



Para 2-4 jugadores a partir de 7 de años  
Autor: Max J. Kobbert  
Ilustraciones: Joachim Krause  
Diseño: DE Ravensburger, Vera Bolze (instrucciones)  
Fotos: Becker Studios

## ¡Bienvenidos al laberinto encantado!

Dos divertidas variantes de juego os esperan: Podéis jugar al conocido y popular juego básico o probar «El laberinto luminoso». En esta variante, empezareis a jugar con luz, pero durante la partida tendréis que apagar las luces y el laberinto comenzará a brillar.

Primero encontraréis las reglas del juego básico y, a continuación, la explicación de la variante «El laberinto luminoso».

### Contenido

- ① 1 tablero con 16 piezas de camino fijas
- ② 34 piezas de camino cuadradas
- ③ 24 cartas de tesoro
- ④ 4 peones

Para «El laberinto luminoso»:

- ⑤ 12 cartas de tesoro nocturno cuadradas
- ⑥ 3 monedas de los valores 1, 3 y 5



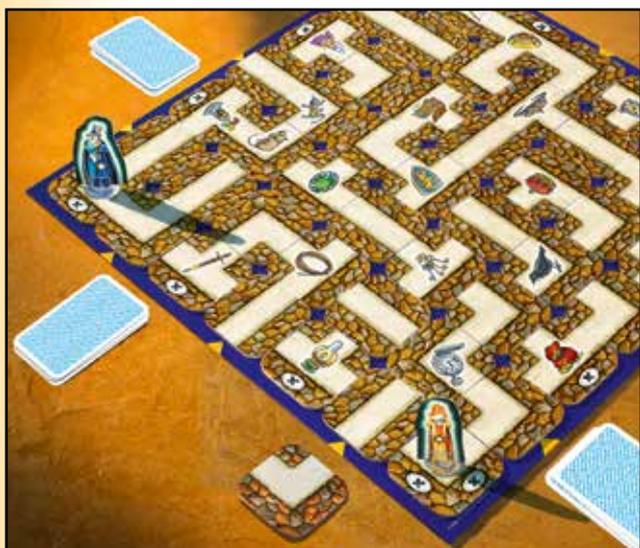
## El juego básico

### Objetivo

Estáis en un laberinto encantado en busca de misteriosos objetos y seres. Cada jugador debe intentar abrirse paso moviendo hábilmente los caminos y llegar hasta el tesoro que está buscando. Gana el primer jugador que encuentre todos sus tesoros y regrese con su peón a su casilla de salida.

### Preparativos

Antes de jugar por primera vez, separad cuidadosamente de los paneles troquelados todas las piezas de camino y las cartas de tesoro. Luego mezclad todas las piezas de camino y colocadlas boca arriba sobre las casillas libres del tablero de tal manera que se forme un laberinto aleatorio. Sobrará una pieza de camino, que servirá para mover los caminos del laberinto. Barajad también las 24 cartas de tesoro y repartidlas por igual entre todos los jugadores. Cada jugador apila en un mazo sus cartas de tesoro sin mirarlas y lo deja delante de sí mismo. Después, cada jugador escoge un peón y lo coloca en la casilla de salida del mismo color, situada en una de las esquinas del tablero. ¡Hecho esto, ya podéis jugar!



### Desarrollo del juego

Cada jugador mira en secreto la carta de tesoro de arriba de su mazo. Esta indica el primer tesoro que debe encontrar. Empieza el jugador que hace más tiempo que no ha ido en busca de tesoros. Luego se sigue jugando por turnos en sentido horario.

Un turno se compone siempre de dos pasos:

1. Mover los caminos
2. Avanzar el peón

Cuando sea tu turno, intenta llegar hasta la casilla del laberinto en la que está el mismo tesoro que indica tu carta de tesoro actual. Para ello, debes mover siempre **primero** una fila de piezas de camino y **luego** avanzar tu peón.

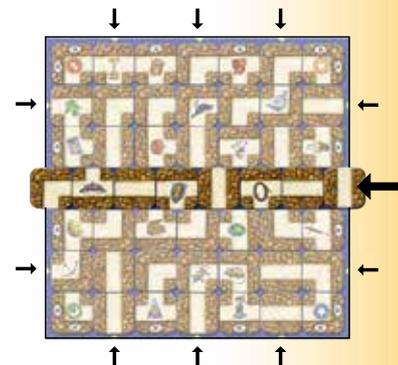
### 1. Mover los caminos

En el borde del tablero hay 12 flechas. Estas indican las filas por las que se puede introducir la pieza de camino sobrante. Las piezas de camino fijas están marcadas con una «X», así que estas no podéis moverlas.

