

Ravensburger® Spiele Nr. 26 137 6

**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 orange, gelb, grün und blau

Kylo Ren, Chewbacca, Rey, R2-D2 und viele weitere bekannte Figuren aus *Star Wars IX* haben sich in den Weiten des galaktischen Labyrinths versteckt. Macht euch auf die Suche nach ihnen! Nur, wer die Galaxis geschickt verschiebt, gelangt zu den bekannten Figuren aus *Star Wars*.

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

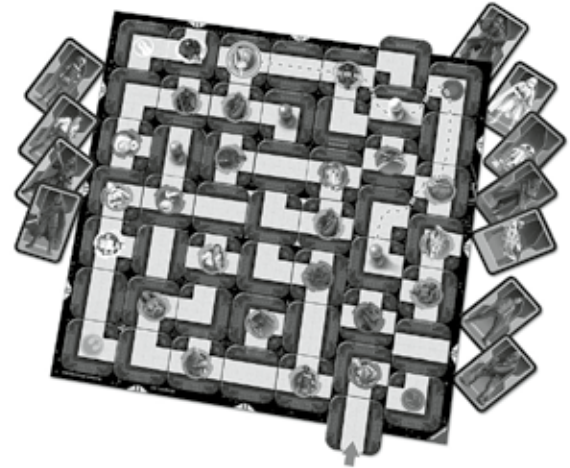
### Vorbereitung

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 galaktischen 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.

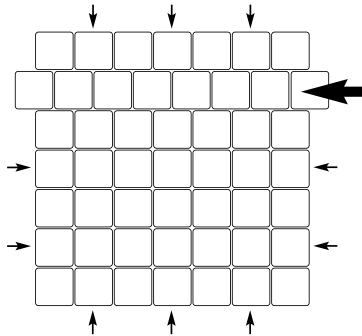


### Spielverlauf

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 Einschieben eines Labyrinth-Kärtchens und zieht **danach** mit seiner Spielfigur.

### Labyrinth verschieben

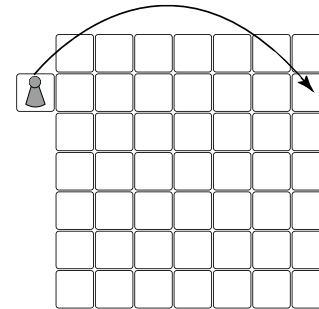
An den Seitenrändern des Spielfeldes befinden sich 12 Klonkrieger-Pfeile. Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen dieser Pfeile und schiebt hier das überzählige Labyrinth-Kärtchen so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite genau ein Labyrinth-Kärtchen herausgeschoben wird. Das herausgeschobene 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 galaktische 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.

**starwars.com**

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2019

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

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

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



F

# STAR WARS LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 26 137 6

**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 orange, jaune, vert et bleu



Kylo Ren, Chewbacca, Rey, R2-D2 et de nombreux autres célèbres personnages de *Star Wars IX* se sont cachés au fin fond du labyrinthe galactique. Partez à leur recherche ! Seul celui qui réussira à faire coulisser astucieusement la galaxie atteindra les célèbres personnages de *Star Wars*.

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

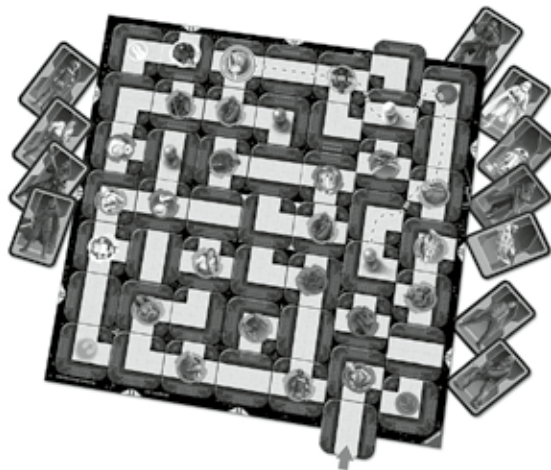
**Préparation :**

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 galactique au cours de la partie ; elle est placée à coté 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.

