoben hast. Das Versetzen einer Spielfigur gilt aber noch nicht als Spielzug!



Du musst das Labyrinth immer zuerst verschieben, bevor du mit deiner Spielfigur ziehst! Auch wenn du die gesuchte Figur oder das gesuchte Einsatzfahrzeug ohne Verschieben erreichen kannst. In diesem Fall verschiebst du natürlich nur die Wegekarten, die deinen Weg nicht stören.

So ziehst du mit deiner Spielfigur

Sobald du das Labyrinth verschoben hast, kannst du mit deiner Spielfigur ziehen. Du darfst auf jedes Feld ziehen, das deine Spielfigur durch einen ununterbrochenen Weg erreichen kann (auf einer Wegekarte können mehrere Spielfiguren stehen).

Erreichst du die gesuchte Figur oder das gesuchte Einsatzfahrzeug, kannst du dir den Chip nehmen und ihn vor dir ablegen. Damit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler deckt einen neuen runden Chip auf.

Kannst du die gesuchte Figur oder das gesuchte Einsatzfahrzeug nicht erreichen, ziehst du deine Spielfigur so weit, dass du für deinen nächsten Zug eine möglichst gute Ausgangsposition hast. Oder du ziehst in dieser Runde nicht voran. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch dieser versucht nun mit seiner Spielfigur zum gleichen Ziel zu gelangen. Dies geht so lange weiter, bis einer von euch die gesuchte Figur oder das gesuchte Einsatzfahrzeug im Labyrinth erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt den runden Chip. Erst jetzt dreht der nächste Spieler einen neuen runden Chip um.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur die letzte gesuchte Figur oder das letzte gesuchte Einsatzfahrzeug erreicht hat. Er darf sich den letzten Chip nehmen und vor sich ablegen.

Gewonnen hat der Spieler, der jetzt die meisten runden Chips vor sich liegen hat.

Variante für geübte Labyrinth Spieler

Baut das Spiel auf, wie zu Beginn der Anleitung beschrieben. Dreht alle Kreuzungen mit vier Wegen auf die Rückseite, denn diese benötigt ihr bei dieser Variante nicht. Die runden Chips mischt ihr verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Jeder legt seine Chips verdeckt als Stapel vor sich ab.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du deinen obersten Chip und schaut ihn dir geheim an. Nur du kennst jetzt die Figur oder das Einsatzfahrzeug, das du mit deiner Spielfigur im Labyrinth erreichen musst.

Wie zuvor beschrieben, verschiebst du nun zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur. Beim Einschieben der Wegekarte gilt jedoch, dass du sie nicht an der Stelle einschieben darfst, an der sie gerade herausgeschoben wurde. Du darfst also den Spielzug des vorherigen Spielers nicht rückgängig machen! Hast du deine gesuchte Figur oder Einsatzfahrzeug erreicht, legst du den runden Chip offen neben dich. Dein Spielzug ist beendet. Erreichst du deine gesuchte Figur oder das Einsatzfahrzeug nicht, ziehst du mit deiner Spielfigur soweit du möchtest, oder bleibst in dieser Runde stehen. Dein Spielzug ist beendet und du versuchst es in der nächsten Runde noch einmal. Der nächste Spieler schaut sich ebenfalls seinen obersten runden Chip an und versucht die dort gezeigte Figur oder das dort gezeigte Einsatzfahrzeug zu erreichen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die gesuchte Figur oder das gesuchte Einsatzfahrzeug seines letzten Chips erreicht hat und mit seiner Spielfigur auf sein Startfeld zurückgekehrt ist. Wem dies zuerst gelingt, **hat gewonnen!**





JUNIOR LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 21 282 8

Un labyrinthe en mouvement pour
2 à 4 fans de Sam le pompier
à partir de **4** ans.

Auteur : Max J. Kobbert
Design : Rettig Design

Contenu :

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



Sam le pompier, ses courageux collègues et les principaux véhicules d'intervention se cachent dans le labyrinthe de Pontypandy. À vous de faire coulisser astucieusement les plaques du labyrinthe pour faire apparaître de nouveaux passages et atteindre ainsi, l'un après l'autre, tous les héros de la caserne.

Le but du jeu consiste à gagner le maximum de jetons.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Chemin et les jetons des planches prédécoupées. Placer le plateau de jeu au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Mélanger les plaques face cachée, puis les répartir sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire.

Quatre cartes sont imprimées recto-verso. Au recto figure un angle. Au verso, par contre, se trouve un croisement avec quatre chemins qui simplifient le jeu. Avant de mélanger, les joueurs décident s'ils utilisent des croisements et combien. Plus il y en aura, plus le jeu sera simple !

Conseil aux parents :

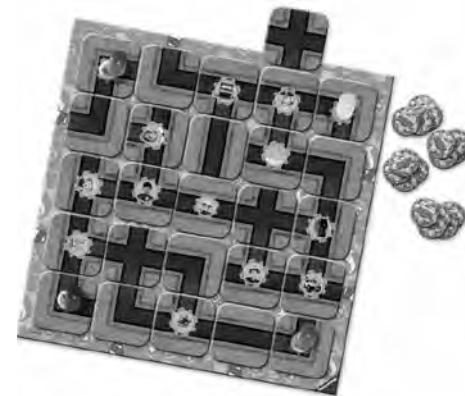
Lors des premières parties, il est recommandé de jouer avec plusieurs croisements. Avec un peu d'expérience, il sera possible de les enlever (les retourner) petit à petit.



Il reste toujours une plaque. La laisser à côté du plateau pour l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser les passages du labyrinthe. Mélanger les jetons face cachée et les placer à proximité du plateau.

Un des jetons est retourné. Il montre le premier personnage ou le premier véhicule qu'il faut retrouver dans le labyrinthe.

