



LABYRINTH

Ravensburger® Spiele Nr. 26 031 7

Autor: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Der schlaue Schiebespaß für

2–4 Spieler ab 7 Jahren.

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 34 quadratische Labyrinth-Kärtchen
- 24 Bildkarten
- 4 Spielfiguren in den Farben rot, gelb, grün und blau



Taucht ein in das verrückte Labyrinth und in die Welt von Harry Potter! Macht euch auf die Suche nach Harry, Hermine, Ron und vielen weiteren Bewohnern von Hogwarts. Dazu müsst ihr die Labyrinth-Kärtchen geschickt verschieben, damit neue Wege entstehen, wo eben noch Sackgassen waren. So gelingt es euch, die gesuchten Figuren mit eurer Spielfigur zu erreichen.

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

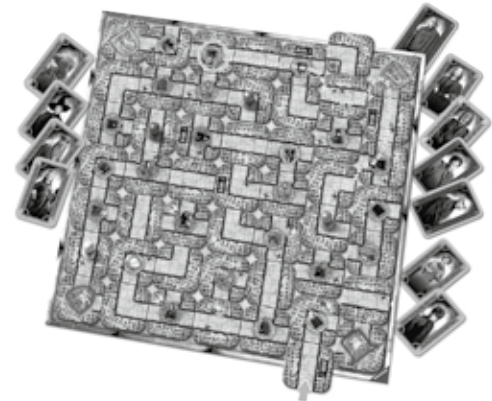
Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden alle Kartenteile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

Die Labyrinth-Kärtchen werden zunächst verdeckt gemischt und anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Ein Labyrinth-Kärtchen bleibt übrig. Es wird offen neben den Spielplan gelegt und später zum Verschieben des Labyrinths benutzt.

Die 24 Bildkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Jeder Spieler legt seine Bildkarten, ohne sie anzusehen, verdeckt in einem Stapel vor sich ab.

Zuletzt wählt jeder Spieler eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farbgleiche Startfeld in einer der vier Spielplanecken.

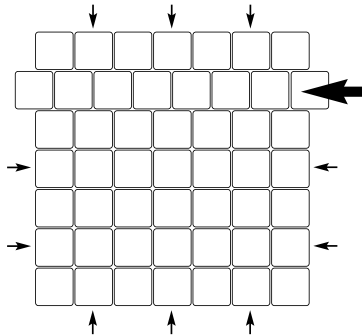


Spielverlauf

Zunächst schaut sich jeder Spieler die oberste Karte seines Bildkartenstapels an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Der jüngste Spieler beginnt, danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, versucht auf das Feld zu gelangen, das dasselbe Motiv zeigt, wie die oberste Karte seines Bildkartenstapels. Dazu verschiebt der Spieler immer **zuerst** das Labyrinth durch Einschoben eines Labyrinth-Kärtchens und zieht **danach** mit seiner Spielfigur.

Labyrinth verschieben

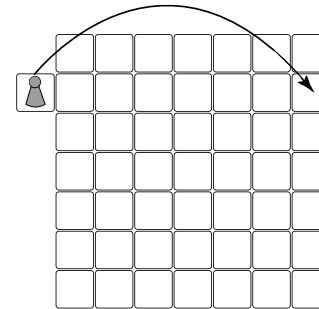
An den Seitenrändern des Spielfeldes befinden sich 12 Pfeile. Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen dieser Pfeile und schiebt hier das überzählige Labyrinth-Kärtchen so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite genau ein Labyrinth-Kärtchen herausgeschoben wird. Das herausgeschobene Kärtchen bleibt am Spielplanrand liegen, bis es vom nächsten Spieler an anderer Stelle wieder eingeschoben wird.



Ein Labyrinth-Kärtchen darf also nicht an der gleichen Stelle, an der es vom vorigen Spieler herausgeschoben 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 eine fremde Spielfigur aus dem Plan geschoben, so wird sie auf der gegenüberliegenden Seite auf das gerade neu eingeschobene Labyrinth-Kärtchen gesetzt. Das Versetzen einer 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 er mit seiner Spielfigur durch einen ununterbrochenen Pfad erreichen kann, darf aber auch jederzeit stehen bleiben. Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen.

