



Per 2 - 4 giocatori dai 7 anni in su
 Autore: Max J. Kobbert
 Illustrazioni: Joachim Krause
 Design: DE Ravensburger, Vera Bolze (istruzioni)
 Foto: Becker Studios

Benvenuti nel labirinto magico!

Avete a disposizione due divertenti varianti di gioco: la partita classica, ormai famosa a livello internazionale, oppure il nuovo "Labirinto luminescente". Se optate per la seconda variante, iniziate a giocare in una stanza illuminata poi, a metà partita, spegnete la luce: il labirinto si illuminerà! All'inizio di questo manuale troverete le regole per il gioco base e, di seguito, le istruzioni per il "Labirinto luminescente".

Contenuto

- ① 1 tabellone di gioco con 16 tessere fisse
- ② 34 tessere quadrate del labirinto
- ③ 24 carte del tesoro
- ④ 4 pedine

Per il "Labirinto luminescente":

- ⑤ 12 carte quadrate del tesoro notturno
- ⑥ 3 monete del valore di 1, 3, 5 punti



Il gioco base

Scopo del gioco

Avventuratevi all'interno del labirinto incantato, alla ricerca di oggetti ed esseri viventi misteriosi. Spostando con astuzia le tessere, ogni giocatore tenta di aprirsi una strada fra le pareti del labirinto allo scopo di poter avvicinare e poi impadronirsi dei tesori disseminati lungo il percorso. Vince chi trova per primo tutti i propri tesori e riporta la sua pedina sulla casella di partenza.

Preparazione

Prima di giocare per la prima volta, staccate con cautela le tessere del labirinto e le carte del tesoro dalle tavole prefustellate.

Mescolate le tessere quadrate del labirinto, poi disponetele, scoperte, sulle caselle libere del tabellone, in modo da formare un labirinto casuale. La tessera che risulterà eccedente vi servirà per spostare il labirinto. Mescolate anche le 24 carte del tesoro e distribuitele in numero uguale ai partecipanti. Ogni giocatore, senza guardarle, deve metterle davanti a sé, riunendole in un mazzo. Scegliete una pedina a testa e posizionatele sulla casella di partenza del colore corrispondente, situata in uno dei quattro angoli del tabellone. Ora potete iniziare la partita!



Svolgimento del gioco

Ogni giocatore deve guardare, senza farla vedere agli altri, la carta in cima al proprio mazzo: l'obiettivo è trovare il tesoro corrispondente a quello raffigurato sulla carta. Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario.

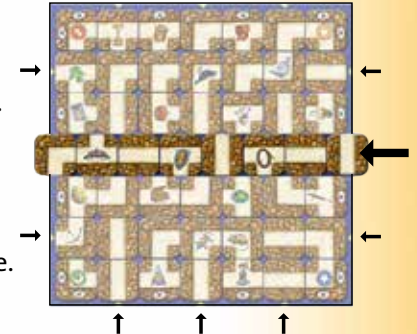
Ogni turno è sempre composto da due fasi:

1. inserire la tessera mobile
2. muovere la pedina

Al tuo turno, tenta di aprirti una via per avvicinare e, possibilmente, raggiungere la casella del labirinto sulla quale si trova lo stesso tesoro che hai visto sulla carta del tesoro da te scoperta. Ricorda: **prima** devi sempre spostare una fila di tessere del labirinto e solo **dopo** puoi muovere la tua pedina.

1. Scorrimento del labirinto

I dodici punti dai quali è consentito l'inserimento di una tessera mobile, sono contrassegnati da una freccia a bordo tabellone. Le tessere del labirinto fisse sono contrassegnate da una "X" nera, in quel punto non potete spostare niente. Al tuo turno, scegli una fila del labirinto e inserisci la tessera eccedente, spingendola fino a quando non vedrai fuoriuscire un'altra tessera dal lato opposto. Unica limitazione: non è consentito reinserire la tessera là dov'è appena stata espulsa dal giocatore precedente.



Consiglio: per ricordarti dove **non** puoi reinserire la tessera labirinto, lasciala in quel punto, fino a quando non arriverà il momento di utilizzarla.