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



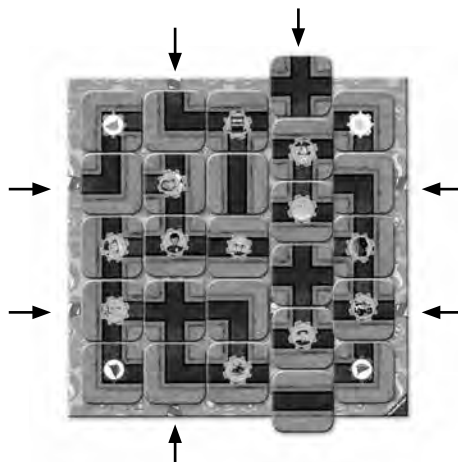
La partie peut commencer

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne le premier jeton. Quand vient son tour, le joueur essaye d'atteindre le personnage ou le véhicule figurant sur le jeton avec son pion. Pour cela, il commence par modifier le labyrinthe, puis déplace son pion.

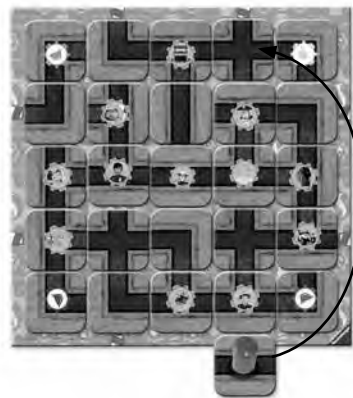
Modification du labyrinthe

Le joueur pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Des flèches rayées rouge et blanc indiquent les endroits où peut être insérée la plaque. Celle-ci est poussée jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée du labyrinthe.

La plaque expulsée reste au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.



Si, en faisant coulisser les chemins 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, même, s'il peut atteindre le personnage ou le véhicule recherché sans toucher au labyrinthe. Bien sûr, dans ces cas-là, il s'arrange pour pousser les plaques qui ne « cassent » pas son chemin.

Déplacement du pion

Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut bouger son pion. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un chemin ininterrompu (plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case).

S'il atteint le personnage ou le véhicule recherché, le joueur peut prendre le jeton et le poser 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 personnage ou le véhicule recherché, il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour ou bien choisir de ne pas bouger du tout. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi essaie d'atteindre ce même personnage ou véhicule. 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 pion atteint le dernier personnage ou véhicule recherché. Le joueur s'empare du jeton et le place devant lui.

Le vainqueur est le joueur qui possède alors le plus de jetons devant lui.

Variante pour joueurs expérimentés

Installer le jeu comme expliqué en début de règle. Retourner les quatre croisements face cachée car ils ne serviront pas dans cette variante. 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 personnage ou le véhicule que son pion doit atteindre dans le labyrinthe.

Comme expliqué précédemment, il faut d'abord modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Mais il est interdit d'introduire 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 ! Le joueur qui atteint le bon personnage ou véhicule, retourne son jeton, face visible, devant lui. Son tour est terminé. Si le joueur n'atteint pas le personnage ou véhicule recherché, il déplace son pion aussi loin qu'il veut ou le laisse sur place pour ce tour. Son tour est terminé et il réessayera au tour suivant. À son tour, le joueur suivant regarde le pion supérieur de sa pile et essaie d'atteindre le personnage ou véhicule représenté avec son pion.

La partie prend fin dès qu'un joueur atteint le premier le personnage ou véhicule correspondant au dernier jeton de sa pile et revient à sa case Départ. Celui qui y parvient remporte la partie.





JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® spel nr. 21 282 8

Het slimme schuifspel
voor 2–4 brandweerman Sam fans
vanaf 4 jaar.

Auteur: Max J. Kobbert
Design: Rettig Design

Inhoud:

- 1 speelbord
- 17 vierkante doolhofkaarten
- 12 ronde doelkaartjes
- 4 speelfiguren



Brandweerman Sam, zijn dappere collega's, en ook de belangrijkste brandweervoertuigen bevinden zich in het labyrinth van Piekepolder. Als jullie het labyrinth slim verschuiven, ontstaan al snel nieuwe wegen en kunnen jullie zo alle helden van de brandweer bereiken.

Doel van het spel is, de meeste doelkaartjes te verzamelen.

Vorbereiding

Voor het allereerste spel halen jullie de doolhofkaarten en de ronde doelkaartjes voorzichtig uit het karton. Leg het speelbord in het midden op tafel, zo dat jullie er allemaal goed bij kunnen. Schud de doolhofkaarten omgekeerd door elkaar en leg ze vervolgens open op de vrije velden van het speelbord. Hierdoor ontstaat een toevallig labyrinth.

Vier doolhofkaarten zijn aan beide kanten bedrukt. Op de voorkant staan bochten, op de achterkant staan kruisingen met vier wegen die het spel makkelijker maken. Beslis voordat je gaat schudden, of en hoeveel kruisingen je in het spel wilt nemen. Hoe meer kruisingen worden gebruikt, des te eenvoudiger het wordt!

Tip voor de ouders:

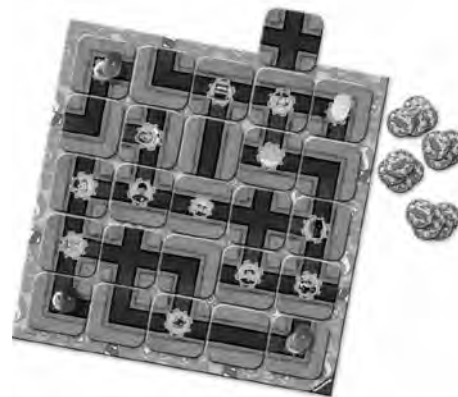
Bij de eerste spelronde is het aan te raden met meer kruisingen te spelen. Met een beetje oefening kunnen de kruisingen de volgende speelrondes langzamerhand worden verwijderd (= omgedraaid).



Er blijft altijd één doolhofkaart over. Laat deze naast het speelbord liggen. Jullie hebben hem later nodig om het labyrinth te verschuiven. Hussel de ronde kaartjes omgekeerd door elkaar en leg ze naast het speelbord klaar.

Eén van de ronde kaartjes wordt omgedraaid. Dit kaartje laat de eerste figuur of het eerste brandweervoertuig zien dat je moet bereiken.

Kies een speelfiguur en zet die op het startveld van dezelfde kleur in één van de vier hoeken van het speelbord.



