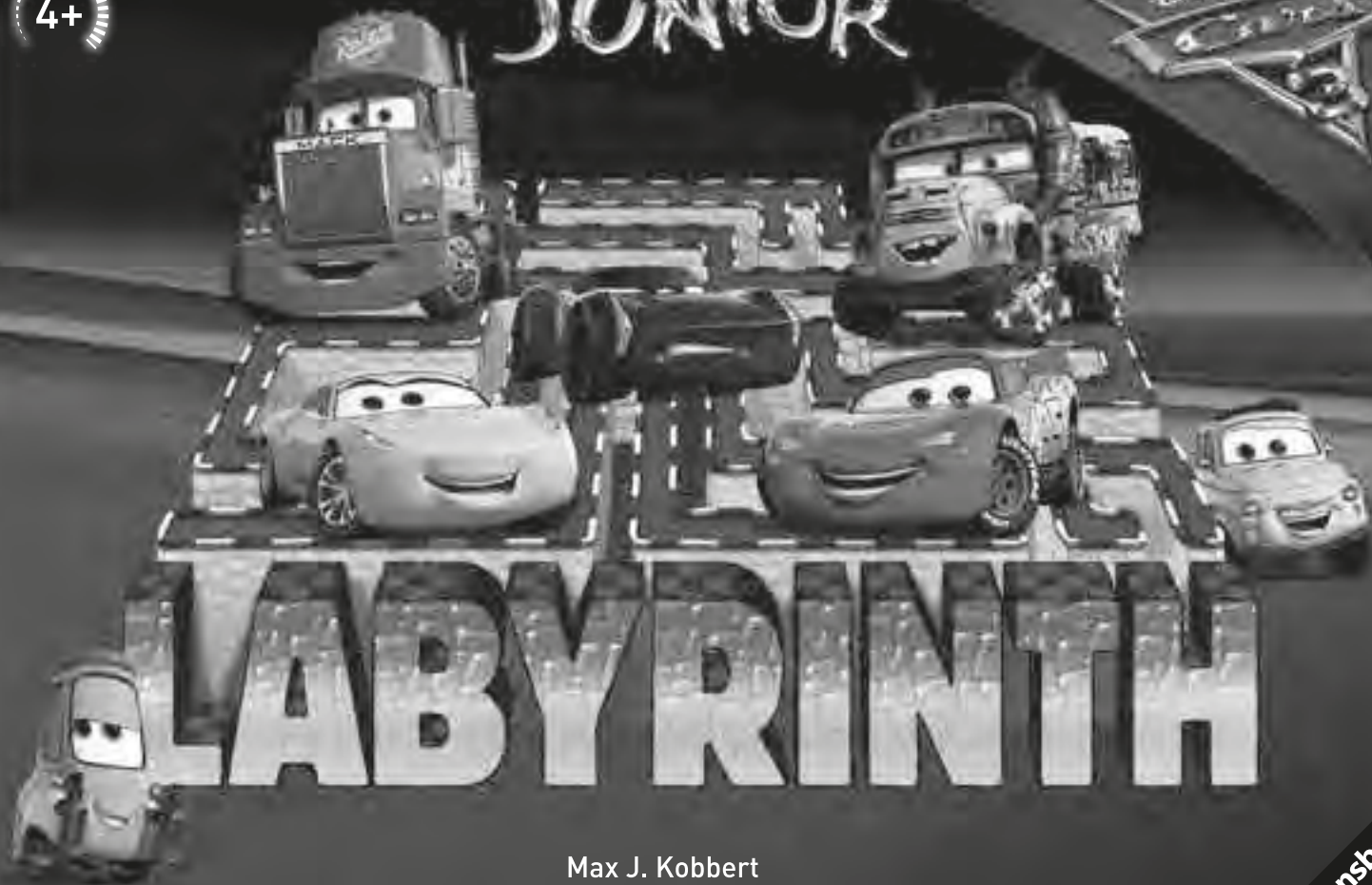


4+

JUNIOR



LABYRINTH

Max J. Kobbert

Ravensburger



Ravensburger® Spiele Nr. 21 273 6

Der abenteuerliche Schiebe-Spaß
für 2–4 ab 4 Jahren.

Autor: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Inhalt:

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



Wer findet im Labyrinth einen Weg zu den beliebten Figuren aus dem Kinoabenteuer Cars 3? Dazu müsst ihr die Wegekarten im Labyrinth geschickt verschieben, damit neue Wege entstehen, wo eben noch Sackgassen waren. Nur wenn ihr dabei den Überblick behaltet, gewinnt ihr den abenteuerlichen Schiebe-Spaß!

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. Zwei Wegekarten sind beidseitig bedruckt. Auf einer Seite befinden sich Kreuzungen mit vier Wegen, die das Spiel vereinfachen. Auf der anderen Seite sind hingegen Kurven abgebildet. 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 beiden 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.

