



Hello Kitty Labyrinth

Ravensburger® Spiele Nr. 26 554 1

Der schau Schiebepaß mit Hello Kitty!

Für 2–4 Spieler ab 7 Jahren.

Autor: Max J. Kobbert

Design: vitamin_be.de



Inhalt:

- 1 Spielplan
- 34 quadratische Gänge-Karten
- 24 Bildkarten
- 4 Hello Kitty Spielfiguren +
4 durchsichtige Aufsteller

Hello Kittys Freunde haben sich in den Gängen des Labyrinths verirrt! Macht euch mit Hello Kitty auf den Weg ins Labyrinth und helft ihr, all ihre Freunde zu finden.

Es gilt dabei die Gänge im Labyrinth geschickt zu verschieben, um sich mit der eigenen Hello Kitty Spielfigur einen Weg zu den gesuchten Freunden zu bahnen.

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle eigenen Bildkarten aufzudecken und zu seinem Startfeld zurückzukehren.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Gänge-Karten und die Bildkarten vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst. Die Gänge-Karten werden zunächst verdeckt gemischt und anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Gänge-Karte bleibt übrig. Sie wird offen neben den Spielplan gelegt und später zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt.

Die 24 Bildkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Die Spieler legen ihre Bildkarten, ohne sie anzusehen, verdeckt in einem Stapel vor sich ab. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das passende Startfeld in einer der vier Spielplanecken.



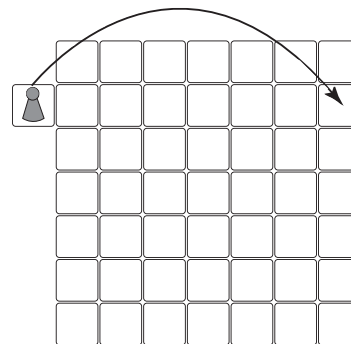
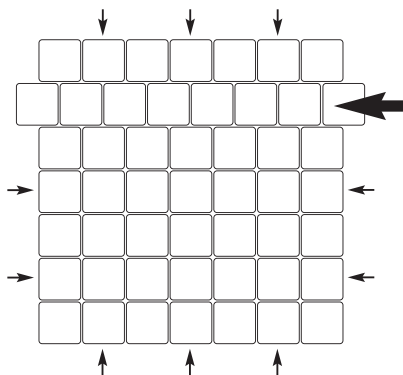


Der Schiebepaß beginnt

Zunächst schaut sich jeder Spieler die oberste Karte seines Bildkartenstapels an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Der größte Hello Kitty-Fan beginnt, danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Ist ein Spieler an der Reihe, versucht er auf das Feld zu gelangen, das dasselbe Motiv zeigt, wie die oberste Karte seines Stapels. Dazu verschiebt er immer zuerst das Labyrinth durch Einschieben einer Gänge-Karte und zieht danach mit seiner Spielfigur.

Gänge verschieben

An den Seitenrändern des Spielfeldes befinden sich 12 pinke Pfeile. Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen dieser Pfeile und schiebt hier die überzählige Gänge-Karte so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite genau eine Gänge-Karte heraus geschoben wird.



Die herausgeschobene Karte bleibt am Spielplanrand liegen, bis sie vom nächsten Spieler an anderer Stelle wieder eingeschoben wird. Eine Gänge-Karte darf also nicht an der gleichen Stelle, an der sie vom vorigen Spieler heraus geschoben wurde, wieder eingeschoben werden. Das Labyrinth muss auf jeden Fall verschoben werden, auch wenn der Spieler das gewünschte Motiv ohne Verschieben erreichen könnte.

Wird beim Verschieben die eigene oder fremde Spielfigur aus dem Plan geschoben, so wird die Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite auf die gerade neu eingeschobene Gänge-Karte gesetzt. Das Versetzen der Spielfigur gilt nicht als Zug.

Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben des Labyrinths, zieht der Spieler mit seiner Spielfigur.