Cuando sea tu turno, escoge una fila e introduce la pieza de camino sobrante hasta que por el lado opuesto salga otra pieza de camino.

La única restricción:

**No** se puede introducir la pieza de camino por la fila de la que acaba de salir en el turno anterior.



**Consejo:** Para recordar por dónde no se puede introducir la pieza de camino sobrante, dejadla justo en el punto del que acaba de salir hasta que vayáis a utilizarla de nuevo.

¿Al mover la fila de piezas de camino, tu peón o el de otro jugador ha acabado fuera del tablero? En este caso hay que colocar el peón expulsado sobre la pieza recién introducida en el laberinto. ¡Este desplazamiento **no** cuenta como jugada!



**Atención:** Siempre tenéis que introducir la pieza de camino sobrante, incluso si podéis llegar hasta el tesoro buscado sin necesidad de mover los caminos.

### 2. Avanzar el peón

Después de mover los caminos, puedes mover tu peón hasta cualquier casilla del laberinto que esté unida con tu peón mediante un camino ininterrumpido. Puedes moverlo tanto como quieras, incluso puedes dejarlo en la posición en la que estaba.



Si al acabar tu turno llegas hasta el tesoro buscado, lo has encontrado. Pon la carta de tesoro correspondiente boca arriba junto a tu mazo. Ahora ya puedes ver la siguiente carta de tesoro de tu mazo. Esta te muestra tu nuevo objetivo.

**Consejo:** Si en tu turno no llegas directamente a tu objetivo, deja el peón en una posición de partida favorable para intentar conseguirlo en tu siguiente turno.

Después se sigue jugando por turnos en sentido horario: Primero se mueven las piezas de camino, luego se avanza el peón... y así sucesivamente.

### Fin de la partida

¿Ya has encontrado todos los tesoros? Si es así, ahora tienes que regresar a tu casilla de salida.  
¡Si logras ser el primero en volver a tu casilla de salida, la partida termina y has ganado!

### Consejos para jugar con niños pequeños

Repartid las cartas de tesoro como de costumbre.

Luego cada jugador pone todas sus cartas de tesoro boca arriba delante de sí mismo (para que los tesoros estén visibles).

En su turno, cada jugador debe intentar llegar a **cualquiera** de sus tesoros. Cuando logre llegar a uno le da la vuelta a la carta correspondiente. Cuando ya le haya dado la vuelta a todas sus cartas de tesoro, debe volver a su casilla de salida, como de costumbre, para ganar la partida.



## El laberinto luminoso

Solo cuando oscurece podéis encontrar los preciados tesoros nocturnos, que a plena luz son prácticamente invisibles. ¡Además, podéis ganar una valiosa moneda! En esta variante, se aplican las reglas del juego básico con los siguientes cambios:

### Objetivo

Gana quien consiga más puntos de tesoro.

### Preparativos

¡Este laberinto solo se ilumina en la oscuridad! Por eso, tenéis que jugar en una habitación que podáis dejar a oscuras. Primero, preparad el juego a plena luz, como de costumbre. Además de los componentes del juego básico, para esta variante también necesitaréis las 3 monedas y las cartas de tesoro nocturno.



Mezclad las 3 monedas y dejadlas boca abajo junto al tablero. Procurad que nadie sepa qué número tiene cada moneda.

Barajad y repartid las cartas de tesoro y las de tesoro nocturno:

- Con 2-3 jugadores: Cada uno recibe 4 cartas de tesoro y 4 de tesoro nocturno
- Con 4 jugadores: Cada uno recibe 3 cartas de tesoro y 3 de tesoro nocturno.

Guardad las cartas sobrantes en la caja.

Luego cada jugador apila en un mazo boca abajo sus cartas de tesoro y deja sus cartas de tesoro nocturno boca arriba, una al lado de la otra, delante de sí mismo.



**Nota:** Tened en cuenta que para que los símbolos de las cartas de tesoro nocturno se puedan cargar, se deben dejar al inicio de la partida con la cara frontal hacia arriba.



## Desarrollo del juego

El juego consta de **2 fases**:

1. Fase diurna (con luz)
2. Fase nocturna (con las luces apagadas)

Las reglas del juego básico acerca de cómo mover los caminos y avanzar el peón se mantienen en ambas fases. Primero se juega la fase diurna, luego se apagan las luces y se juega la fase nocturna.