Nun sucht ihr euch noch eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farbgleiche Startfeld in einer der 4 Spielplanecken.

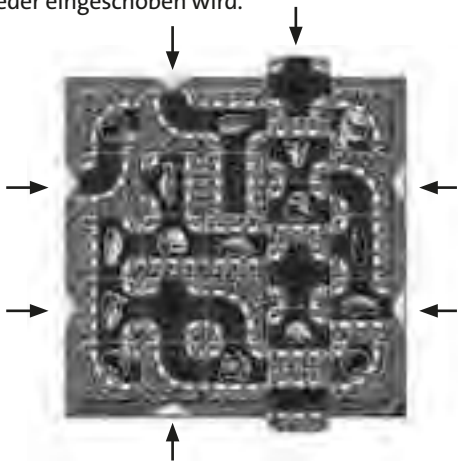


Und los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, drehst du einen runden Chip um. Darauf siehst du einen der folgenden Helden aus dem Film *Cars 3: Lightning McQueen, Cruz Ramirez, Jackson Storm, Shannon, Sterling, Guido, Luigi, Miss Fritter, Mack, Tex, Dusty und Rusty*. Diesen musst du nun im Labyrinth mit deiner Spielfigur erreichen. 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. 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! Selbst wenn du den gesuchten Helden ohne Verschieben erreichen kannst. In diesem Fall verschiebst du natürlich nur die Wegekarten, die deinen Weg nicht beeinträchtigen.

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 Cars-Figur, kannst du dir den entsprechenden Chip nehmen und ihn vor dir ablegen. Damit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler deckt einen neuen runden Chip auf.

Kannst du den gesuchten Cars-Helden nicht erreichen, so 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 zu diesem Helden zu gelangen. Dies geht so lange weiter, bis einer von euch den gesuchten Helden 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 den letzten gesuchten Cars-Helden 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 den Helden aus Cars 3, den du mit deiner Spielfigur erreichen musst.

Wie zuvor beschrieben, verschiebst du nun zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur. Beim Einschleiben der Wegekarte gilt jedoch, dass du sie nicht an der Stelle einschleiben darfst, an der sie gerade herausgeschoben wurde. Du darfst also den Spielzug des vorherigen Spielers nicht rückgängig machen!

Hast du deinen gesuchten Cars-Helden erreicht, legst du den runden Chip offen neben dich. Dein Spielzug ist beendet. Erreichst du deinen gesuchten Helden 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 den dort gezeigten Cars-Helden zu erreichen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den gesuchten Helden seines letzten Chips erreicht hat und mit seiner Spielfigur auf sein Startfeld zurückgekehrt ist. Wem dies zuerst gelingt, **hat gewonnen!**



© Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of third parties, as applicable: Cadillac™; Dodge®; Fiat™; Mack™
www.disney.com
© 2017 Ravensburger Spieleverlag



Jeux Ravensburger® n° 21 273 6

Le célèbre labyrinthe en mouvement pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

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



Qui trouvera le passage menant aux personnages préférés du film Cars 3. À vous de déplacer astucieusement les plaques dans le labyrinthe pour transformer les impasses en passages. Seul celui qui ne s'y perdra pas sortira vainqueur de cette aventure palpitante !

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

Préparation

Avant la toute première partie, détacher soigneusement les plaques 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, face visible, sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire. Deux cartes sont double-face. Au recto figure un croisement de 4 routes qui simplifie le jeu. Au verso se trouvent des virages. 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 les deux 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 le labyrinthe. Mélanger les jetons face cachée et les placer à proximité du plateau. Chaque joueur choisit ensuite un pion qu'il place au coin du plateau, sur la case Départ de la couleur correspondante.



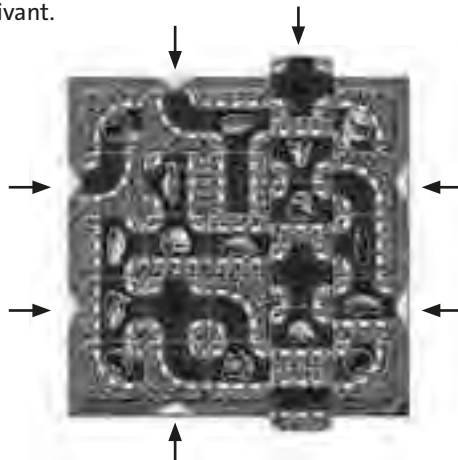
La partie commence

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne le remier jeton. Celui-ci indique l'un des héros du film *Cars 3 : Flash McQueen, Cruz Ramirez, Jackson Storm, Shannon, Sterling, Miss Fritter, Guido, Luigi, Mack, Tex, Dusty et Rusty*.