Der Spieler kann auf jedes Feld ziehen, das mit seiner Spielfigur durch einen ununterbrochenen Gang verbunden ist, darf aber auch jederzeit stehen bleiben. Es ist erlaubt, auf Felder zu ziehen, auf denen bereits eine Spielfigur steht.

Erreicht ein Spieler sein Ziel nicht auf direktem Wege, so kann er seine Figur so weit ziehen, dass er für den nächsten Zug eine günstige Ausgangsstellung besitzt. Er kann seine Spielfigur jedoch auch stehen lassen.

Hat der Spieler das Motiv seiner Bildkarte erreicht, legt er sie offen als Beweis neben seinen verdeckten Bildkartenstapel. Danach darf er sofort seine nächste Karte anschauen. Dieses Ziel muss er ab seinem nächsten Zug versuchen zu erreichen.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Bildkarten aufdecken konnte und zu seinem Startfeld zurückgekehrt ist.

Gewonnen hat, wer als Erster alle seine Bildkarten aufgedeckt und seine Spielfigur danach wieder auf sein Startfeld gezogen hat.

Das Spiel mit jüngeren Kindern

Zur Vereinfachung des Spielablaufs dürfen sich die Spieler zu Beginn alle ihre Bildkarten ansehen. Die Spieler können sich nun beim Zug entscheiden, welches Ziel sie als nächstes erreichen möchten.

Als Spielende kann man vereinbaren, dass die Spielfigur nicht zu ihrem Startfeld zurückgezogen werden muss, sondern an einer beliebigen Stelle aus dem Labyrinth herausgezogen wird.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Sanrio
License
Approved by SANRIO
LICENSED PRODUCT OF
Ravensburger DE



© 1976, 2011 SANRIO CO., LTD.



Labyrinthe Hello Kitty

Jeux Ravensburger® n° 26 554 1

Amusez-vous à déplacer astucieusement les couloirs avec Hello Kitty !

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Auteur : Max J. Kobbert

Design : vitamin_be.de



Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 34 plaques Couloir carrées
- 24 cartes
- 4 pions Hello Kitty + 4 socles transparents

Les amis de Hello Kitty se sont perdus dans les couloirs du labyrinthe. Aventurez-vous dans les dédales pour l'aider à les retrouver.

Il faut pour cela faire coulisser habilement les couloirs pour se frayer un chemin jusqu'à ses amis avec son propre pion.

But du jeu

Il s'agit d'être le premier à avoir retourné toutes ses cartes et de revenir au point de départ.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Couloir et les cartes des planches prédécoupées.

Commencer par mélanger les plaques, face cachée, puis les poser ensuite sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe au hasard. La plaque restante sert à faire coulisser les couloirs du labyrinthe au cours de la partie ; elle est placée à côté du plateau en attendant.

Mélanger les 24 cartes et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun empile alors ses cartes devant lui, sans les regarder.

Enfin, chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ correspondante, à l'un des coins du plateau.





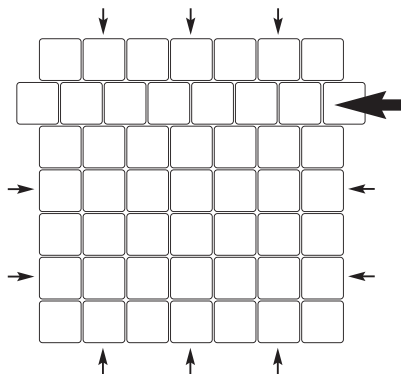
Et c'est parti !

Chaque joueur commence par regarder la carte supérieure de sa pile sans la montrer aux autres. Le plus grand amateur de Hello Kitty entame la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle figure le même dessin que sur la carte supérieure de sa pile. Pour cela, il modifie toujours d'abord le labyrinthe en insérant la plaque, puis déplace son pion.

Modification du labyrinthe

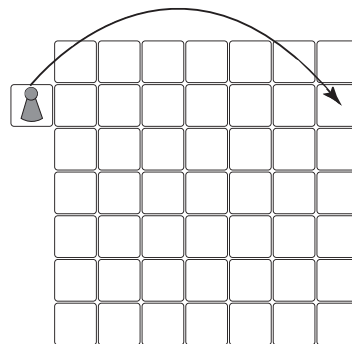
Tout autour du plateau figurent 12 flèches roses. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée.



