

S

# THE aMAZEing LABYRINTH

Som i ett trollslag ändras labyrinten

Ravensburger® spel nr. 26 315 8

Spelide: Max J. Kobbert

Design: Herbert Lentz

Ett familjespel för 1 – 4 deltagare

Från 8 år

Innehåll: 1 spelplan  
34 labyrintkort  
24 hemliga kort med föremål  
4 speljäser



## Vad spelet går ut på

I en slumpmässig labyrint går spelarna på upptäcksfärd. Genom skickliga förskjutningar i labyrinten försöker de nå fram till sina hemliga föremål. Den som först avslöjat alla hemligheter och åter kommit ur labyrinten har vunnit.



## Förberedelser

Labyrintkorten blandas och läggs slumpmässigt ut på spelplanen. En labyrintbit blir över. Den skall användas till att förskjuta labyrintbitarna under spelets gång.

De 24 hemliga korten fördelas mellan spelarna. Varje spelare lägger sin bunt av hemliga kort med baksidan upp bredvid sig. Varje spelare väljer en spelfigur och placerar den på motsvarande färgmarkering i hörnen.



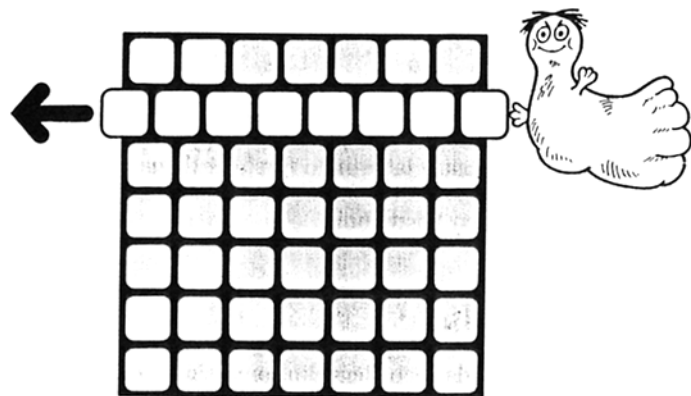
## Spelregler

Kom överens om vem som börjar. Spelet går medsols.

Den som börjar tar upp det översta kortet i sin hemliga bunt, tittar på det och lägger det åt sidan så att ingen ser bilden. Bilden visar spelarens första hemliga mål. Spelaren tar det överblivna labyrintkortet och förskjuter det en labyrintrad så att spelarens spelpjäs kan flyttas mot målet.

### Förskjutning i labyrinten

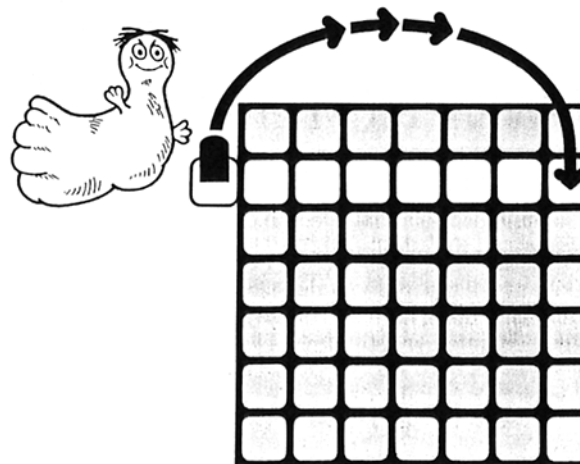
Spelarna förskjuter gångarna i labyrinten med hjälp av de överblivna labyrintbitarna. En ny bit i slutet av den förskjutna raden faller ut från spelplanen och används nästa gång. Den bit som faller ut från spelplanen skall ligga kvar utanför raden till nästa spelare är på tur. De gula pilarna runt spelplanen visar var labyrintraderna kan förskjutas. Se exempel nedan.



Den överblivna labyrintbiten kan skjutas in på alla rader utom där den nyss föll ur. Det är alltså inte tillåtet för en spelare att direkt återställa föregående spelares drag.

Innan man flyttar sin spelpjäs måste man förskjuta en rad i labyrinten även om man kan nå sitt mål direkt.

Om en spelpjäs, egen eller annans, hamnar utanför spelplanen vid en förskjutning i labyrinten ställs spelpjäsen i samma rad som den stod i men på andra sidan av planen. Flyttning av spelpjäs när den hamnat utanför planen räknas inte som ett drag.



### Flyttning av spelpjäserna

När spelaren gjort en förskjutning i labyrinten får han flytta sin spelpjäs. Det är tillåtet att flytta den vart som helst på planen så länge labyrintgångarna är öppna. Man kan också låta sin spelpjäs stå kvar. Flera spelare kan stå på samma ruta utan att bli utknuffade.

Om man inte når sitt hemliga mål direkt så flyttar man till en ruta som verkar ge ett fördelaktigt utgångsläge inför nästa förskjutning som man får göra i labyrinten.

När en spelare når första hemliga målet visar han upp sitt hemliga kort och lägger det åt sidan. Nästa gång han är på tur tittar spelaren på sitt nästa hemliga kort och så går spelet vidare.

Hvis en spiller oppnår å få det første hemmelighetskortet legger spilleren dette som bevis med forsiden opp ved siden av stabelen med hemmelighetskort.

Når det er denne spillerens tur neste gang ser han igjen på det øverste kortet i stabelen sin og forsøker så å nå dette nye målet osv.



## Slutten på spillet:

Når en spille har avslørt alle sin hemmelighetskort må han forsøke å flytte spillefiguren sin tilbake til sitt eget startfelt-hjørne. Den spilleren som først har avslørt alle hemmelighetskortene sine og flyttet spillebrikken sin tilbake til startfeltet vinner spillet.

## Forslag til spilleregler for mindre barn:

For å forenkle spillet kan spillerne se på alle hemmelighetskortene før spillet starter. Man kan da selv velge i hvilke rekkefølge målene skal nås og på den måten finne det letteste målet fra gang til gang. Deltakerne kan også bli enige om at spillefiguren ikke **må** flyttes tilbake til eget hjørne, men hvilket som helst hjørne ved spillets slutt.

© 2002 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