Il s'agit de les atteindre avec son pion dans le labyrinthe. Pour cela, il faut toujours modifier d'abord le labyrinthe, puis déplacer son pion.

Modification du labyrinthe

Le joueur pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Les flèches grises sur le bord du plateau 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 plaques 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 recherché sans le faire. Dans ce cas, il s'arrange pour ne bouger que des plaques qui ne « cassent » pas son chemin.

Déplacement du pion

Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion. Il peut avancer 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 recherché, le joueur prend le jeton et le pose 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 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. 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 immédiatement dès qu'un pion atteint le dernier personnage 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 deux 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 dessin que son pion doit atteindre.

Comme expliqué précédemment, il faut d'abord modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Mais il est interdit de réintroduire 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, retourne le jeton face visible devant lui. Son tour est terminé. Si le joueur n'atteint pas le personnage 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 essaye d'atteindre ce personnage avec son pion.

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



© Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of third parties, as applicable : Cadillac™; Dodge®; Fiat™; Mack™
www.disney.com
© 2017 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger® spel nr. 21 273 6

Het slimme schuifspel
voor 2–4 spelers vanaf 4 jaar.

Auteur: Max J. Kobbert
Design: Paul Windle Design, UK

Inhoud:

- 1 spelbord
- 17 vierkante straat-kaarten
- 12 ronde Cars-schijfjes
- 4 speelfiguren



Wie vindt in het labyrint een weg naar de geliefde helden uit de film Cars?

Daarvoor moet je de straat-kaarten in het labyrint slim verschuiven, zodat nieuwe wegen ontstaan waar zojuist nog doodlopende weggetjes waren. Alleen wie daarbij het overzicht houdt, wint het avontuurlijke schuifspel!

Doel van het spel is, de meeste ronde schijfjes te verzamelen.

Vorbereiding

Voordat je met het eerste spel begint, haal je de straat-kaarten en de Cars-schijfjes voorzichtig uit het karton. Leg het spelbord zo op tafel dat iedereen er goed bij kan.

Schud de straat-kaarten met de afbeelding naar beneden en verdeel ze vervolgens open op de vrije velden van het spelbord. Zo ontstaat een willekeurig labyrint. Twee straat-kaarten zijn tweezijdig bedrukt. Aan één kant staan kruisingen met vier wegen, die het spel vereenvoudigen. Aan de andere kant staan daarentegen bochten afgebeeld. Beslis voordat je gaat schudden of en hoeveel kruisingen je in het spel wilt nemen. Hoe meer kruisingen je gebruikt, des te eenvoudiger wordt het spel!

Tip voor de ouders:

Het is aan te raden om bij het eerste spel met meer kruisingen te spelen. Na een beetje oefening kunnen de kruisingen in de volgende spelrondes geleidelijk worden verwijderd (= omgedraaid).



Er blijft altijd één straat-kaart over. Laat deze in het begin naast het spelbord liggen. Je hebt hem later nodig om het labyrint te verschuiven. Schud de ronde schijfjes met de afbeelding naar beneden en leg ze naast het spelbord. Dan kiezen jullie een speelfiguur en zetten die op het startveld met dezelfde kleur in één van de hoeken van het spelbord.

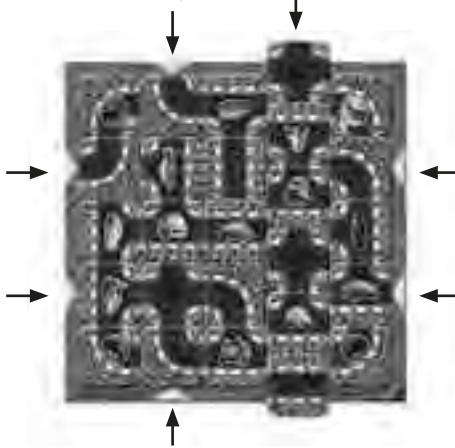


Het gaat beginnen

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Ben je aan de beurt, dan draai je het eerste ronde schijfje om. Daarop zie je één van de volgende helden uit de film Cars 3: *Bliksem McQueen, Cruz Ramirez, Jackson Storm, Shannon, Sterling, Guido, Luigi, Miss Fritter, Tex, Mack, Dusty en Rusty*. Die moet je nu in het labyrint met je speelfiguur proberen te bereiken. Daarvoor verschuif je eerst de straten van het labyrint en vervolgens zet je je speelfiguur.

Zo verschuif je het labyrint

Schuif de overgebleven straat-kaart vanaf een zijkant in het labyrint. De zwarte pijlen markeren de plaatsen waar je de straat-kaart kunt inschuiven. Schuif de straat-kaart er zo ver in tot er aan de tegenoverliggende zijde een andere straat-kaart wordt uitgeschoven. De uitgeschoven straat-kaart blijft aan de rand van het spelbord liggen, tot hij er door de volgende speler op een andere plaats weer wordt ingeschoven.