Erreicht ein Spieler sein Ziel nicht auf direktem Wege, so kann er seine Spielfigur 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 mit seiner Spielfigur zu seinem Startfeld zurückgekehrt ist. Dieser Spieler hat **gewonnen!**

Spielvariante für jüngere Kinder:

Das Spiel wird wie beim Grundspiel aufgebaut und gespielt. Zur Vereinfachung des Spielablaufs dürfen die Spieler jedoch zu Beginn alle ihre Bildkarten anschauen. Die Spieler können sich nun vor jedem 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 beliebiger Stelle aus dem Labyrinth herausgezogen wird.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com



LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 26 031 7

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Paul Windle Design, UK

Un jeu astucieux tout en mouvement
pour **2 à 4** joueurs à partir de **7 ans**

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 34 plaques Labyrinthe carrées
- 24 cartes
- 4 pions rouge, jaune, vert et bleu



Plongez dans le redoutable labyrinthe, dans l'univers Harry Potter ! Partez à la recherche de Harry, Hermione, Ron et des nombreux autres pensionnaires de Poudlard ! Il vous faudra pour cela faire coulisser astucieusement les plaques pour transformer les impasses en passages. C'est seulement ainsi que votre pion pourra atteindre les personnages recherchés.

Le but du jeu consiste à être le premier à avoir retourné toutes ses cartes avant de revenir à son point de départ.

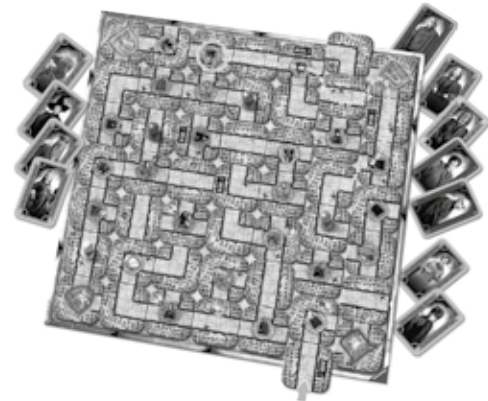
Préparation :

Avant la première partie, détacher soigneusement les éléments en carton 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 aléatoire. La plaque restante sert à faire coulisser le 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 de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau.

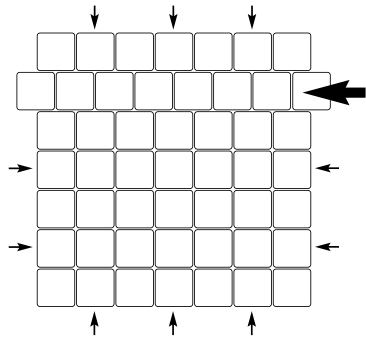


Déroulement du jeu

Chaque joueur commence par regarder la carte supérieure de sa pile sans la montrer aux autres. Le plus jeune joueur 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 symbole 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.

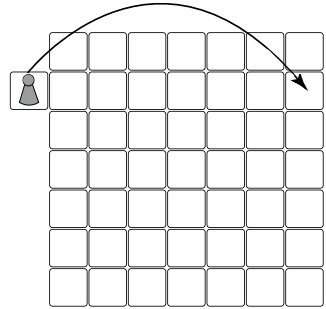
Modification du labyrinthe

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. 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’image souhaitée sans rien changer.

Si, en faisant coulisser les plaques 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 passage ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu’il veut. Il est permis de se déplacer 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 il peut aussi parfaitement décider de ne pas se déplacer.

Dès qu'un joueur atteint l'image indiquée 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 avec son pion. Il est déclaré **vainqueur**.

Variante avec les plus jeunes

La mise en place et le déroulement du jeu restent identiques au jeu de base. Mais pour simplifier la règle, chaque joueur peut regarder toutes ses cartes au début de la partie. Au moment de se déplacer, un joueur peut choisir le prochain objectif qu'il souhaite atteindre.

Pour gagner la partie, les joueurs peuvent également convenir qu'il n'est pas nécessaire de retourner à son point de départ, mais qu'il suffit au pion de sortir du labyrinthe par n'importe quel côté.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstatt
Service consommateurs Tél. : 0821 022 023 (0,119 €/min)

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com



LABYRINTH

1

Gioco Ravensburger® n° 26 031 7

Autore: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Un divertente gioco d'astuzia per
2-4 giocatori dai 7 anni in su.



Contenuto:

- 1 tabellone
- 34 tessere quadrate del labirinto
- 24 carte simbolo
- 4 pedine (rossa, gialla, verde e blu)

Immergetevi nel labirinto del mondo magico di Harry Potter! Partite alla ricerca di Harry, Hermione, Ron e tanti altri protagonisti di Hogwarts! Dovrete essere molto abili e spostare le tessere del labirinto in modo da aprire nuovi sentieri proprio dove muri insuperabili impediscono il passaggio. Solo così riuscirete a raggiungere i personaggi con la vostra pedina.