Celle-ci reste à côté du plateau jusqu'à ce qu'elle soit utilisée au tour suivant pour être réintroduite à un autre endroit. Une plaque ne peut donc pas être réintroduite à l'endroit même d'où elle vient d'être expulsée par le joueur précédent.

Un joueur est obligé de modifier le labyrinthe, même s'il aurait pu atteindre l'illustration souhaitée sans rien changer.

Si, en faisant coulisser les couloirs du labyrinthe, un joueur expulse son pion ou un pion adverse du plateau, celui-ci est alors placé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Ceci ne compte pas pour un déplacement du pion.





Déplacement du pion

Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur déplace son pion. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un couloir ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut. Il est permis de s'arrêter sur une case déjà occupée par un autre pion.

Si un joueur ne peut pas atteindre directement son but, il peut se déplacer aussi loin qu'il veut de manière à être en meilleure position pour le tour suivant. Mais ce n'est pas une obligation et il peut parfaitement décider de rester sur place.

Dès qu'un joueur atteint le dessin indiqué sur sa carte, il la retourne à côté de sa pile pour bien la montrer aux autres. Il peut alors immédiatement regarder en secret la carte suivante de sa pile ; ce sera le but qu'il devra atteindre à partir du prochain tour.



Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a retourné toutes ses cartes et a regagné sa case Départ.

Le vainqueur, est le premier joueur à avoir retourné toutes ses cartes et à ramener son pion à son point de départ.

Variante pour les plus jeunes

Pour simplifier la partie, chaque joueur peut regarder toutes ses cartes au départ. À chaque tour, chacun peut alors décider quel but il veut atteindre en premier.

À la fin de la partie, les joueurs peuvent s'accorder pour ne pas être obligés de retourner à leur point de départ, mais sortir du labyrinthe par n'importe quel couloir.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Sanrio
License

Approved by SANRIO
LICENSED PRODUCT OF
Ravensburger DE

© 1976, 2011 SANRIO CO., LTD.





Hello Kitty Labyrinth

Gioco Ravensburger® n° 26 554 1

Un gioco per 2–4 appassionati di Hello Kitty dai 7 anni in su

Autore: Max J. Kobbert

Design: vitamin_be.de



Contenuto:

- 1 tabellone
- 34 tessere del labirinto quadrate
- 24 carte illustrate
- 4 pedine di Hello Kitty + 4 piedistalli trasparenti

Gli amici di Hello Kitty si sono persi nei vicoli del labirinto! Date una mano alla dolcissima Kitty e aiutatela a ritrovare tutti i suoi amici.

Dovete abilmente modificare i percorsi del labirinto per poter avanzare la propria pedina di Hello Kitty sui vicoli per raggiungere comodamente gli amici ricercati.

Scopo del gioco è di scoprire per primo le proprie carte illustrate e tornare successivamente alla casella di partenza.

Preparativi

Staccate con cautela tutte le carte dalle tavole prefustellate. Le tessere del labirinto devono essere ben mischiate e disposte sugli spazi liberi del tabellone, in modo da ottenere una conformazione casuale dei percorsi del labirinto. Al termine, avanzerà una tessera, con la quale sarà possibile spostare il percorso del labirinto.

Le 24 carte illustrate vengono mischiate e distribuite equamente fra i giocatori, che le impileranno faccia in giù, davanti a sé. A questo punto ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella adatta in uno degli angoli del tabellone.





Inizia la ricerca

Ogni giocatore solleva la prima carta illustrata del proprio mazzetto e ne prende visione, senza mostrarla agli altri. Il personaggio illustrato indica il primo personaggio da raggiungere. A questo punto inizia il più grande fan di Hello Kitty, dopodiché si procede in senso orario.