### 1. Fase diurna

Empieza a jugar quien tenga menos miedo a la oscuridad. Se juega como de costumbre y en cuanto un jugador encuentra a plena luz **todos** sus tesoros, la fase diurna termina inmediatamente. Los tesoros no encontrados hasta ese momento quedan descartados, así que guardad esas cartas de tesoro otra vez en el caja. Ahora coged vuestros tesoros nocturnos en la mano y fijaos en el símbolo (sol, luna, estrella o rayo) de vuestro peón. Después, apagad las luces.

El jugador a la izquierda del jugador que ha puesto fin a la fase diurna empieza la fase nocturna.

### Ejemplo:

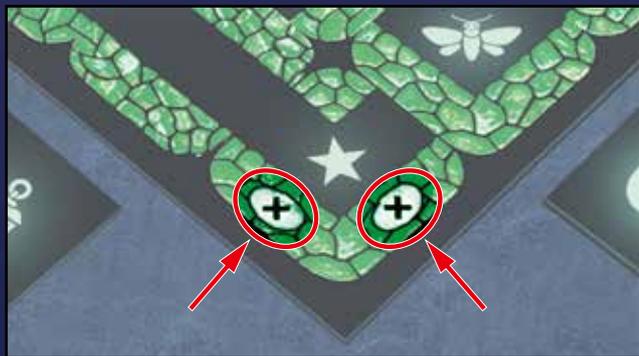
*Irene* ha conseguido encontrar su cuarto tesoro en la fase diurna, por lo que esta fase finaliza. A *David* y a *Ana* aún les quedaba una carta de tesoro a cada uno, cuyo tesoro no han logrado encontrar. Los dos han de devolver a la caja esta carta de tesoro no encontrado. Después, los tres jugadores deben coger sus cartas de tesoro nocturno en la mano y apagar la luz. Los peones se quedan en las posiciones en las que estaban.

Ahora es el turno de *David*. Tiene que buscar uno de los 4 tesoros nocturnos. Para ello, introduce la pieza de camino en el tablero, avanza su peón, y así sucesivamente.

### 2. Fase nocturna

¿No has encontrado todos tus tesoros durante la fase diurna? ¡Gracias a los valiosos tesoros nocturnos, aún puedes darle un giro a la partida y ganar aun así!

En tu turno, intenta encontrar **cualquiera** de los tesoros nocturnos que tienes en la mano. Para ello, mueve los caminos y avanza tu peón. En el borde podéis ver unas piezas de camino marcadas con una «X», por las que no podéis introducir la pieza de camino.



Cuando llegues hasta uno de tus tesoros nocturnos, deja la carta correspondiente visible justo delante de ti.

¿Ya has encontrado todos tus tesoros nocturnos? Si es así, regresa con tu peón lo más rápido posible a tu casilla de salida.

### Fin de la partida

La partida termina en cuanto un jugador encuentra todos los tesoros nocturnos y regresa seguidamente con su peón a su casilla de salida.

Como premio, puede destapar una de las tres monedas y quedársela.

### Recuento de los puntos de tesoro

Cada **tesoro de día** encontrado vale **1** punto de tesoro. Cada **tesoro nocturno** encontrado vale **2** puntos de tesoro. El jugador que ha puesto fin a la partida recibe, además, los puntos de tesoro de la **moneda** que ha destapado (**1, 3 o 5** puntos de tesoro).

Gana el jugador que tenga más puntos de tesoro. En caso de empate, gana el jugador que tenga más cartas de tesoro delante. Si aun así sigue habiendo empate, ganan todos los jugadores empatados.

### Consejos y trucos para que el laberinto se ilumine:

En el caso de que vuestro laberinto no se iluminara lo suficiente después de la fase diurna, podéis probar a hacer lo siguiente:

**1. Cuanto más cerca esté la luz, mejor:** Durante la fase diurna, coloca por ejemplo una lámpara de escritorio sobre la mesa para que la pintura luminiscente se cargue.

**2. Cuanto más «blanca» la luz, mejor:** Las luces con un alto nivel de UV (los ledes blancos, la luz natural, los halógenos, las bombillas de bajo consumo) son las que mejor cargan la pintura luminiscente. Las bombillas o los ledes con luz «cálida amarillenta» tardarán más en cargar la pintura.

**3. Cuanto más oscuro, mejor:** La habitación en la que juguéis debe estar lo más oscura posible. En caso de que juguéis con niños, podéis dejar la habitación a oscuras totalmente y luego encender una lamparita de noche, por ejemplo. Así la oscuridad no les resultará tan terrorífica.

© 2016

Ravensburger Ibérica S.L.U.  
C/ Pesquera nº 18  
28850 Torrejón de Ardoz Madrid – España

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