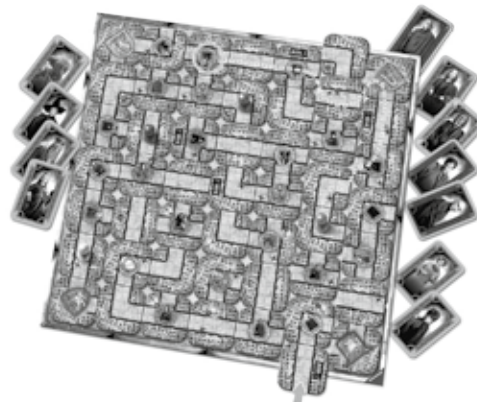
Scopo del gioco è scoprire per primo tutte le carte simbolo in proprio possesso e tornare alla postazione di partenza individuale.

Preparazione

Prima di iniziare a giocare per la prima volta, staccate dalle tavole prefustellate tutti i pezzi in cartone.

Mantenendole coperte, mescolate le tessere del labirinto, dopodiché posizionatele, scoprendole, sulle caselle vuote del tabellone a formare un labirinto casuale. Al termine di questa fase preparatoria, avanzerà una tessera del labirinto: appoggiatela scoperta accanto al tabellone, successivamente la utilizzerete per spostare il labirinto.

Mescolate le 24 carte simbolo e distribuitele in eguale quantità ai partecipanti. Ciascun giocatore riunirà le proprie carte, senza guardarle, in un mazzo coperto che posizionerà davanti a sé, dopodiché ognuno deve scegliere una pedina e metterla sulla casella di partenza dello stesso colore situata in uno dei quattro angoli del tabellone.

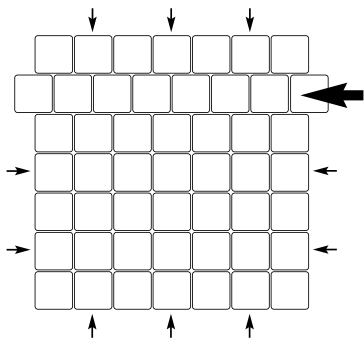


Svolgimento del gioco

All'inizio, ciascun giocatore osserva la carta che si trova in cima al proprio mazzo di carte simbolo: attenzione, gli altri non devono vederla! Il giocatore più giovane dà il via al gioco, poi si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno deve cercare di raggiungere la casella con raffigurato lo stesso simbolo trovato sulla carta in cima al proprio mazzo. Ciascun giocatore deve sempre **prima** spostare il labirinto inserendo una tessera del labirinto e **poi** far avanzare la sua pedina.

Spostamento del labirinto

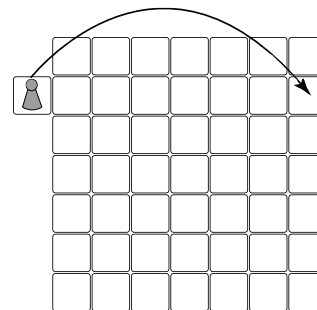
Sui margini laterali del tabellone si trovano 12 frecce. Il giocatore di turno deve scegliere una di queste frecce e inserire in quel punto la tessera del labirinto eccedente, in modo da spostare il labirinto e fare fuoriuscire una tessera situata sul lato opposto.



La tessera espulsa resta sul bordo del tabellone, fino a quando il giocatore successivo non la inserirà di nuovo in un altro punto (diverso da quello dal quale è stata fatta fuoriuscire dal giocatore precedente).

E' obbligatorio spostare sempre il labirinto, anche quando il giocatore di turno potrebbe raggiungere il simbolo desiderato senza effettuare alcuno spostamento.

Nel caso in cui una pedina (propria o nemica) fuoriesca dal tabellone a causa dello spostamento, allora questa dovrà essere riposizionata sulla tessera del labirinto appena inserita al lato opposto del tabellone. Tale spostamento della pedina non vale come mossa.



Avanzamento della pedina

Dopo aver spostato il labirinto, il giocatore può muovere la sua pedina facendola avanzare su ogni casella collegata alla posizione in cui si trova tramite un percorso continuo, ma può anche decidere di fermarsi in qualsiasi momento. Sulla stessa casella possono sostare anche più pedine.

Quando un giocatore si trova su un percorso che non gli consente di raggiungere direttamente il suo obiettivo, può fare avanzare la sua pedina fino a una posizione vantaggiosa dalla quale ripartire quando sarà di nuovo il suo turno. Oppure ha anche la possibilità di decidere di non spostare la propria pedina.