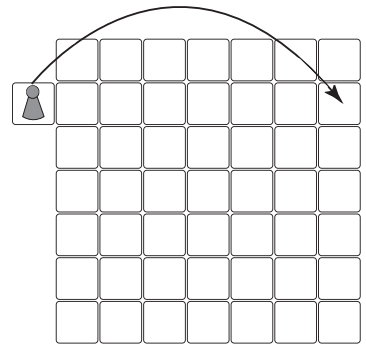
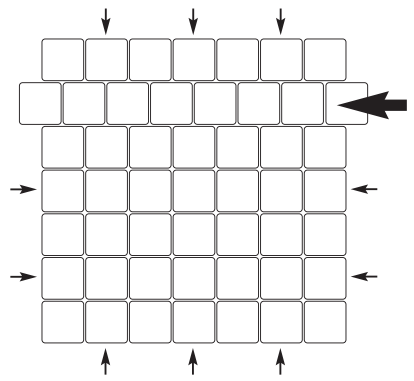
Il giocatore al suo turno cerca di aprirsi una strada per raggiungere la casella che raffigura lo stesso personaggio della carta in cima al suo mazzo. Inserendo lateralmente la tessera eccedente modifica poco a poco la conformazione del laberinto e, una volta aperta la strada, vi fa poi passare la sua pedina.

Scorrimento del labirinto

I dodici punti del tabellone nei quali è consentito l'inserimento di una tessera, sono contrassegnati sul bordo con una freccia rosa. Il giocatore sceglie una

freccia ed inserisce la tessera eccedente in quel punto per far fuoriuscire un'altra tessera dalla parte opposta del tabellone. La tessera che fuoriesce resta dove si trova e non può essere rimossa fino al turno del giocatore successivo. Non è però consentito reinserire la tessera là dov'era appena stata espulsa dal giocatore precedente.

Si deve sempre prima far scorrere una sezione del labirinto, anche quando è possibile raggiungere il personaggio senza dover modificare il labirinto. Se durante una mossa, una pedina propria o di un altro concorrente 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 piazzamento della pedina non conta come mossa.





Mossa della pedina

Dopo lo scorrimento di una sezione del labirinto il giocatore può muovere la sua pedina e raggiungere qualsiasi posto. Egli può raggiungere, purché disponga di una strada continua ed ininterrotta che congiunga il punto di partenza con quello di arrivo (il numero di passi non ha importanza). Sullo stesso punto possono sostare una o più pedine.

Se un giocatore non può raggiungere direttamente la sua meta, muoverà la sua pedina fino ad un punto che gli consenta una partenza favorevole al prossimo turno. La mossa non è obbligatoria, quindi la pedina può restare anche ferma dove si trova.

Una volta raggiunto il proprio personaggio indicato dalla carta, il giocatore la depone scoperta, per conferma, accanto al proprio mazzetto. Di seguito solleva subito la sua prossima carta per conoscere il personaggio da raggiungere al suo turno seguente.



Fine del gioco

Vincitore sarà quel concorrente che, scoperte tutte le proprie carte, riesce per primo a riportare la propria pedina sul punto di partenza.

Varianti per i più giovani

Per semplificare lo svolgimento del gioco, si può convenire di far guardare ai concorrenti tutte le proprie carte. I bambini possono quindi scegliersi, ad ogni mossa, il personaggio più facilmente raggiungibile in quel momento.

Ci si può inoltre stabilire che, al termine del gioco, non si debba riportare la propria pedina sul punto di partenza, bensì possa essere tolta dal labirinto in un qualsiasi punto.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Sanrio
License
Approved by SANRIO
LICENSED PRODUCT OF
Ravensburger DE



© 1976, 2011 SANRIO CO., LTD.



Hello Kitty Doolhof

Ravensburger® spel nr. **26 554 1**

Het bekende schuifspel met Hello Kitty!

Voor **2–4** spelers vanaf **7** jaar.