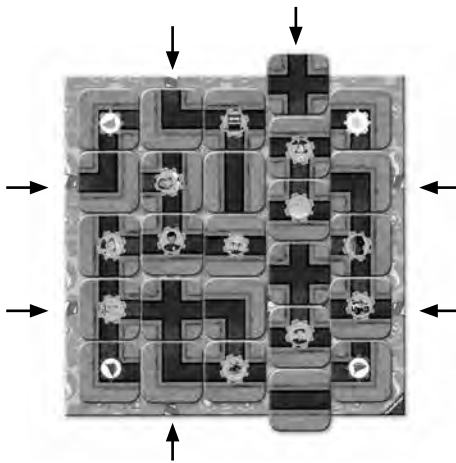
En het gaat beginnen!

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens gaat het spel om de beurt verder met de wijzers van de klok mee. Ben je aan de beurt, dan probeer je met je speelfiguur de figuur of het brandweervoertuig in het labyrint te bereiken die op het omgedraaide kaartje staat. Daarvoor verschuif je altijd eerst het labyrint en daarna zet je je speelfiguur.

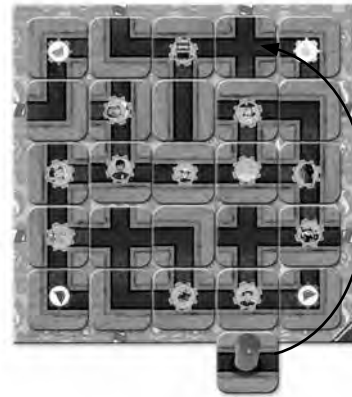
Zo verschuif je het labyrint

Schuif de overgebleven doolhofkaart er aan een kant van het speelbord in. Rood-wit gestreepte pijlen markeren de plaatsen waar je de doolhofkaarten erin kunt schuiven. Schuif de doolhofkaart er zo ver in, tot aan de tegenoverliggende zijde een doolhofkaart uit het labyrint wordt geschoven.

De kaart die eruit geschoven is, blijft aan de rand van het speelbord liggen tot hij er door de volgende speler aan een andere kant weer wordt ingeschoven.



Schuif je er een doolhofkaart uit waar een speelfiguur op staat, dan zet je deze speelfiguur op de tegenoverliggende zijde op de doolhofkaart, die je er net hebt ingeschoven. Het verzetten van een speelfiguur geldt echter niet als een beurt!



Je moet het labyrint altijd eerst verschuiven, voordat je met je speelfiguur zet! Zelfs als je de te zoeken figuur zonder te schuiven kan bereiken. In dit geval verschuif je natuurlijk alleen de doolhofkaarten, die je wegen niet blokkeren.

Zo zet je met je speelfiguur

Zodra je het labyrint hebt verschoven, kun je met je speelfiguur zetten. Je mag op ieder veld zetten dat je speelfiguur door een ononderbroken weg kan bereiken (op een doolhofkaart kunnen meerdere speelfiguren staan).

Bereik je de te zoeken figuur of het brandweervoertuig, dan mag je het kaartje pakken en voor je neerleggen. Daarmee is je beurt ten einde en de volgende speler draait een nieuw doelkaartje om.

Kun je de te zoeken figuur of het brandweervoertuig niet bereiken, dan zet je je speelfiguur zo ver, dat je voor je volgende beurt een zo goed mogelijke uitgangspositie hebt. Of je zet deze ronde niet. Dan is de volgende speler aan de beurt. Ook deze probeert nu met zijn speelfiguur bij de te zoeken figuur te komen. Dat gaat net zo lang verder, tot één van jullie de te zoeken figuur of het brandweervoertuig in het labirint heeft bereikt. Deze speler wint het ronde kaartje. Pas nu draait de volgende speler een nieuw rond kaartje om.

Het spel eindigt, zodra een speler met zijn speelfiguur de laatste te zoeken figuur of het brandweervoertuig heeft bereikt. Hij mag het laatste kaartje pakken en voor zich neerleggen.

Gewonnen heeft de speler, die nu de meeste ronde kaartjes voor zich heeft liggen.

Variante voor geoefende labirintspelers

Zet het spel op, zoals in het begin van de handleiding beschreven. Draai alle kruisingen met vier wegen op de achterkant, want die heb je bij deze variant niet nodig. Hussel de ronde kaartjes omgekeerd door elkaar en verdeel ze gelijkmatig onder de spelers. Iedere speler legt zijn kaartjes omgekeerd als stapel voor zich neer.

Als je aan de beurt bent, pak je je bovenste kaartje en bekijk je het zonder dat de andere spelers het zien. Alleen jij kent nu de figuur of het brandweervoertuig, die je met je speelfiguur in het labirint moet bereiken.

Zoals hiervoor beschreven, verschuif je nu eerst het labirint en zet dan met je speelfiguur. Bij het inschuiven van de doolhofkaart geldt echter, dat je die niet op de plaats mag inschuiven waar hij zojuist uitgeschoven werd. Je mag dus de beurt van de voorgaande speler niet ongedaan maken! Heb je een te zoeken figuur of brandweervoertuig bereikt, dan leg je het ronde kaartje open naast je neer. Je beurt is ten einde. Bereik je je te zoeken figuur of brandvoertuig niet, dan zet je met je speelfiguur zo ver als je wilt, of je blijft deze ronde staan. Je beurt is ten einde en je probeert het de volgende ronde nog een keer. De volgende speler kijkt ook naar zijn bovenste kaartje en probeert de daarop afgebeelde figuur of het brandweervoertuig te bereiken.

Het spel is afgelopen, zodra een speler de te zoeken figuur of het brandweervoertuig van zijn laatste doelkaartje heeft bereikt en met zijn speelfiguur op zijn startveld is teruggekeerd. Wie dit als eerste lukt, **heeft gewonnen!**





JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® Game no. 21 282 8

The mysterious maze game for 2–4 fans of Fireman Sam aged 4 years and up.