Una volta raggiunto l'obiettivo, il giocatore mette la propria carta-simbolo scoperta accanto al suo mazzo di carte dimostrando così agli altri giocatori che è riuscito a compiere una delle sue missioni. Dopodiché può guardare subito la carta successiva che gli indicherà l'obiettivo da raggiungere al prossimo turno.

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore riesce a scoprire tutte le sue carte-simbolo e a tornare con la sua pedina sulla propria casella di partenza. È lui il **vincitore!**

Variante di gioco per bambini più piccoli:

Preparazione e svolgimento del gioco sono simili alla versione base ma, allo scopo di facilitarne lo svolgimento, all'inizio i giocatori possono guardare tutte le proprie carte simbolo e, ogni volta che è il loro turno, scegliere quale obiettivo raggiungere. Un'ulteriore facilitazione consiste nello stabilire che, per terminare il gioco, sia sufficiente condurre la propria pedina fuori dal labirinto in un punto qualsiasi, anziché farla tornare alla propria casella iniziale.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger S.r.l.
Via E. Fermi, 20 · I-20090 Assago (MI)

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

HP LABYRINTH

Ravensburger® Spel Nr. 26 031 7

Auteur: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Het slimme schuifspel voor

2–4 spelers vanaf 7 jaar.

Inhoud:

- 1 spelbord
- 34 vierkante gangkaartjes
- 24 kaartjes met afbeeldingen (doelkaartjes)
- 4 speelfiguren in de kleuren rood, geel, groen en blauw



Duik in het betoverde labyrint en in de wereld van Harry Potter! Ga op zoek naar Harry, Hermelien, Ron en nog meer bewoners van Zweinstein! Daarvoor moeten jullie de gangkaarten slim verschuiven, zodat nieuwe wegen ontstaan, waar zojuist nog doodlopende wegen waren. Zo lukt het jullie, de te zoeken figuren met jullie speelfiguren te bereiken.

Doel van het spel is, als eerste alle eigen kaartjes om te draaien en naar je startveld terug te keren.

Vorbereiding

Voordat jullie met het eerste spel beginnen, worden de kartonnen delen voorzichtig losgemaakt.

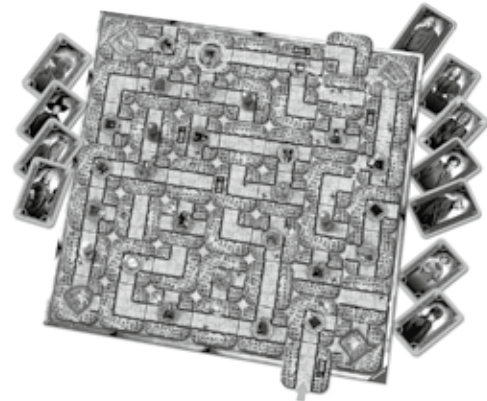
De gangkaarten worden eerst omgekeerd geschud en vervolgens open op de vrije velden van het spelbord gelegd, zodat een toe-

vallig labyrint ontstaat. Er blijft één gangkaart over.

Die wordt open naast het spelbord gelegd en later gebruikt voor het verschuiven van het labyrint.

De 24 doelkaartjes worden geschud en gelijkmatig onder de spelers verdeeld. Iedere speler legt zijn kaartjes, zonder te kijken, omgekeerd als stapel voor zich neer.

Als laatste kiest iedere speler een speelfiguur en zet die vervolgens op het startveld van dezelfde kleur in één van de vier hoeken van het spelbord.

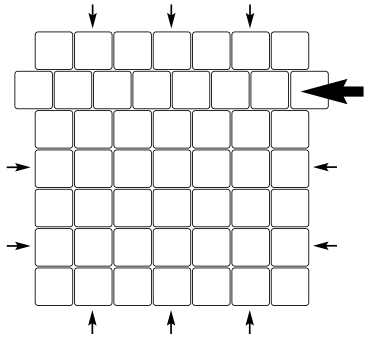


Spelverloop

Als eerste kijkt iedere speler naar de bovenste kaart van zijn stapel kaartjes, zonder die aan de andere spelers te laten zien. De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Wie aan de beurt is, probeert op het veld te komen met dezelfde afbeelding als de afbeelding op het bovenste kaartje van zijn stapel. Daarvoor vershuift de speler altijd **eerst** het labrynt door er een gangkaart in te schuiven en zet **vervolgens** zijn speelfiguur.