Auteur: Max J. Kobbert

Design: vitamin_be.de



Inhoud:

- 1 spelbord
- 34 gangkaarten
- 24 doelkaarten
- 4 Hello Kitty speelfiguren +
4 doorzichtige opzetvoetjes

De vriendjes van Hello Kitty zijn verdwaald in de gangen van het labrynt! Ga met Hello Kitty in het labrynt en help haar al haar vriendjes te vinden.

Jullie moeten daarbij de gangen in het labrynt handig verschuiven, om met je eigen Hello Kitty speelfiguur de vriendjes te bereiken.

Doel van het spel is om als eerste alle doelen te vinden en op het startveld terug te keren.

Vorbereiding

Voor het allereerste spel moeten de gangkaarten en de doelkaarten voorzichtig worden losgemaakt. De gangkaarten worden vervolgens met de beeldzijde naar beneden geschud en daarna – met de beeldzijde naar boven gekeerd – op de vrije velden op het spelbord gelegd zodat een willekeurig gangenstelsel ontstaat. Een gangkaart blijft over. Hiermee worden de labryntgangen verschoven.

De 24 doelkaarten worden eveneens blind geschud en evenredig onder de spelers verdeeld. De spelers leggen hun doelkaarten als gesloten stapel voor zich neer zodat zij niet kunnen zien wat de doelen zijn. Elke speler kiest een speelfiguur en plaatst deze op het daarbij horende startveld in één van de vier hoeken van het spelbord.





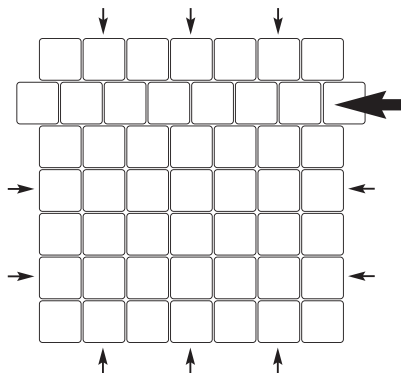
De schuifpret begint

De spelers bekijken – geheim voor de andere spelers – hun bovenste doelkaart. Daarna begint het spel met de grootste Hello Kitty fan en verloopt het daarna met de richting van de wijzers van de klok mee.

Als een speler aan zet is, probeert hij het veld met dezelfde afbeelding als die van zijn bovenste doelkaart te bereiken. Daartoe verschuift hij steeds eerst een rij gangkaarten door de vrije gangkaart in het spelbord te schuiven om vervolgens zijn speelfiguur te verplaatsen.

Gangen verschuiven

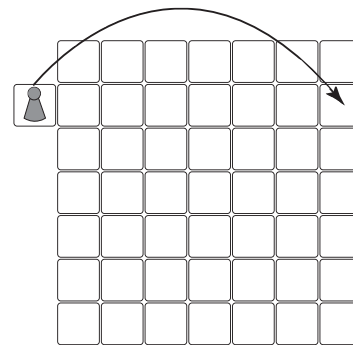
Aan de rand van het spelbord bevinden zich 12 roze pijlen. Deze geven de rijen aan waarin de vrije gangkaart geschoven kan worden teneinde de labyrintgangen te veranderen. De speler die aan de beurt is, kiest een van deze door een pijl gemarkeerde rijen en schuift



daar de vrije gangkaart in, zover dat er aan de tegenoverliggende zijde een gangkaart naar buiten geschoven wordt. Deze uit het spel geschoven gangkaart blijft aan de rand van het spelbord liggen tot de volgende speler aan zet is en hem op een andere plaats weer in het labyrint schuift. Het is niet toegestaan om een gangkaart op dezelfde plaats waar hij uitgeschoven werd weer terug te schuiven!

De vrije gangkaart moet te allen tijde in het spel geschoven worden, zelfs als de speler zijn doel zonder het verschuiven van gangen bereiken kan.

Als bij het verschuiven de eigen of een andere speelfiguur uit het labyrint geschoven wordt, moet deze direct aan de tegenoverliggende zijde op de zjuist ingeschoven gangkaart gezet worden. Deze verplaatsing geldt niet als een zet!