Author: Max J. Kobbert
Design: Rettig Design

Contents:

- 1 game board
- 17 square maze cards
- 12 round tokens
- 4 figures



Fireman Sam, his brave fellow firefighters, and the most important rescue vehicles are all waiting to be found in the labyrinth of Pontypandy. If you move the maze cards carefully, you can create new paths where there were walls, and find all of your favourite firefighting friends.

The aim of the game is to collect the most round tokens.

Preparation

Before playing for the first time, carefully remove the maze cards and round tokens from the perforated cards. Put the game board in the middle of the table so you can all reach it easily. Shuffle the maze cards face down, then spread them out face up on the free squares on the game board. This creates a random maze.

Four of the maze cards are printed on both sides. There are junctions with four paths on the back that make the game easier. On the front are bends. Before you start playing, decide if you want to include junctions in the game, and if so how many. The more junctions you use, the simpler the game is.

Information for parents:

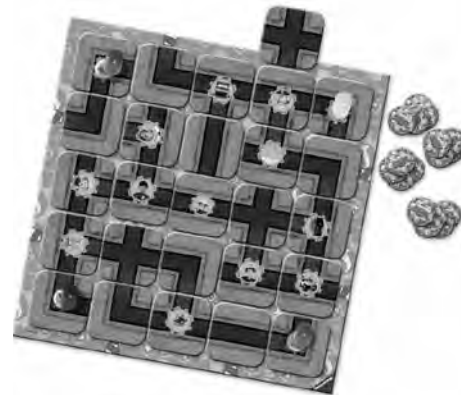
We recommend using all four junctions in the first round. With a little more practice, the junctions can gradually be removed (turned over).



One maze card is always left over. Place it next to the game board for now. You will need it later to move the maze. Shuffle the round tokens face down, and place them next to the board, ready to play.

One of the chips is flipped over, showing either the character or the rescue vehicle that needs to be found first.

Now pick out one of the figures and put it on the same-coloured start space in a corner of the game board.



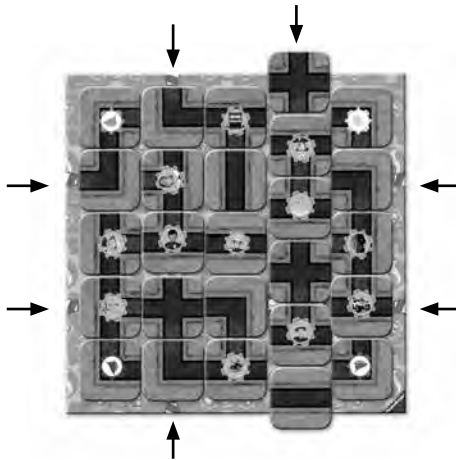
And off you go

The youngest player goes first. Continue playing in turn, moving in a clockwise direction. On your turn, try to move your figure to the character or rescue vehicle in the labyrinth showing on the turned-over token. To do so, first move the maze and then your figure.

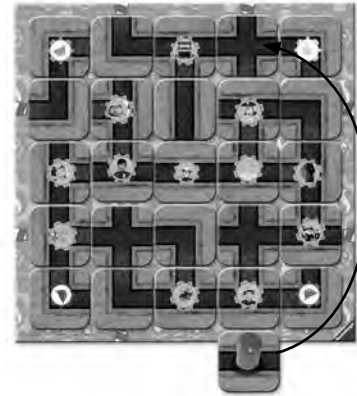
How to move the maze

Insert the surplus maze card into one side of the game board. There are red and white striped arrows marking the points where you can insert the maze card into the maze. Push the maze card in until another one is pushed out of the maze on the opposite side.

This one stays on the edge of the game board until another player pushes it back in again from somewhere else.



If you push a maze card out on which a figure is standing, put this figure on the opposite side of the board on the maze card you have just pushed into the game board. Moving a figure does not count as your turn!



You must move the maze before you can move your figure. Even if you can get to the right character or rescue vehicle you are looking for without moving the maze. In this case, move only those maze cards, of course, that do not hinder your path.

How to move your figure

Once you have moved the maze, you can move your figure. You can occupy any square that you can move your figure to directly, without interruption (a path card may have more than one figure on it).

Once you have got to the right character or rescue vehicle, you can take the token and place it in front of you. This is the end of your turn, and the next player starts by turning over another round token.

If you are unable to get to the right character or rescue vehicle, you can move your figure into a position that gives you a good starting point for your next turn, or not move it at all in this round. Now it is the next player's turn. This player now tries to move their figure to the right character or the right rescue vehicle. Continue like this until one of you gets to the right character or rescue vehicle. This player wins the round token. Now the next player turns over a new round token.

The game ends as soon as, one of the players reaches the last character or the last rescue vehicle. This player takes the corresponding token and places it in front of them.

The winner is the player with the most round tokens.

Version for experienced players

Set up the game as described at the beginning of the instructions. Turn over all the junctions with four paths, since you do not need the junctions but rather the bends in this version. Shuffle the round tokens face down and share them out equally among the players. Put your tokens face down in a stack in front of you.

When it's your turn, take the top token and look at it without sharing it with anyone else. Only you know which character or rescue vehicle you have to move your figure to.

As explained above, move the maze first and then your figure. When you push in the maze card, you are not allowed to push it in at the place from where it was pushed out. In other words, you are not allowed to undo the previous player's move. Once you have got to the right character or the right rescue vehicle, place the round token face up beside you. Your turn is now over. If you are unable to get to the right character or the right rescue vehicle, move your figure as far as you want to or leave it where it is. Your turn is over, and you can try again in the next round. The next player also looks at their top round token and tries to reach the corresponding character or rescue vehicle.

The game is over as soon as a player gets to the right character or the right rescue vehicle on the last of their tokens and has returned their figure to the start square. The first person to do this is **the winner!**





JUNIOR LABYRINTH

Gioco Ravensburger® n° 21 282 8

Un'emozionante avventura nel labirinto di Pontypandy per 2-4 appassionati di Sam dai 4 anni in su.

Autore: Max J. Kobbert

Design: Rettig Design

Contenuto:

- 1 tabellone
- 17 tessere quadrate del labirinto
- 12 gettoni rotondi
- 4 pedine



Nel labirinto di Pontypandy si trovano Sam, la sua efficientissima squadra e tutti gli automezzi dei pompieri. Spostando abilmente i percorsi del labirinto, si apriranno nuove strade per raggiungere, uno dopo l'altro, tutti gli eroi dei vigili del fuoco.