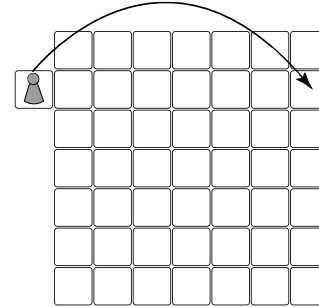
Labyrint verschuiven

Aan de randen van het speelveld bevinden zich 12 pijlen. De speler die aan de beurt is kiest één van deze pijlen en schuift hier de overgebleven gangkaart zo ver in, dat aan de tegenoverliggende zijde een gangkaart wordt uitgeschoven. De kaart die eruit geschoven is blijft aan de rand van het spelbord liggen, tot hij er door de volgende speler op een andere plaats weer wordt ingeschoven.



Een gangkaart mag dus niet op dezelfde plaats worden ingeschoven als waar hij er zojuist is uitgeschoven. Het labrynt moet in ieder geval worden verschoven, ook als de speler de gewenste afbeelding zonder schuiven kan bereiken.

Als bij het schuiven de eigen of de speelfiguur van een andere speler van het bord wordt geschoven, wordt de speelfiguur aan de tegenoverliggende zijde op de zojuist ingeschoven gangkaart gezet. Het verzetten van de speelfiguur geldt niet als zet.



Speelfiguur zetten

Na het verschuiven van het labrynt zet de speler met zijn speelfiguur. De speler kan op ieder veld zetten dat met zijn speelfiguur door een ononderbroken weg is verbonden, maar hij mag ook blijven staan. Op een veld mogen meer speelfiguren staan.

Kan een speler zijn doel niet direct bereiken, dan kan hij zijn speelfiguur zo ver zetten, dat hij voor de volgende beurt een gunstige uitgangspositie heeft. Hij kan zijn speelfiguur ook laten staan.

Heeft de speler de afbeelding van zijn kaartje bereikt, dan legt hij het kaartje open als bewijs naast zijn dichte kaartenstapel. Daarna mag hij direct zijn volgende kaart bekijken. Dit doel moet hij vanaf zijn volgende beurt proberen te bereiken.

Einde van het spel

Het spel is ten einde zodra een speler al zijn kaartjes met afbeeldingen heeft omgedraaid en met zijn speelfiguur bij zijn startveld is teruggekeerd. Deze speler heeft **gewonnen!**

Spelvariant voor jonge kinderen:

Het spel wordt zoals bij het basisspel opgebouwd en gespeeld. Om het spel wat gemakkelijker te maken mogen de spelers in het begin al hun doelkaartjes bekijken. De spelers kunnen nu bij elke beurt beslissen welk doel ze als volgende willen bereiken.

Als einde van het spel kan worden afgesproken dat de speelfiguur niet op het startveld terug gezet hoeft te worden, maar dat hij op een willekeurige plaats van het labrynt wordt gezet.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

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

Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare Box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles

www.ravensburger.com



LABYRINTH

Ravensburger® Games No. 26 031 7

Author: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

The amazing shifting fun for
2 to 4 players aged 7 years and above.

Contents:

- 1 game board
- 34 square maze tiles
- 24 picture cards
- 4 playing pieces (in the colours red, yellow, green and blue)



Come and explore the maze – and the exciting world of Harry Potter! Set off on a hunt for Harry, Hermione, Ron and many of the other residents of Hogwarts! This involves moving the cards around cleverly to make new paths to follow – where there were dead-ends until a moment ago. And then your figure will be able to get to the figures you are looking for.

The object of the game is to uncover all your own picture cards and then return your piece to its starting position on the board.

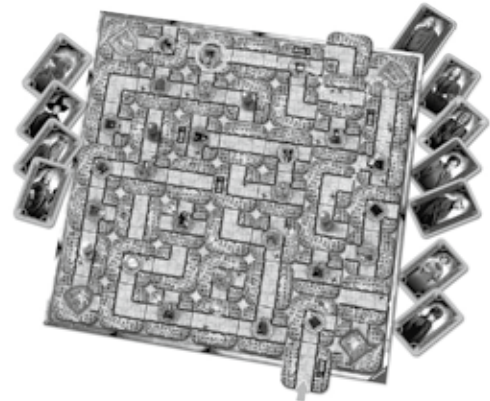
Preparation

When playing for the first time, carefully punch out the maze tiles and picture cards.

Shuffle the maze tiles, face down, and place them face up on the empty spaces of the game board to form a random maze. There should be one maze tile remaining. Lay it face up next to the game board and use it later in the game to shift the maze.