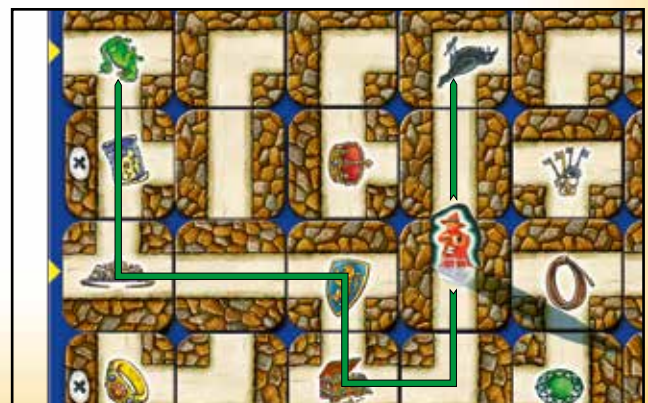
Se, durante la mossa, la propria pedina, o quella di un avversario, venisse espulsa dal labirinto insieme alla tessera appena fuoriuscita, dovrà essere posizionata sulla tessera appena inserita al lato opposto del tabellone. **Non** considerate questo spostamento come una mossa!



Attenzione: la tessera mobile **deve** essere inserita in ogni caso per far scorrere il labirinto, anche quando il giocatore di turno si trovasse già la strada aperta per raggiungere l'obiettivo ricercato, senza dover modificare nulla.

2. Muovere la pedina

Dopo lo scorrimento di una fila del labirinto, puoi muovere la tua pedina. Puoi fermarti su una qualsiasi casella raggiungibile percorrendo un collegamento **ininterrotto**, che congiunga il punto d'inizio e di fine della mossa. Puoi avanzare fino a quando lo desideri, ma puoi anche restare fermo.



Se hai raggiunto l'obiettivo indicato dalla propria carta, puoi prendere la carta e metterla accanto al tuo mazzo. A questo punto, guarda subito la prossima carta in cima al tuo mazzo: sarà l'obiettivo da raggiungere al tuo prossimo turno.

Consiglio: se non riesci a raggiungere l'obiettivo durante il tuo turno, ti conviene muovere la pedina in modo da metterla nella posizione più avvantaggiata possibile per il tuo prossimo turno.

Il gioco procede quindi in senso orario: inserire prima la tessera eccedente e poi muovere la pedina, ecc. ...

Fine del gioco

Hai trovato tutti i tuoi tesori? Allora non ti resta che tornare sulla tua casella di partenza. Se la raggiungi per primo, la partita termina e sarai tu il vincitore!

Consiglio per giocare insieme ai più piccini

Distribuite normalmente le carte del tesoro, poi mettetele davanti a voi, scoperte (in modo che i tesori siano visibili).

Al tuo turno, puoi scegliere quale dei tuoi tesori raggiungere per primo. Ci sei riuscito? Allora capovolgi la carta. Una volta girate tutte le tue carte, per vincere la partita, dovrai tornare indietro sulla casella di partenza.



Labirinto luminescente

Per trovare i preziosi tesori notturni (invisibili alla luce del giorno) dovrete attendere l'arrivo del buio. In questa variante di gioco, avete anche la possibilità di vincere una moneta molto preziosa!

Valgono le regole del gioco base, con le modifiche descritte qui di seguito.

Obiettivo

Vince chi ottiene il punteggio-tesoro più alto.

Preparazione

Questo labirinto si illumina solo al buio! Per giocare, scegliete una stanza che potete oscurare.

All'inizio della partita, preparate il tabellone e disponete il gioco alla luce, come di solito.

Per questa variante sono necessarie le **3 monete** e le **carte del tesoro notturno**.

Mescolate e distribuite le **carte del tesoro** e le **carte del tesoro notturno**:

- 2 e 3 giocatori: riceverete **4** carte tesoro e **4** carte tesoro notturno a testa
- 4 giocatori: **3** carte tesoro e **3** carte tesoro notturno a testa

Rimettete all'interno della scatola le carte eccedenti.

Riunite in un mazzo **coperto** tutte le vostre **carte del tesoro**. Disponete invece le carte del tesoro notturno davanti a voi, **scoperte** e **una accanto all'altra**.