Speelfiguur verplaatsen

Nadat een rij verschoven is, kan de speler zijn speelfiguur verplaatsen. Hij mag naar elk gewenst veld lopen dat hij door een ononderbroken gang bereiken kan. Hij mag dus zover lopen als hij wil of kan. Dat mag ook op een veld zijn dat al door een andere speelfiguur bezet is.

Kan een speler in zijn beurt het doel (= de afbeelding op de bovenste doelkaart) niet bereiken, dan kan hij zijn figuur zover verplaatsen dat hij in de volgende beurt op een gunstige uitgangspositie mag hopen.

Bereikt een speler in zijn beurt wel zijn doel, dan legt hij de doelkaart open naast zijn stapel doelkaarten. Hij mag nu direct de volgende, bovenste doelkaart bekijken, zodat hij het volgende doel kent.



Einde van het spel

Het spel is ten einde wanneer de eerste speler, na al zijn doelen gevonden te hebben, zijn startveld weer bereikt. Deze speler is de **winnaar!**

Het spel met jonge kinderen

Om het spel wat gemakkelijker te maken mogen de spelers aan het begin alle doelkaarten bekijken. De volgorde van de doelen mag dan door de speler zelf bepaald worden.

Bovendien kan er worden afgezien van de regel dat de spelers met hun speelfiguur naar hun startpunt moeten terugkeren om het spel te winnen. In dit geval eindigt het spel en is de winnaar bekend zodra een speler alle doelen van zijn doelkaarten bereikt heeft.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Sanrio
License

Approved by SANRIO
LICENSED PRODUCT OF
Ravensburger DE

© 1976, 2011 SANRIO CO., LTD.





Hello Kitty – The Amazing Maze

Ravensburger® Games No. **26 554 1**
 Amazing maze fun with Hello Kitty!
 For **2–4** players from **7** years of age.
 Author: Max J. Kobbert
 Design: vitamin_be.de



Contents:

- 1 game board
- 34 square maze cards
- 24 object cards
- 4 Hello Kitty playing pieces +
4 transparent stands

Hello Kitty's friends have got lost in the maze! Enter the maze with Hello Kitty and help her to find her friends.

The idea is to use your skills to move the paths in the maze so the players' Hello Kitty figures can find a path to their missing friends.

Object of the game

Players try to be the first to turn over all their object cards and then return to their starting square.

Preparation

Before playing for the first time, carefully punch out the maze cards and object cards. Shuffle the maze cards and then place them face up on the vacant squares of the game board to create a random maze. One maze card will be left over: Place it face up next to the game board. It will be used during the game for moving the maze's pathways.

Shuffle the 24 object cards and distribute them evenly among the players. Players stack up their object cards and place their pile in front of them on the table, face down. Each player chooses a playing piece and places it on the matching starting square in one of the four corners of the game board.



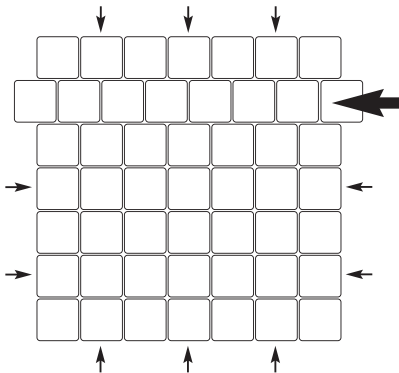


Let the fun begin!

Each player looks at the topmost card of his pile without showing it to the other players. The biggest Hello Kitty fan begins. Then play continues in a clockwise direction. On your turn, you try to reach the square showing the same picture as the topmost card of your pile. To do this, first insert a maze card and then move your playing piece.

Shifting the pathways

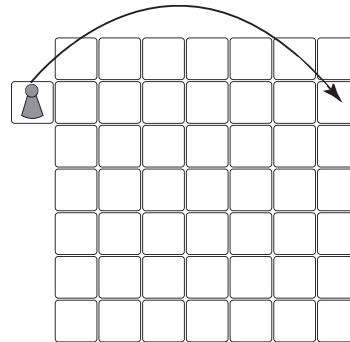
Along the edge of the game board are 12 pink arrows. When it is your turn, you have to choose one of these arrows and then insert the remaining maze card so that you push out one maze card on the opposite end. The card that is pushed out remains on the edge of the game board until it is inserted elsewhere during the next player's turn.