Obiettivo del gioco è raccogliere il maggior numero di gettoni.

Preparativi

Prima di giocare, staccate con cura tutte le tessere quadrate e i gettoni rotondi dalle tavole prefustellate. Mettete il tabellone al centro del tavolo, raggiungibile per tutti. Le tessere quadrate del labirinto vengono mischiate e disposte con l'illustrazione in su, sulle caselle libere del tabellone, in modo da creare le strade del labirinto in modo casuale.

4 tessere sono stampate su ambedue i lati. Da un lato sono raffigurati incroci stradali con 4 strade che facilitano l'andamento del gioco. Dall'altro, invece, sono raffigurate delle curve. Prima di mischiare le carte, decidete se volete giocare con questi incroci e quanti ne volete utilizzare: più incroci usate, più facile diventa l'andamento del gioco.

Consiglio per i genitori:

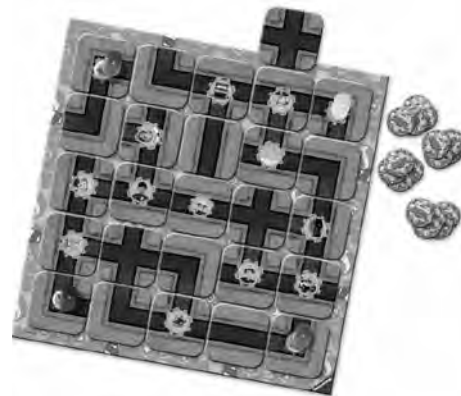
durante il primo giro è opportuno giocare con più incroci. Successivamente è possibile eliminare man mano questi incroci, semplicemente capovolgendo le carte.



Deve sempre avanzare una tessera, che all'inizio del gioco resta accanto al tabellone; servirà successivamente per spostare le tessere e modificare il labirinto. I gettoni rotondi vanno mischiati e tenuti coperti accanto al tabellone.

Scoprite uno di questi, che mostra il primo personaggio o automezzo da raggiungere nel labirinto.

A questo punto, ogni giocatore sceglie una pedina e la mette sulla casella del medesimo colore, in uno dei 4 angoli del tabellone.



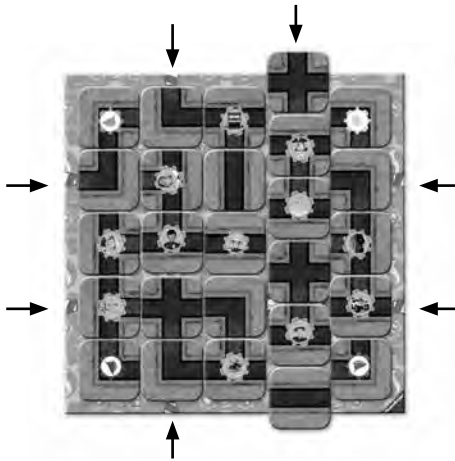
Si parte!

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno, con la tua pedina, devi cercare di raggiungere il personaggio o l'automezzo raffigurato sul primo gettone scoperto. Per fare questo, devi prima far scorrere il labirinto e poi avanzare la tua pedina.

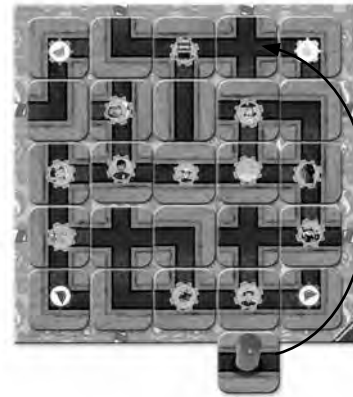
Come far scorrere il labirinto

Per modificare le strade del labirinto occorre inserire lateralmente la tessera quadrata messa da parte prima (le frecce con le righe bianco-rosse contrassegnano i punti nei quali puoi inserirla). Parti quindi da una freccia qualsiasi ed inserisci la tessera eccedente. In questo modo, un'altra tessera fuoriesce dalla parte opposta del tabellone.

La tessera fuoriuscita resta dove si trova e non può essere rimossa fino al turno del giocatore successivo che, a sua volta, la inserirà partendo dalla freccia che preferisce.



Se durante la tua mossa una pedina, tua o di un altro compagno, viene espulsa dal labirinto insieme alla tessera che fuoriesce, la stessa pedina dovrà essere posizionata sulla tessera appena inserita al lato opposto del tabellone. Questo spostamento della pedina non conta come mossa!



Devi comunque sempre prima far scorrere una sezione del labirinto e poi muovere la tua pedina, anche se potessi raggiungere il personaggio o l'automezzo ricercato senza dover modificare la strada del labirinto. In quel caso farai scorrere solo cartine che non influiscano negativamente sul tuo percorso.

Come muovere la tua pedina

Quando hai fatto scorrere una sezione del labirinto, puoi muovere la tua pedina. Puoi raggiungere qualsiasi punto del labirinto, purché trovi davanti a te una strada continua ed ininterrotta. Su una carta quadrata possono sostare più pedine.

Se riesci a raggiungere il personaggio o l'automezzo che ti serve, puoi prendere il gettone e deporlo davanti a te. Finisce così il tuo turno e tocca al prossimo giocatore, che scoprirà a sua volta il prossimo gettone.

Se non riesci a raggiungere direttamente il tuo obiettivo, potrai comunque spostare la tua pedina sulla casella che ti consente una partenza favorevole al prossimo turno. Ma la mossa non è obbligatoria, puoi lasciare la tua pedina anche ferma dove si trova. Tocca poi al prossimo giocatore, che cerca di raggiungere il medesimo obiettivo con la sua pedina. Si continua in questo modo finché uno non riesce a raggiungere il personaggio o l'automezzo ricercato; chi ci riesce può prendersi il gettone rotondo. Solo allora tocca al prossimo giocatore che avrà il compito di girare un nuovo gettone.