Ricordate: affinché i simboli del tesoro notturno possano caricarsi, all'inizio del gioco **do**vete disporre le relative carte con la **parte anteriore rivolta verso l'alto**.



Mescolate le 3 monete e appoggiatele, coperte, accanto al tabellone di gioco. Fate attenzione: nessuno deve sapere quale numero si nasconde dietro alle monete.



Svolgimento del gioco

Il gioco è suddiviso in **2 fasi**:

1. **Fase giorno** (luce accesa)
2. **Fase notte** (luce spenta)

In entrambe le fasi, per spostare le tessere e muovere la pedina valgono le stesse regole del gioco base. Iniziate la partita con la fase giorno, in seguito potrete spegnere la luce e proseguire con la fase notte.

1. Fase giorno

Giocate normalmente, fino a quando un giocatore non avrà trovato **tutti** i suoi tesori alla luce. A questo punto, la fase giorno termina immediatamente. I tesori che non sono ancora stati trovati, non valgono più. Rimettete le carte corrispondenti all'interno della scatola.

Ora prendete in mano i vostri tesori notturni e osservate il simbolo (sole, luna, stella o fulmine) impresso sulle vostre pedine. Poi spegnete la luce.

Inizia questa fase il giocatore che si trova alla sinistra del concorrente che ha concluso la fase giorno.

Esempio:

Anna è riuscita a trovare il suo terzo tesoro durante la fase giorno, perciò questa fase è terminata. A **Matteo** e **Claudia** è rimasta una carta del tesoro a testa che corrisponde al tesoro **non** ancora trovato. Entrambi rimettono questa carta nella scatola. Ora, tutti e tre i giocatori devono prendere in mano le proprie carte del tesoro notturno e spegnere la luce. Le pedine restano nelle loro posizioni. Ora è il turno di **Matteo**. Lui sceglie uno dei 3 tesori notturni, inserisce una tessera del labirinto e muove la propria pedina.

2. Fase notte

Non sei riuscito a trovare tutti i tuoi tesori durante la fase giorno? Grazie ai preziosi tesori notturni, puoi ancora cambiare le sorti e vincere la partita!

Al tuo turno, tenta di raggiungere **uno qualsiasi** dei tuoi tesori notturni, spostando le tessere e muovendo la pedina. Una "X" lungo il bordo indica le tessere che non possono essere spostate.



Quando riesci a raggiungere uno dei tuoi tesori, metti la carta corrispondente, scoperta, in modo che sia ben visibile, davanti a te.

Hai trovato tutti i tuoi tesori notturni? Allora devi raggiungere il prima possibile la tua casella di partenza.

Fine del gioco

Vince chi trova tutti i suoi tesori notturni e riesce a tornare con la sua pedina sulla sua casella di partenza. Come premio, può prendere una delle 3 monete e scoprirla.

Sommate i vostri punti tesoro

Ogni **tesoro diurno** trovato vale **1 punto**.

Ogni **tesoro notturno** trovato vale **2 punti**.

Chi ha terminato il gioco, deve sommare anche i punti della **moneta** da lui scoperta (**1, 3 o 5** punti tesoro).

Vince il giocatore con il maggior numero di punti! In caso di pareggio, vince chi ha davanti a sé più carte del tesoro. Se anche in questo caso c'è pareggio, ci sarà più di un vincitore.

Trucchi e consigli

Come si illumina il labirinto

Se il vostro labirinto non si illumina bene dopo la fase giorno, ricordate che ...

1. Più vicina è la fonte di luce, meglio è: durante la fase giorno, potreste accendere una lampada da scrivania sul tavolo di gioco, sarà utile per caricare il tabellone.

2. Più bianca è la luce, meglio è: le fonti di luce a maggiore emissione di UV, quali, ad esempio, il LED bianco, la luce del giorno, la lampada alogena, o lampade a risparmio energetico, sono in grado di caricare meglio. Le lampade a incandescenza o i LED con luce "giallo calda" necessitano di un tempo maggiore.

3. Più buio è, meglio è: la stanza all'interno della quale giocate, dovrebbe essere più buia possibile. Se giocate con dei bambini, potreste oscurare completamente la stanza e poi utilizzare una lucina da notte, in modo che il buio non li spaventi troppo.

© 2016

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

www.ravensburger.com