A maze card cannot be pushed back in at the same place where the previous player pushed it out.

During their turn, players must shift the pathways within the maze, even if they can reach the object they are searching for without making a move.

If the player's playing piece or one of the other players' pieces is pushed off the game board while shifting the pathways, the playing piece must be placed onto the maze card that has just been inserted at the opposite end. Displacing the playing piece in this way does not count as a turn.





Moving the playing piece

After shifting the maze, the player moves his playing piece as far as he likes along a continuous pathway. He may also leave his piece where it is or move it onto a square that already contains another playing piece.

If the player is unable to reach his goal directly, he moves his playing piece into the best possible starting position for his next turn. He does not have to move it at all.

Once the player reaches the picture shown on his object card, he places his corresponding card face up next to his face-down pile. Then he immediately looks at the next card of his pile, which shows the next goal that he must try to reach on his next turn.



End of the game

The game is over as soon as the first player has turned over all his object cards and returned his playing piece to its starting position.

The first player to turn over all his cards and return to his starting position **wins** the game.

For younger children

To make it easier for younger children, the players can look at all their cards before starting the game. They then chose their next goal at the beginning of each turn.

At the end of the game, instead of returning to the starting position, players can agree to move their playing pieces out of the maze from anywhere.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Sawrio
License
Approved by SANRIO
LICENSED PRODUCT OF
Ravensburger DE



© 1976, 2011 SANRIO CO., LTD.



Laberinto de Hello Kitty

Juego Ravensburger® N° 26 554 1

Un juego para **2–4** apasionados de Hello Kitty a partir de **7** años en adelante.

Autor: Max J. Kobbert

Design: vitamin_be.de



Contenido:

- 1 tablero de juego
- 34 cartas cuadradas del laberinto
- 24 cartas con dibujos
- 4 peones Hello Kitty +
- 4 pedestales transparentes

Los amigos de Hello Kitty se han perdido entre los pasadizos del laberinto. Dadle una mano a la dulce Kitty y ayudadla a que encuentre todos sus amigos.

Tenéis que modificar los pasadizos del laberinto para que cada jugador pueda avanzar por los pasadizos con su propio peón “Hello Kitty”. Solo así, podéis encontrar a sus amigos.

El objetivo del juego es ser el primero en destapar todas tus cartas con dibujos y regresar a la casilla de salida.

Preparaos

Hay que separar con cuidado las cartas del laberinto y las cartas con dibujos del panel troquelado. Barajáis el mazo de cartas del laberinto con las cartas mirando hacia abajo y después las vais colocando boca arriba en las casillas vacías del tablero, de modo que se vaya formando un laberinto al azar. Veréis que queda suelta una carta del laberinto : durante el transcurso de la partida la utilizaréis para ir desplazando los pasadizos del laberinto.

A continuación, barajáis las 24 cartas con dibujos y las vais a repartir a partes iguales entre los jugadores. Cada jugador va a tener un mazo de sus cartas con dibujos mirando hacia abajo y lo coloca delante de él sobre la mesa. Después, cada jugador elige una ficha y la coloca en la casilla de salida correspondiente en las esquinas del tablero.



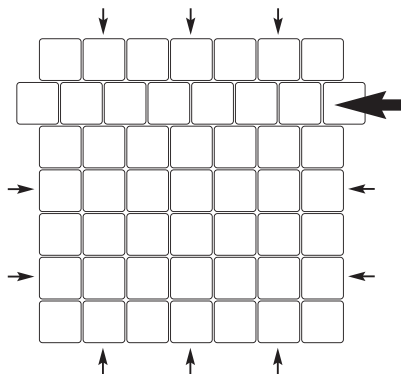


Empieza la búsqueda

Cada jugador mira la primera carta de su mazo sin enseñársela a los demás. El dibujo ilustrado de la carta indica la primera casilla hasta donde hay que llegar. Empieza la partida el fan de Hello Kitty más entusiasta y luego siguen por turnos los demás jugadores en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador en su turno intentará abrirse un camino para llegar hasta la primera casilla, para ello irá metiendo por los lados la carta cuadrada que sobresale del laberinto, modificando poco a poco los pasadizos. Una vez abierto camino, entonces es cuando avanzará con su ficha.