Shuffle the 24 picture cards and divide them evenly among the players. Each player lays their cards down in front of them on the table in a pile without looking at them.

Each player chooses one of the playing pieces and places it on its own colour in one of the four corners of the game board.

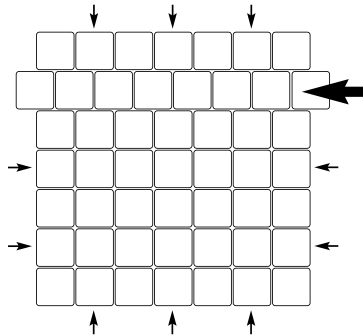


How to play

Each player looks at the first card of their stack of picture cards without showing it to the other players. The youngest player begins with play continuing in a clockwise direction. Each player tries to reach the tile on the game board showing the same picture as on their card at the top of their stack. First, insert the maze tile lying next to the game board and then move your playing piece on the board.

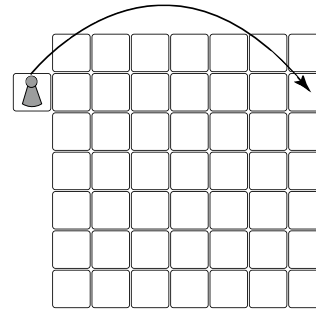
Shifting maze tiles

There are 12 arrows along the edge of the board. 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 on 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 picture without inserting the extra maze tile.

If your or another player's 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.



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 piece to a tile that is already occupied by another player's piece.

If you can't reach your picture in one turn, 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 your piece where it is.

Once you have reached the tile with the matching picture, turn over your picture card and lay it down, face up, next to the rest of your cards. Now look at your next picture card. On your next turn you have to find your way to this picture on the game board.

End of the game

The game is over as soon as someone has turned over all their cards and returned their piece to its starting position. This player has **won** the game!

Variation for younger children:

The same preparation and rules of the basic game apply. To make the game a little easier, players are allowed to look at all their picture cards at the beginning of the game. Players can choose for themselves which picture they want to reach on their next turn. If everyone is in agreement, you can decide not to have to return your piece to its starting position once all the pictures have been reached.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

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

www.ravensburger.com

E

HP LABYRINTH

Juegos Ravensburger® N° 26 031 7

Autor: Max J. Kobbert

Diseño: Paul Windle Design, UK

El divertido juego de astucia para
2-4 jugadores a partir de 7 años.

Contenido:

- 1 tablero
- 34 cartas cuadradas de laberinto
- 24 cartas con imágenes
- 4 fichas de color rojo, amarillo, verde y azul



¡Sumergíos en el laberinto mágico y el mundo de Harry Potter!
¡Salid en busca de Harry, Hermione, Ron y muchos otros protago-
nistas de Hogwarts! Tenéis que ser muy hábiles y mover las piezas
del laberinto de tal forma que se abran nuevos caminos donde
antes había muros insuperables que os bloqueaban el paso. Solo
así conseguiréis llegar hasta los personajes con vuestro peón.

El objetivo del juego es ser el primero en descubrir todas sus
cartas con imágenes y volver a su casilla de salida.

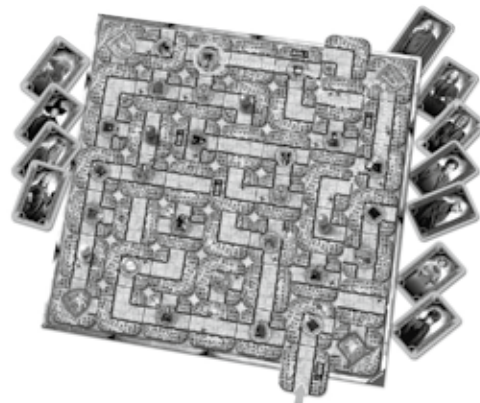
Preparación del juego

Antes de jugar por primera vez, se deben separar con cuidado
todas las piezas de cartón de los paneles troquelados.

Luego se barajan las cartas de laberinto boca abajo y se colocan
boca arriba sobre las casillas libres del tablero. De esta manera, se
forma un laberinto aleatorio. Sobrará una carta de laberinto, que
se debe dejar boca arriba junto al tablero, ya que luego se utilizará
durante la partida para desplazar las cartas del laberinto.

A continuación se mezclan las 24 cartas con imágenes y se
reparten por igual entre los jugadores. Cada jugador agrupa sus
cartas con imágenes, sin mirarlas, en un mazo y lo coloca en la
mesa delante de él.