Schuif je er een straat-kaart uit waarop een speelfiguur staat, dan zet je deze speelfiguur op de straat-kaart aan de tegenoverliggende zijde die je net in het labyrint hebt geschoven. Dit geldt nog niet als een speelbeurt!



Je moet het labyrint altijd eerst verschuiven, voordat je met je speelfiguur zet! Ook wanneer je de gezochte auto kunt bereiken zonder het labyrint te verschuiven. Dan kun je natuurlijk alleen de straten verschuiven, die je niet in de weg zitten.

Zo zet je je speelfiguur

Zodra je het labyrint verschoven hebt, kun je met je speelfiguur zetten. Je mag naar ieder veld lopen dat je door een ononderbroken straat kunt bereiken (op een straat-kaart mogen ook meer speelfiguren staan).

Als je de gezochte Cars held bereikt, mag je het schijfje pakken en voor je neerleggen. Daarmee is je beurt beëindigd en de volgende speler draait een nieuw Cars-schijfje om.

Bereik je de gezochte auto niet, dan kun je je speelfiguur zo ver zetten dat je voor je volgende beurt een zo goed mogelijke uitgangspositie hebt of je laat in deze ronde je speelfiguur staan. Dan is de volgende speler aan de beurt. Die probeert nu met zijn speelfiguur bij dezelfde auto te komen. Dat gaat net zo lang door tot één van jullie de auto bereikt heeft. Deze speler wint het Cars-schijfje. Pas dan draait de volgende speler een nieuw Cars-schijfje om.

Het spel eindigt direct zodra een speler met zijn speelfiguur de als laatst gezochte auto bereikt heeft. Hij mag het schijfje pakken en voor zich neerleggen.

Gewonnen heeft de speler die nu de meeste Cars-schijfjes voor zich heeft liggen.

Variant voor gevorderde spelers

Zet het spel in elkaar zoals in het begin van de handleiding beschreven. Draai alle kruisingen om, want deze heb je bij deze variant niet nodig. Schud de Cars-schijfjes met de afbeelding naar beneden en verdeel ze gelijkelijk onder de spelers. Leg de schijfjes als blinde stapel voor je neer.

Als je aan de beurt bent, pak je je bovenste schijfje en kijkt ernaar zonder dat iemand het ziet. Alleen jij weet nu welke auto je met je speelfiguur moet bereiken.

Zoals hierboven beschreven, verschuif je nu eerst het labirint en verplaats je vervolgens je speelfiguur. Bij het inschuiven van de straat-kaart geldt echter, dat je die niet op de plaats mag inschuiven waar hij zojuist is uitgeschoven. Je mag dus de speelbeurt van de vorige speler niet ongedaan maken!

Heb je de juiste auto bereikt, dan leg je het ronde schijfje open voor je neer. Je beurt is ten einde. Bereik je de gezochte auto niet, dan zet je je speelfiguur zover je wilt of je laat hem deze ronde staan.

Je beurt is ten einde en je probeert het de volgende ronde nog een keer. De volgende speler bekijkt ook zijn bovenste schijfje en probeert deze auto te bereiken.

Het spel is afgelopen, zodra een speler met zijn speelfiguur de auto heeft bereikt die als laatste gezocht werd. Wie dit als eerste lukt, heeft gewonnen!



© Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of third parties, as applicable: Cadillac™; Dodge®; Fiat™; Mack™
www.disney.com
© 2017 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger® game no 21 273 6

The amazing shifting fun
for 2–4 players aged 4 years and above.

Author: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Content:

- 1 game board
- 17 square maze tiles
- 12 round tokens
- 4 playing pieces



Who will be the first to find their way through the Labyrinth in search of the popular characters from Cars 3? By moving the maze tiles in the labyrinth, new paths are created where there was once a dead end. Only if you shift the maze tiles skillfully will you be able to reach all of the popular Cars 3 characters and win the game of amazing shifting fun!

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

Preparation

When playing for the first time, carefully punch out the maze tiles and round tokens. Put the game board in the middle of the table so that it is easy for you all to reach.

Shuffle the maze tiles, face down, and place them face up on the empty spaces of the game board to form a random maze. Two of the maze tiles are printed on both sides. On one side there are four-way intersections, which simplify the game. On the other side, curved paths are shown. Decide before and after shuffling, if and how many crossings you want to use in the maze. The more intersections you use, the easier it becomes!

Tip for parents:

In the first round, it is recommended to use several path intersections. After some practice, the intersections can gradually be removed/turned over in later rounds of the game.



One maze tile is always left over. Place it next to the game board. You will need this later to move the Labyrinth. Shuffle the round tokens, face down, and place them next to the game board. Choose a playing figure and put it on the start square in the same colour on the corners of the board.