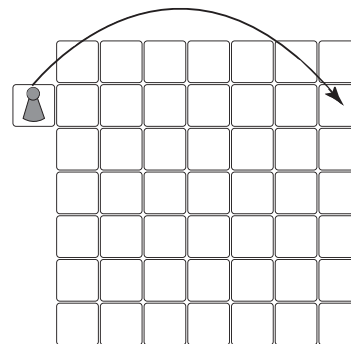
Desplazamiento de los pasadizos del laberinto

En los bordes del tablero hay 12 puntos en los que está consentido meter una carta cuadrada, están



señalados en el borde con una flecha. El jugador al que le toca elige una de estas flechas y mete por aquel punto la carta del laberinto que quedó suelta al principio, de modo que haga salir otra carta del laberinto por el lado opuesto del tablero. La carta que sobresale se queda donde está y no se puede mover hasta el turno del jugador siguiente. Siempre hay que desplazar algún pasadizo del laberinto, incluso en el caso de que el jugador pudiera llegar al dibujo de su carta sin tener que modificar la disposición de los pasadizos.

Si durante un desplazamiento un jugador expulsa su propia ficha o la de otro jugador, éste tiene que colocar esta ficha en el extremo opuesto del tablero, sobre la carta que acaba de meter. El desplazamiento de esta ficha no se considera como jugada.





Desplazamiento de las fichas

Una vez modificada la disposición de los pasadizos del laberinto, el jugador ya puede mover su ficha avanzando a cualquier casilla del laberinto que esté unida por pasadizos continuos a la casilla en la que se encuentra y se puede parar cuando quiera. También está permitido ir o pararse en una casilla que ya esté ocupada por otra u otras fichas.

En el caso de que el jugador no pueda llegar a su meta directamente, podrá avanzar con su ficha hasta el lugar más favorable para la siguiente jugada o puede dejar su ficha donde está.

Cuando el jugador llega a su meta, es decir, a la casilla que tiene el mismo dibujo que la primera carta de su mazo, destapa esta carta y la deja como prueba boca arriba al lado de su mazo de cartas. Después, puede mirar el dibujo de su siguiente carta, que es hasta donde tendrá que intentar llegar en su próxima jugada.



Final de la partida

El juego acaba cuando un jugador haya destapado todas sus cartas con dibujos y haya vuelto con su ficha a su casilla de salida.

Gana el primero en destapar todas sus cartas con dibujos y regresar con su ficha a su casilla de salida.

Variante para los más pequeños

Para simplificar el desarrollo del juego, los jugadores más pequeños pueden mirar todas sus cartas con dibujos antes de empezar a jugar y decidir en cada jugada por el dibujo que quieren encontrar.

Para acabar la partida, los jugadores pueden acordar también que la ficha no tenga que regresar a su casilla de salida, sino que pueda salirse del laberinto desde cualquier otra casilla.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Sanrio
License

Approved by SANRIO
LICENSED PRODUCT OF
Ravensburger DE

© 1976, 2011 SANRIO CO., LTD.



© 2011 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
Service consommateurs Tél. : 0821 022 023 (0,119 €/min)

Ravensburger B.V.
Postbus 289 • NL-3800 AG Amersfoort
info@ravensburger.nl

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

Ravensburger Ltd.
Unit 1, Avonbury Business Park • Howes Lane
Bicester, OX26 2UB, GB

Ravensburger Iberica S.L.U.
C/ Pesquera nº 18 • 28850 Torrejón de Ardoz (Madrid) • España

www.ravensburger.com