Por último, cada jugador debe elegir una ficha y ponerla en la
casilla de salida correspondiente a su color situada en una de las
cuatro esquinas del tablero.



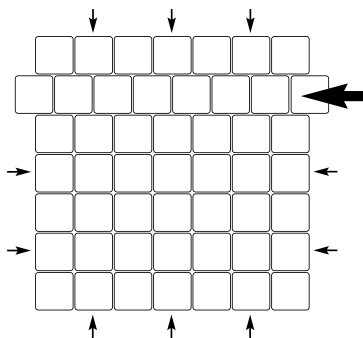
Desarrollo del juego

Primero cada jugador mira la carta de arriba de su mazo de cartas con imágenes sin mostrarla a los demás jugadores. Empieza la partida el jugador más joven y se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, tendrás que intentar llegar a la casilla con la misma imagen que se muestra en la primera carta de tu mazo. Para ello, **primero** tendrás que modificar el laberinto desplazando una carta de laberinto y **luego** mover tu ficha.

Cómo mover el laberinto

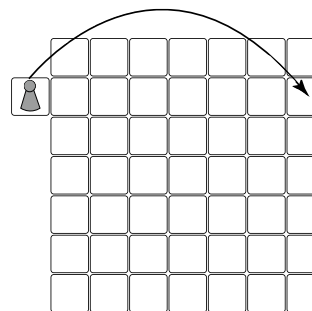
En los bordes del laberinto hay 12 flechas.

El jugador al que le toque tiene que elegir una de estas flechas e introducir por ese lado la carta de laberinto sobrante para que en el otro extremo del tablero salga desplazada otra carta de laberinto. La carta que ha salido se deja junto al borde del tablero hasta que el siguiente jugador la coja y la introduzca de nuevo al laberinto por otra parte.



No se puede introducir una carta de laberinto en el mismo sitio de donde el anterior jugador la había sacado. Es obligatorio desplazar el laberinto en cada turno, aunque el jugador pueda llegar a la imagen deseada sin necesidad de moverlo.

Si al modificar el laberinto, tu ficha o la de otro jugador sale desplazada fuera del tablero, hay que colocar la ficha en el otro extremo sobre la carta que se acaba de introducir en el laberinto. El desplazamiento de esta ficha no se considera como jugada.



Cómo mover tu ficha

Después de desplazar el laberinto, el jugador mueve su ficha. El jugador puede moverla hasta cualquier casilla que esté conectada con su ficha mediante un camino ininterrumpido, pero puede decidir pararse en cualquier momento. Se puede mover una ficha a una casilla ya ocupada por la ficha de otro jugador.

E

Si al mover su ficha, el jugador no llega directamente al objetivo deseado, puede moverla igualmente para que en la próxima jugada parta de una posición favorable, o puede dejarla donde está sin moverla.

Cuando el jugador llega al objetivo que buscaba, coloca la carta con la imagen correspondiente boca arriba junto a su mazo de cartas tapadas, como prueba de que lo ha conseguido. A continuación ya puede mirar la siguiente carta de arriba de su mazo. Ese nuevo objetivo será el que tendrá que buscar en su siguiente jugada.

Fin del juego

El juego termina cuando un jugador consigue descubrir todas las cartas con imágenes y vuelve con su ficha a su casilla de salida. ¡Ese jugador **habrá ganado!**

Variante de juego para los más jóvenes:

La partida se prepara y se desarrolla como en el modo básico. Para simplificar el juego, los jugadores pueden mirar todas sus cartas con imágenes al inicio de la partida. De esta forma, los jugadores pueden decidir en cada jugada qué objetivo quieren buscar a continuación.

También se puede acordar al inicio de la partida que no hace falta llevar la ficha hasta la casilla de salida, sino que se puede salir del laberinto por cualquier parte del tablero.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

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

www.ravensburger.com



LABYRINTH

PT

Jogo Ravensburger® n° 26 031 7

Autor: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Um jogo astucioso de movimentos para
2–4 jogadores a partir de 7 anos.



Conteúdo:

1	tabuleiro
34	cartões-labirinto quadrados
24	cartas ilustradas
4	peças (vermelha, amarela, verde e azul)

Entrem no labirinto mágico e no mundo de Harry Potter! Saiam à procura de Harry, Hermione, Ron e muitos outros protagonistas de Hogwarts! Sejam espertos e movam os cartões do labirinto de forma a abrir novas trilhas exatamente onde muros intransponíveis impedem a passagem. Somente assim conseguirão chegar nos personagens com a própria peça.

A finalidade do jogo é ser o primeiro a descobrir todas as próprias cartas ilustradas e voltar na casa de partida.