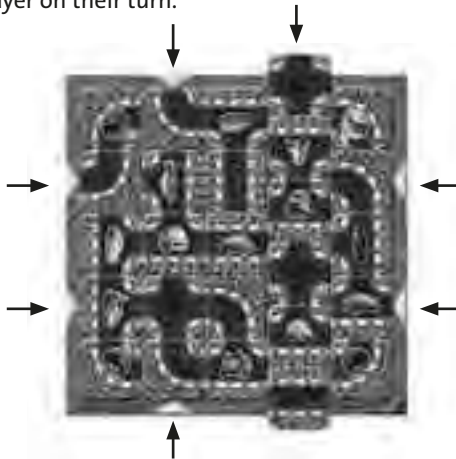


Let's play!

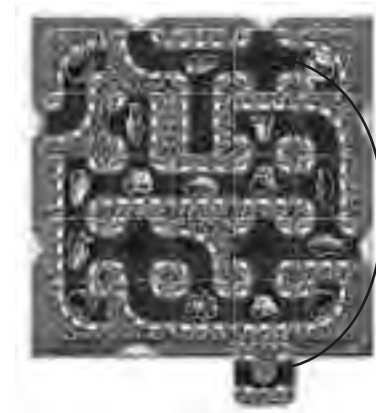
The youngest player begins; continue playing in a clockwise direction. If it's your turn, turn over a round token. You'll see one of the following characters from the Cars 3 Movie: *Lightning McQueen, Cruz Ramirez, Jackson Storm, Shannon, Sterling, Guido, Luigi, Miss Fritter, Mack, Tex, Dusty and Rusty.* You must reach one of these characters in the labyrinth using your playing piece. To do this, always move the Labyrinth first and then move your playing figure.

Shifting maze tiles

Arrows along the edge of the board indicate where you can insert maze tiles. On your turn, insert the extra maze tile into the game board where one of the arrows is, until a maze tile slides off the edge at the opposite end of the board. The maze tile that was pushed out stays next to the board and is inserted back into the board by the next player on their turn.



The maze tile that has just been replaced cannot be inserted back into the board at the same place where it was pushed out. The maze must be shifted on each turn, even if you can reach your character without inserting the extra maze tile.



If you or another player's playing piece slides off the board along with the replaced maze tile, the piece is placed on the opposite end of the board on the new tile that has just been inserted. This does not count as a move. You must always move the Labyrinth first, before moving your playing piece.

Moving your playing piece

After shifting the tiles of the maze, move your playing piece on the board. You can move your piece to any tile on the board that is continuously connected to the square that your piece is on, and you can stop your move at any time. You may move your playing piece to a tile that is already occupied by another player's piece.

Once you have reached the tile with the matching character, you will win that token and place it in front of you. This ends your turn and the next player turns over a new round token.

If you can't reach the character you are looking for, you can move your playing piece as far as you can to make it easier to reach it on your next turn. Or you can leave the piece where it is. The next player takes turn to get to the character with his piece. Gameplay continues like this until someone reaches the character they have been looking for in the labyrinth. This player wins the round token. Only now does the next player turn over a new round token.

The game ends as soon as a player reaches the last Cars 3 character with their playing piece and places the token in front of them.

The player with the most round tokens has **won** the game!

Variation for experienced Labyrinth players

The same preparation and rules of the basic game apply. Remove all four-way intersections from the game board as you don't need these for this variation.

Shuffle the round tokens, face down, and deal them evenly to all players. Everyone places their tokens face down, in a stack, in front of them.

On your turn, take the top token and look at the character without showing anyone. Only you will know which character you need to reach.

As previously described, always move the labyrinth first and then move your playing piece. The maze tile that has just been replaced cannot be inserted back into the board at the same place where it was pushed out.

Once you have reached your Cars 3 character, place the round token face up in front of you. Your turn is over. If you do not get the character you're looking for, move your playing piece as far as you can to make it easier to reach it on your next turn. Or you can leave your piece where it is. Your turn has now finished.

Gameplay continues with the next player. This player also looks at their top round token and tries to reach the Cars 3 character shown there.

The game ends as soon as a player reaches the character of the last token and has returned to their starting field with their playing piece. The first player to do this has **won** the game!



© Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of third parties, as applicable: Cadillac™; Dodge®; Fiat™; Mack™
www.disney.com
© 2017 Ravensburger Spieleverlag



Gioco Ravensburger® n° 21 273 6

Un'emozionante avventura nel labirinto per 2-4 giocatori dai 4 anni in su.

Autore: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Contenuto:

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



Chi riuscirà a trovare i percorsi del labirinto che conducono ai popolari eroi del film Cars 3?

Spostando abilmente le tessere, si apriranno nuove strade proprio nei punti in cui sembravano esserci vicoli ciechi. Se sarai abbastanza astuto e attento, potrai vincere questa avventurosa partita!

Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di gettoni rotondi.