Il gioco termina quando uno dei giocatori raggiunge l'ultimo personaggio o l'automezzo ricercato. Egli può prendere l'ultimo gettone rotondo e depositarlo davanti a sé.

Vince chi ha raccolto il maggior numero di gettoni rotondi.

Variante per giocatori esperti

Montate il gioco come descritto all'inizio delle istruzioni. Capovolgete tutti gli incroci con 4 strade, non serviranno per questa variante. I gettoni rotondi vanno mischiati coperti e distribuiti in modo uguale tra i giocatori. Ogni giocatore, poi, impila i suoi gettoni coperti davanti a sé.

Quando tocca a te, prendi il gettone in cima alla tua pila e guardalo in segreto. Solo allora conoscerai il personaggio o l'automezzo da raggiungere nel labirinto, con la tua pedina.

Come descritto prima, sposta prima una sezione di labirinto e poi muovi la pedina. Quando inserisci la tessera, bada a non inserirla proprio dov'è uscita poco prima. Non devi annullare così la mossa dell'ultimo giocatore! Appena raggiunto il personaggio o l'automezzo ricercato, puoi prendere il gettone rotondo e metterlo accanto a te, scoperto. Finisce così il tuo turno. Se non riesci a raggiungere il tuo obiettivo, sposta la tua pedina fino al punto che ti consente una partenza favorevole al prossimo turno, ma puoi anche decidere di stare ferma/o per passare il turno al prossimo giocatore. Anche questo concorrente guarda in segreto un gettone della sua pila e cerca di raggiungere il proprio obiettivo.

Il gioco termina quando un giocatore ha raggiunto anche l'ultimo dei suoi personaggi o automezzi ricercati e raffigurati sui propri gettoni e ha condotto la sua pedina sulla corrispondente casella di partenza.

Questo giocatore viene proclamato **vincitore** della partita!





JUNIOR LABYRINTH

Juegos Ravensburger® n.º 21 282 8

El divertido juego del laberinto para **2-4** fans de Sam El Bombero a partir de **4** años.

Autor: Max J. Kobbert
Diseño: Rettig Design

Contenido:

- 1 tablero
- 17 piezas cuadradas de laberinto
- 12 fichas redondas
- 4 peones



Sam el bombero, sus valientes compañeros y los vehículos más importantes del cuerpo de bomberos se encuentran en el laberinto de Pontypandy. Si movéis las piezas del laberinto hábilmente, aparecerán rápidamente nuevos caminos y podréis llegar poco a poco hasta todos los héroes del cuerpo de bomberos.

El objetivo del juego es acumular el mayor número de fichas redondas.

Preparativos

Antes de jugar por primera vez, separad con cuidado de los paneles troquelados todas las piezas cuadradas, las fichas redondas y los peones. Poned el tablero en el centro de la mesa al alcance de todos. Mezclad las piezas cuadradas de laberinto y después colocadlas boca arriba en las casillas libres del tablero de tal manera que se forme un laberinto aleatorio.

Cuatro piezas están impresas por las dos caras. Por una cara, tienen curvas. En cambio, por la otra tienen cruces, que facilitan el juego. Antes de mezclar las piezas, decidid si queréis jugar con estos cruces y cuántos queréis utilizar: ¡cuantos más cruces, más fácil será el juego!

Consejo para los padres:

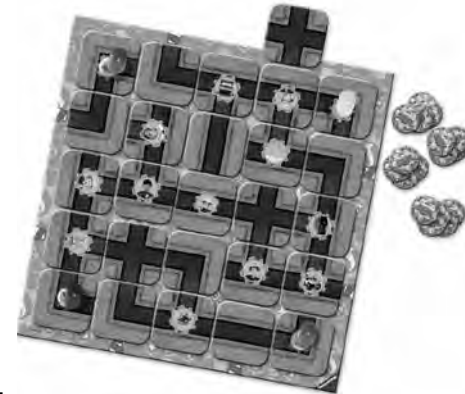
En la primera partida se recomienda jugar con varios cruces. Cuando ya se haya adquirido práctica en el juego, en las siguientes partidas se pueden eliminar progresivamente los cruces (dándoles la vuelta).



Siempre sobrará una pieza de laberinto, que al principio de la partida debéis dejar junto al tablero. Durante la partida, la necesitaréis para modificar el laberinto. Mezclad las fichas redondas boca abajo y dejadlas al lado del tablero.

Destapad una de las fichas redondas. Esta os indica el primer personaje o el primer vehículo hasta el que tenéis que llegar.

Por último, cada jugador escoge un peón y lo coloca sobre la casilla de salida de su mismo color situada en una de las cuatro esquinas del tablero.



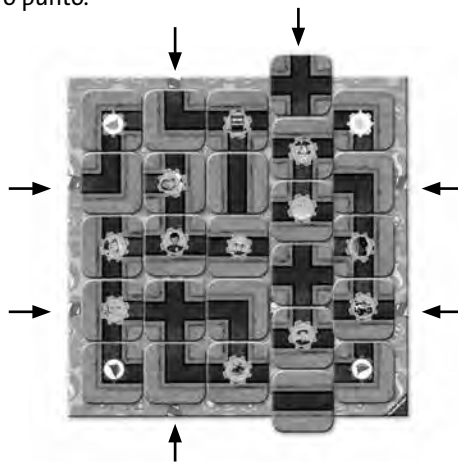
¡A jugar!

Empieza el jugador más joven y luego se sigue en el sentido horario. Cuando sea tu turno, intenta llegar con tu peón por los pasillos del laberinto hasta el personaje o vehículo que indique la ficha redonda que está boca arriba. Para ello, siempre deberás modificar primero el laberinto y luego avanzar con tu peón.

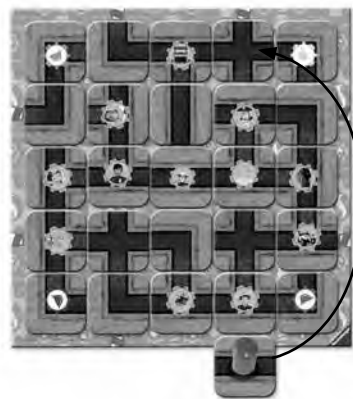
Cómo modificar el laberinto

Introduce la pieza cuadrada de laberinto sobrante por un lado del tablero. Las flechas de rayas rojas y blancas te indican los puntos por los que puedes introducirla. Introduce la pieza del laberinto lo suficiente como para que en el extremo opuesto salga otra pieza fuera del laberinto.