Preparação

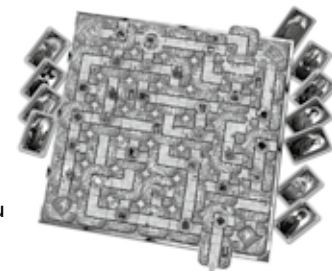
Antes de jogar pela primeira vez, desprende com cuidado todas as peças em papelão das cartelas previamente cortadas. Mistura os cartões-labirinto quadrados e deixa-os cobertos, depois coloca-os descobertos sobre as casas livres do tabuleiro, de maneira a formar um labirinto casual. No fim desta fase de preparo irá sobrar um cartão-labirinto: descobre-o e apoia ao lado do tabuleiro, durante a partida irás utilizá-lo para mover o labirinto.

Mistura as 24 cartas ilustradas e distribui em número igual aos participantes. Cada jogador, sem olhar, deve reunir as próprias cartas num maço coberto e colocá-lo frente a si.

Escolham uma peça cada um e posicionem esta na casa de partida da cor correspondente (está num dos quatro ângulos do tabuleiro).

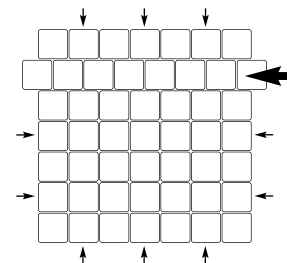
Andamento do jogo

Cada jogador pesca a carta que está por cima do próprio maço e olha-a, sem que os outros a vejam. Começa o jogador mais novo, depois a partida continua no sentido horário. Na tua vez, deves tentar alcançar a casa onde está a mesma figura que vê representada na carta que pescou em cima do teu maço. Lembra: antes deves sempre mover o labirinto introduzindo um cartão-labirinto e somente depois podes avançar a tua peça.



Deslocamento do labirinto

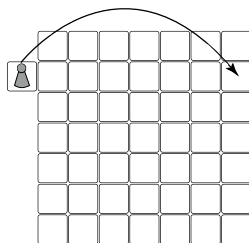
Ao longo das beiradas do tabuleiro visualizam-se 12 flechas. Na tua vez, deves escolher uma dessas flechas e inserir, naquele ponto, o cartão-labirinto que sobra, de forma a deixar sair outro cartão no lado oposto do tabuleiro. O cartão expulso fica na beirada do tabuleiro, até quando o jogador seguinte inseri-o de novo em outro ponto.



Atenção: o cartão-labirinto deve ser inserido num ponto diferente daquele pelo qual saiu com a jogada do jogador anterior. Deves sempre mover obrigatoriamente o labirinto, também no caso em que for possível alcançar o teu objetivo sem efetuar nenhum movimento. Se porventura, devido ao movimento, uma peça (própria ou inimiga) sair fora do tabuleiro, reposiciona-a no cartão do labirinto recém inserido no lado oposto do tabuleiro. Esse reposicionamento não é considerado como jogada.

Faz a peça avançar

Depois de ter deslocado o labirinto, podes mover a tua peça: avança em cada casa relativa à tua peça através de um percurso contínuo. Pode também decidir parar em qualquer momento. Na mesma casa podem estacionar também várias peças.



Se estiver num percurso que não permite alcançar diretamente o teu objetivo, podes avançar a tua peça até uma posição vantajosa de onde partir de novo quando será de novo a tua vez. Mas podes também escolher não movê-la e deixá-la onde está. Depois de ter alcançado o objetivo, coloca a tua carta ilustrada, descoberta, ao lado do teu maço de cartas para mostrar aos outros jogadores que conseguiu completar uma de tuas “missões”. Depois disso podes olhar logo a carta seguinte que irá indicar o objetivo a alcançar na tua próxima jogada.

Fim do jogo

A partida acaba quando um jogador consegue descobrir todas as suas cartas ilustradas e voltar, com a própria peça, na sua casa de partida. Ele é o ganhador!

Variante de jogo para crianças mais pequenas

A preparação e o andamento do jogo são iguais à versão base, mas, para facilitar a partida, no início os jogadores podem olhar todas as próprias cartas ilustradas e, cada vez que for a própria vez de jogar, escolhem qual o objetivo a dar precedência. Uma outra facilitação consiste em estabelecer que, para terminar a partida, basta fazer sair a própria peça do labirinto num ponto qualquer, ao invés de fazê-la voltar à própria casa inicial.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s18)

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

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

www.ravensburger.com