Preparazione

Prima di giocare, staccate con cura tutte le tessere quadrate del labirinto e i gettoni rotondi dalle tavole prefustellate. Mettete il tabellone al centro del tavolo in modo che tutti possano raggiungerlo bene.

Mescolate le tessere quadrate del labirinto, tenendole coperte, e poi disponetele con l'illustrazione rivolta verso l'alto sulle caselle libere del tabellone: in questo modo si formerà un labirinto casuale. Due tessere del labirinto sono stampate su entrambi i lati. Su un lato sono raffigurati incroci stradali con quattro percorsi che facilitano l'andamento del gioco. Sull'altro lato, invece, sono raffigurate delle curve. Prima di mescolare 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 meglio giocare con più incroci. Successivamente, è possibile eliminare questi incroci, semplicemente capovolgendo le carte.



Una tessera del labirinto deve sempre avanzare. All'inizio del gioco lasciatela accanto al tabellone, la utilizzerete in seguito per spostare le tessere e modificare il labirinto. I gettoni rotondi vanno mescolati e tenuti coperti accanto al tabellone. Ora scegliete una pedina a testa e mettetela sulla casella del colore corrispondente situata in uno dei 4 angoli del tabellone.

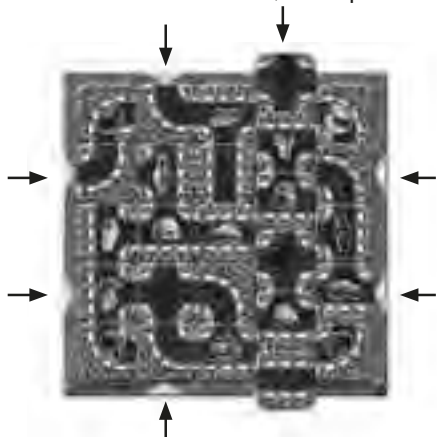


Si comincia!

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno, scopri un gettone rotondo. Sul gettone è raffigurato uno dei seguenti eroi del film Cars 3: *Saetta McQueen, Cruz Ramirez, Jackson Storm, Shannon, Sterling, Guido, Luigi, Miss Fritter, Tex, Mack, Dusty e Rusty*. Il tuo compito è tentare di raggiungere con la tua pedina l'eroe all'interno del labirinto che vedi raffigurato sul gettone. Per farlo, devi prima far scorrere il labirinto e poi avanzare con la tua pedina.

Come far scorrere il labirinto

Per modificare le strade del labirinto occorre inserire lateralmente la tessera quadrata messa da parte all'inizio della partita. Le frecce contrassegnano i punti nei quali puoi inserirla. Parti quindi da una freccia qualsiasi e inserisci la tessera eccedente. Così facendo, un'altra tessera uscirà dalla parte opposta del tabellone. La tessera fuoriuscita resta nel punto in cui si trova, accanto al bordo del tabellone, e non può essere rimossa



fino al turno del giocatore successivo che, a sua volta, dovrà inserirla in uno dei punti indicati dalle frecce (ma non in quello dal quale è fuoriuscita).

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 quando avresti la possibilità di raggiungere l'eroe ricercato senza dover modificare la strada del labirinto. In questo caso farai scorrere solo tessere 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 e ininterrotta. Su una tessera quadrata possono sostare più pedine.

Se riesci a raggiungere l'eroe da te cercato, puoi prendere il gettone corrispondente e metterlo davanti a te. Finisce così il tuo turno e tocca al prossimo giocatore, che dovrà scoprire un nuovo gettone.

Se non riesci a raggiungere il tuo eroe di Cars, potrai comunque spostare la tua pedina sulla casella che ti consente una partenza favorevole al tuo prossimo turno. Ma la mossa non è obbligatoria, puoi anche lasciare la tua pedina ferma dove si trova. Quindi tocca al prossimo giocatore: anche lui deve cercare di raggiungere il medesimo eroe con la propria pedina. Si continua in questo modo finché qualcuno non raggiunge l'eroe ricercato nel labirinto. Chi ci riesce, conquista il gettone rotondo. Solo allora il giocatore successivo potrà voltare un nuovo gettone.

La partita termina quando uno dei giocatori raggiunge l'ultimo eroe di Cars ricercato. Egli può prendere l'ultimo gettone rotondo e metterlo 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 mescolati coperti e distribuiti in modo uguale tra i giocatori. Ogni giocatore, poi, impila i propri gettoni, coperti, davanti a sé.

Quando tocca a te, prendi il gettone in cima alla tua pila e guardalo in segreto. Adesso solamente tu sai quale eroe di Cars 3 devi raggiungere nel labirinto con la tua pedina.

Come descritto precedentemente, sposta prima una sezione del labirinto e poi muovi la pedina. Quando inserisci la tessera del labirinto, bada a non inserirla nello stesso punto dal quale è uscita poco prima. Non si può annullare la mossa dell'ultimo giocatore!