La pieza saliente se deja junto al borde del tablero hasta que el siguiente jugador la introduzca en el laberinto por otro punto.



Si al modificar el laberinto tu peón o el de otro jugador sale expulsado fuera del laberinto junto con la pieza saliente, debes situar ese peón sobre la pieza recién introducida en el extremo opuesto. ¡Este movimiento del peón no cuenta como jugada!



Siempre debes modificar primero el laberinto antes de mover tu peón, incluso si puedes llegar hasta el personaje o vehículo deseado sin modificarlo. En este caso, tendrás que tratar de mover solo aquellas piezas del laberinto que no te estorben el camino.

Cómo avanzar tu peón

Una vez que has movido una sección del laberinto, puedes avanzar tu peón. Puedes moverlo a cualquier casilla del laberinto que esté unida con tu peón mediante un camino ininterrumpido (puede haber varios peones en una misma casilla).

Si consigues llegar hasta el personaje o vehículo que buscabas, puedes coger la ficha redonda correspondiente y dejarla enfrente de ti. Así termina tu turno y le toca al siguiente jugador, que tendrá que darle la vuelta a una nueva ficha redonda.

Si no puedes llegar hasta el personaje o vehículo deseado, puedes mover igualmente tu peón a otra casilla que te permita una posición favorable para tu próximo turno o no mover en este turno el peón. Luego, el turno pasa al siguiente jugador, que debe intentar llegar con su peón hasta el mismo personaje o vehículo. Se sigue jugando de esta forma hasta que alguien consiga llegar en el laberinto hasta el personaje o vehículo buscado. Quien lo logre puede coger la ficha redonda correspondiente. Solo entonces el próximo jugador podrá girar una nueva ficha redonda.

La partida termina en cuanto un jugador llega con su peón hasta el último personaje o vehículo buscado. Ese jugador puede coger la última ficha redonda y dejarla delante de él.

Gana quien haya conseguido acumular el mayor número de fichas redondas.

Variante para jugadores experimentados

Montad el juego como se describe al principio de estas instrucciones. Dadles la vuelta a todos los cruces de 4 caminos, ya que en esta variante no se utilizan. Mezclad boca abajo las fichas redondas y repartidas por igual entre los jugadores. Después, cada jugador forma un mazo con ellas y lo deja delante de sí mismo.

Cuando sea tu turno, coge la ficha de arriba de tu mazo y mírala en secreto. Así sabrás hasta qué personaje o vehículo debes llegar con tu peón.

Como se ha descrito antes, primero debes modificar el laberinto y luego avanzar tu peón. Pero cuando introduzcas una pieza de laberinto para modificarlo, no puedes meterla por donde acaba de salir justo antes. ¡No puedes anular la jugada del último jugador! En cuanto llegues hasta el personaje o el vehículo que estabas buscando, deja la ficha redonda boca arriba delante de ti. Así termina tu turno. Si no logras llegar hasta el personaje o vehículo buscado, avanza tu peón tanto como quieras o déjalo en el sitio en el que estaba en ese turno. Después tu turno termina, pero lo puedes seguir intentando en tu siguiente turno. El siguiente jugador debe mirar también la ficha de arriba de su mazo e intentar llegar hasta el personaje o vehículo que le indique.

La partida termina en cuanto un jugador logra llegar hasta el personaje o vehículo que le indicaba su última ficha redonda y regresa con su peón hasta su casilla de salida. ¡Quien lo consigue primero **gana la partida!**





JUNIOR LABYRINTH

Jogo Ravensburger® n° 21 282 8

Uma aventura emocionante no labirinto para 2-4 jogadores aficionados por Sam a partir de 4 anos.

Autor: Max J. Kobbert

Design: Rettig Design

Conteúdo:

- 1 cartela
- 17 cartões quadrados do labirinto
- 12 fichas redondas
- 4 peças

No labirinto de Pontypandy estão Sam, a sua eficientíssima equipa e todos os veículos dos bombeiros. Ao deslocar com destreza os caminhos do labirinto, irão abrir-se novas ruas para alcançar, um após o outro, todos os heróis dos bombeiros.

O objetivo do jogo é recolher o maior número de fichas.

Preparativos

Antes de jogar, desprenda com cuidado todos os cartões quadrados e as fichas redondas das cartelas previamente cortadas. Coloque a cartela no centro da mesa, de forma a ser alcançada por todos. Os cartões quadrados do labirinto são misturados e dispostos com a ilustração para cima, nas casas livres da cartela, de forma a criar as ruas do labirinto de maneira casual.



4 cartões são impressos de ambos os lados. De um lado são representados cruzamentos com 4 ruas que facilitam o andamento do jogo. Do outro, ao contrário, são representadas algumas curvas. Antes de misturar as cartas, decida se quer jogar com esses cruzamentos e quantos quer utilizar: quanto mais cruzamentos forem usados, mais fácil é o andamento do jogo.

Conselho para os pais:

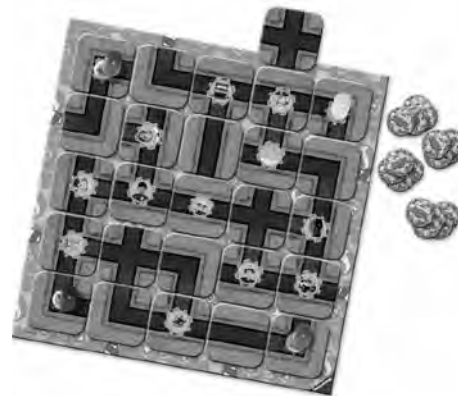
durante a primeira jogada é oportuno jogar com vários cruzamentos. Em seguida é possível eliminar a cada vez esses cruzamentos, simplesmente virando as cartas ao contrário.