Appena raggiunto l'eroe di Cars ricercato, scopri il gettone rotondo e mettilo accanto a te. 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 fermo e di passare il turno al prossimo giocatore.

Ogni giocatore, a turno, deve guardare in segreto un gettone della propria pila e cercare di raggiungere l'eroe di Cars raffigurato.

La partita termina quando un giocatore ha raggiunto anche l'ultimo dei suoi eroi raffigurati sui propri gettoni e ha riportato la propria pedina sulla corrispondente casella di partenza!



© Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of third parties, as applicable: Cadillac™; Dodge®; Fiat™; Mack™
www.disney.com
© 2017 Ravensburger Spieleverlag



Juegos Ravensburger® n.º 21 273 6

El divertido juego del laberinto para **2-4** jugadores a partir de **4** años.

Autor: Max J. Kobbert

Diseño: Paul Windle Design, UK

Contenido:

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



¿Quién se abrirá camino en el laberinto para llegar hasta los queridos héroes de la película Cars 2? Para ello, tenéis que mover hábilmente las piezas del laberinto para que aparezcan nuevos caminos donde antes solo había callejones sin salida. Solo si mantenéis una buena visión de conjunto, podréis ganar en este divertido juego del laberinto!

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 y las fichas redondas. Poned el tablero en el centro de la mesa al alcance de todos.

Mezclad boca abajo 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. Dos piezas están impresas por las dos caras. Por una cara, tienen cruces, que facilitan el juego. En cambio, por la otra cara tienen curvas. 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. 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!

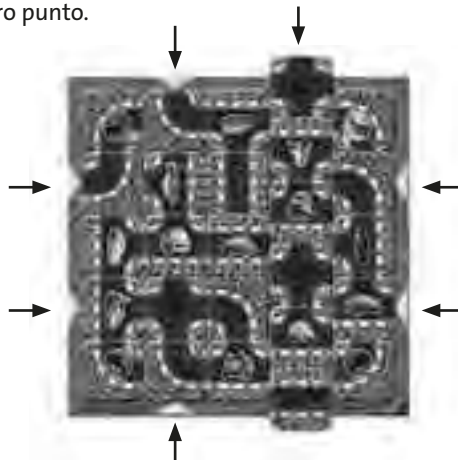
Empieza el jugador más joven y luego se sigue en el sentido horario. En tu turno, destapa una de las fichas redondas. En ella podrás ver uno de los siguientes héroes de la película *Cars 3: Rayo McQueen, Cruz Ramírez, Jackson Storm, Shannon, Sterling, Guido, Luigi, Miss Fritter, Tex, Mack, Dusty o Rusty*.

Tendrás que encontrar a ese héroe en el laberinto con tu peón. 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 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 héroe 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 héroe de Cars 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 héroe. Se sigue jugando de esta forma hasta que alguien consiga llegar en el laberinto hasta el héroe 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 héroe de Cars buscado. Ese jugador puede coger la última ficha redonda y dejarla delante de él.

Gana quien haya conseguido acumular enfrente de sí mismo 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 repartiolas 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 héroe de Cars 3 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 héroe de Cars que estabas buscando, deja la ficha redonda boca arriba delante de ti. Así termina tu turno. Si no logras llegar hasta el héroe 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 héroe de Cars que le indique.

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



© Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of third parties, as applicable: Cadillac™; Dodge®; Fiat™; Mack™
www.disney.com
© 2017 Ravensburger Spieleverlag



Jogo Ravensburger® n° 21 273 6

Uma aventura emocionante no labirinto para **2–4** jogadores a partir de **4** anos.

Autor: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Conteúdo:

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



Quem conseguirá encontrar os caminhos do labirinto que levam aos populares heróis do filme Cars 3?

Ao deslocar com habilidade os cartões, irão abrir-se novos caminhos exatamente no ponto onde parecia haver ruas sem saída. Se for bem astuto e atento, poderá ganhar esta fantástica partida!

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

Preparação

Antes de jogar, desprenda com cuidado todos os cartões quadrados do labirinto e as fichas redondas das cartelas previamente cortadas. Coloque o tabuleiro no centro da mesa de forma que todos possam alcançá-lo facilmente.

Misture os cartões quadrados do labirinto, deixando-os cobertos e depois coloque-os com a ilustração virada para cima nas casas livres do tabuleiro: dessa maneira irá formar-se um labirinto casual. Dois cartões do labirinto estão impressos em ambos os lados. De um lado são representados cruzamentos de ruas com quatro caminhos que facilitam o andamento do jogo. No outro, ao contrário, estão representadas as 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 melhor jogar com vários cruzamentos. Em seguida é possível eliminar esses cruzamentos, simplesmente virando as cartas ao contrário.