Deve sempre sobrar um cartão, que no início do jogo fica ao lado da cartela; em seguida servirá para deslocar os cartões e alterar o labirinto. As fichas redondas devem ser misturadas e deixadas cobertas ao lado da cartela.

Uma das fichas deve ser descoberta onde está ilustrado o primeiro personagem ou veículo que deve ser alcançado no labirinto.

Nessa altura, cada jogador escolhe uma peça e coloca-a sobre a casa com a mesma cor, em um dos 4 cantos da cartela.



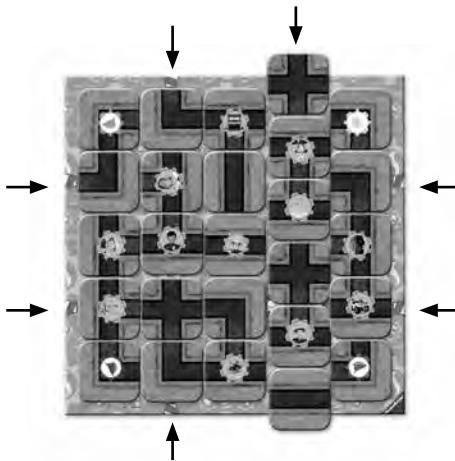
Começar!

Começa o jogador mais novo, depois continua-se no sentido horário. Na própria vez, com a sua peça, deve tentar alcançar o personagem ou o veículo representado na primeira ficha descoberta. Para fazer isso, deve antes fazer andar o labirinto e depois avançar a própria peça.

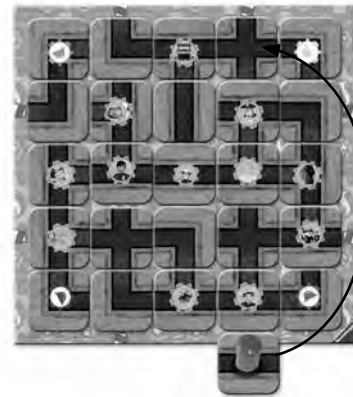
Como fazer andar o labirinto

Para alterar os percursos do labirinto é preciso inserir na lateral o cartão quadrado deixado antes de lado (as flechas com as linhas brancas-vermelhas marcam os pontos nos quais pode inseri-lo). Comece, portanto, por uma flecha qualquer e insira o cartão que sobra. Dessa maneira, outro cartão sai pela parte oposta da cartela.

A cartela que sai fica onde está e não pode ser removida até a rodada do jogador seguinte que, por sua vez, irá inseri-la começando pela flecha que prefere.



Se durante a própria jogada uma peça própria ou de outro companheiro for expulsa do labirinto junto com o cartão que sai para fora, a mesma peça deverá ser posicionada no cartão recém inserido no lado oposto da cartela. Esse movimento da peça não vale como jogada!



Deve sempre antes fazer correr uma seção do labirinto antes de mover a própria peça, mesmo se puder alcançar o personagem ou o veículo procurado sem mover o percurso do labirinto. Nesse caso deve-se fazer correr somente mapas que não influem negativamente no seu percurso.

Como mover a própria peça

Quando fez andar uma seção do labirinto, pode mover a sua peça. Pode alcançar qualquer ponto do labirinto, desde que encontre na sua frente uma rua contínua e sem interrupção. Em uma casa quadrada podem ficar várias peças.

Se consegue alcançar o personagem ou o veículo que precisa, pode pegar a ficha e colocá-la em frente a si. Assim termina a sua vez e é a vez do jogador seguinte, que descobrirá então a próxima ficha.

Se não consegue alcançar diretamente o seu objetivo, poderá de qualquer forma deslocar a sua peça na casa que lhe permite uma partida favorável na rodada seguinte. Mas a jogada não é obrigatória, pode deixar a sua peça também parada onde está. Depois é a vez do próximo jogador, que procura alcançar o mesmo objetivo com a própria peça. Dessa forma continua-se até alguém conseguir alcançar o personagem ou o veículo procurado; quem consegue ganha a ficha redonda. Somente agora é a vez do próximo jogador que terá a tarefa de virar uma nova ficha.

O jogo acaba quando um dos jogadores alcança o último personagem ou o veículo procurado. Ele pode pegar a última ficha redonda e colocá-la em frente a si.

Ganha quem recolhe o maior número de fichas redondas.

Variante para jogadores experientes

Monte o jogo como descrito no início das instruções. Vire ao contrário todos os cruzamentos com 4 ruas, não serão necessários para esta variante. As fichas redondas devem ser misturadas cobertas e distribuídas em número igual entre os jogadores. Cada jogador, depois, empilha suas fichas cobertas em frente a si.

Quando é a sua vez, pegue a ficha em cima da sua pilha e olhe-a em segredo. Apenas então irá conhecer o personagem ou o veículo que deverá ser alcançado no labirinto, com a sua peça.

Conforme descrito antes, desloque antes uma seção de labirinto e depois mova a peça. Quando inserir o cartão, preste atenção para não inseri-lo exatamente onde saiu um pouco antes. Não deve anular assim a jogada do último jogador! Assim que alcançar o personagem ou o veículo procurado, pode pegar a ficha redonda e colocá-la a seu lado, descoberta. Assim acaba a sua vez. Se não conseguir alcançar o seu objetivo, desloque a sua peça até o ponto que permite uma partida favorável à próxima vez, mas pode também decidir de ficar parada/o para passar a vez ao próximo jogador. Esse participante também olha em segredo uma ficha da própria pilha e tenta alcançar o próprio objetivo.

O jogo termina quando um jogador alcançou também o último de seus personagens ou veículos procurados e representados nas próprias fichas e levou a sua peça na casa concha correspondente de partida.

Esse jogador é proclamado **ganhador** da partida!







© 2017 Prism Art & Design Limited.
The Fireman Sam name and
character are trademarks of
Prism Art & Design Limited.



© HIT Entertainment Limited.
HIT and the HIT logo
are trademarks of
HIT Entertainment Limited.

© 2017 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 B.V.
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
info@ravensburger.nl

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

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

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

www.ravensburger.com