Um cartão do labirinto deve sempre sobrar. No início do jogo deixe-o ao lado do tabuleiro, será utilizado depois para deslocar os cartões e modificar o labirinto. As fichas redondas devem ser misturadas e deixadas cobertas ao lado do tabuleiro. Agora escolha uma peça cada um e coloque-a na casa com a cor correspondente situada num dos 4 ângulos do tabuleiro.

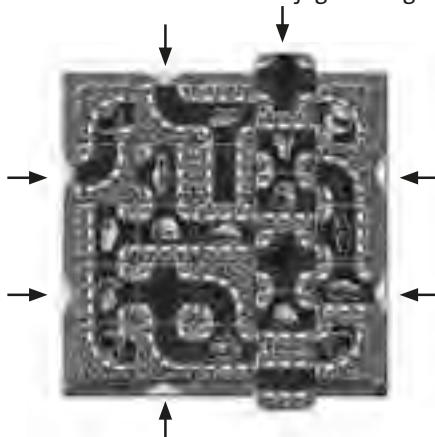


Vamos começar!

Começa o jogador mais novo, depois continua-se no sentido horário. Na sua vez, descubra a ficha redonda. Na ficha está representado um dos seguintes heróis do filme *Carros 3: Relâmpago McQueen, Cruz Ramirez, Jackson Storm, Shannon, Sterling, Guido, Luigi, Miss Fritter, Tex, Mack, Dusty, Rusty*. A sua tarefa é tentar alcançar com a sua peça o herói no interior do labirinto que vê representado na ficha. Para fazer isso, deve antes fazer andar o labirinto e depois avançar a própria peça.

Como fazer andar o labirinto

Para modificar as ruas do labirinto é preciso inserir lateralmente o cartão quadrado deixado de lado no início da partida. As flechas marcam os pontos nos quais pode inseri-lo. Comece, portanto, por uma flecha qualquer e insira o cartão que sobra. Dessa forma, outro cartão sairá pelo lado oposto do tabuleiro. O cartão que saiu fica no ponto onde está, ao lado da beirada do tabuleiro, e não pode ser removido até a vez do jogador seguinte que,



por sua vez, deverá inseri-lo num dos pontos indicados pelas flechas (mas não naquele do qual saiu fora).

Se, durante a própria jogada, uma peça, sua ou de outro jogador, 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 do tabuleiro. Esse movimento da peça não vale como jogada!



De qualquer forma deve sempre antes fazer andar uma seção do labirinto e depois mexer a sua peça, mesmo quando tiver a possibilidade de alcançar o herói buscado sem precisar alterar o caminho do labirinto. Nesse caso fará andar somente cartões que não influem negativamente no seu percurso.

Como mover a sua 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. Sobre um cartão quadrado podem parar mais peças.

Se conseguir alcançar o herói que buscava, pode pegar a ficha correspondente e colocá-la na sua frente. Assim termina a sua vez e é a vez do jogador seguinte, que deverá descobrir uma nova ficha.

Se não consegue alcançar o seu herói de Carros, poderá de qualquer forma deslocar a sua peça na casa que lhe permite uma partida favorável na sua rodada seguinte. Mas a jogada não é obrigatória, pode deixar também a sua peça parada onde está. Portanto, é a vez do próximo jogador: ele também deve procurar alcançar o mesmo herói com a própria peça. Continua-se dessa maneira até alguém alcançar o herói buscado no labirinto. Quem consegue, ganha a ficha redonda. Somente agora o jogador seguinte poderá virar uma nova ficha.

A partida termina quando um dos jogadores alcança o último herói buscado de Carros. 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 aos 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. Agora apenas você sabe qual herói de Carros 3 deve alcançar no labirinto com a sua peça.

Conforme descrito antes, desloque antes uma seção do labirinto e depois mova a peça. Quando introduzir o cartão no labirinto, preste atenção para não inseri-lo no mesmo ponto de onde saiu antes. Não pode ser anulada a jogada do último jogador!

Logo que alcançar o herói buscado de Carros, descubra a ficha redonda e coloque-a a seu lado. Termina assim a sua vez. Se não conseguir alcançar o seu objetivo, desloque a sua peça até o ponto que lhe permite uma partida favorável na próxima rodada, mas pode também decidir de ficar parado e passar a vez ao próximo jogador.

Cada jogador, em turno, deve olhar em segredo uma ficha da própria pilha e tentar alcançar o herói representado de Carros.

A partida acaba quando um jogador alcançou também o último de seus heróis representados nas próprias fichas e recolocou a própria peça na casa correspondente de partida!



© Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of third parties, as applicable: Cadillac™; Dodge®; Fiat™; Mack™
www.disney.com
© 2017 Ravensburger Spielverlag



© Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of third parties, as applicable: Cadillac™; Dodge®; Fiat™; Mack™
www.disney.com

© 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