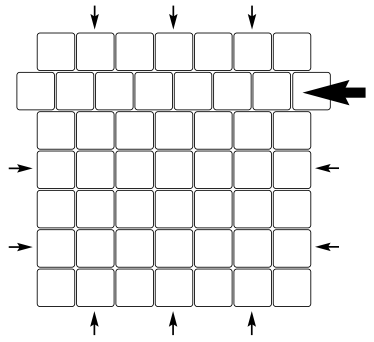


**Déroulement du jeu**

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.

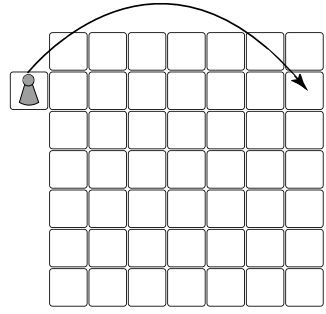
**Modification du labyrinthe**

Tout autour du plateau figurent 12 flèches des soldats clones. 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 galactique, 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.

**starwars.com**

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2019

Jeux Ravensburger S.A.S.

21 rue de Dornach · F-68120 Pfostatt

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

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

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



# STAR WARS LABYRINTH

1

Gioco Ravensburger® n° 26 137 6

**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 nei colori arancione, giallo, verde e blu

Kylo Ren, Chewbecca, Rey, R2-D2 e molti altri noti personaggi della saga di *Star Wars IX* si sono nascosti nell'intricato labirinto galattico e vi stanno aspettando, riuscirete a trovarli? Avventuratevi alla loro ricerca! Solo chi sarà abile nello spostare la galassia, raggiungerà i personaggi della saga di *Star Wars*.

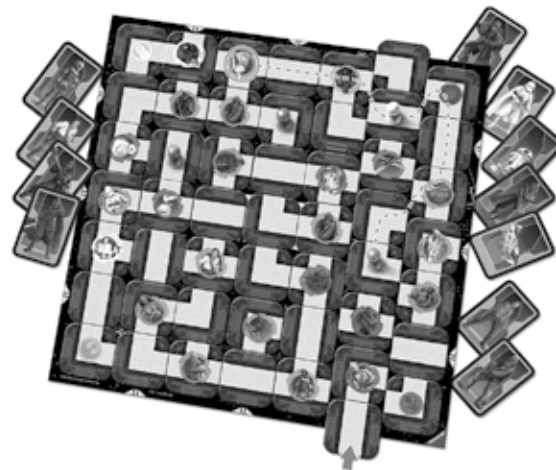
**Scopo del gioco** è scoprire per primo tutte le carte simbolo in proprio possesso e tornare alla postazione di partenza individuale.

## **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 galattico.

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.

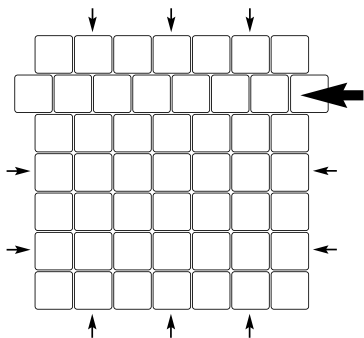


### Svolgimento del gioco

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

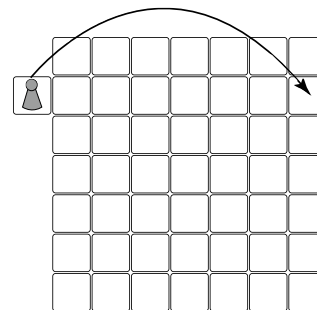
Sui margini laterali del campo di gioco si trovano 12 frecce "cloni". Il giocatore di turno deve scegliere una di queste frecce e inserire in quel punto la tessera del labirinto eccedente, in modo da spostare il labirinto e fare fuoriuscire una tessera situata sul lato opposto.



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 galattico, 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 egli 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. E' 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.

**starwars.com**

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2019

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



# STAR WARS LABYRINTH

Ravensburger® Spiele Nr. 26 137 6

**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 oranje, geel, groen en blauw

Kylo Ren, Chewbacca, Rey, R2-D2 en nog vele andere bekende figuren uit *Star Wars IX* hebben zich verstopt in het uitgestrekte galactische labirint. Ga naar ze op zoek! Alleen degene die het sterrenstelsel slim verschuift, vindt de bekende *Star Wars* figuren.

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

## Vorbereiding

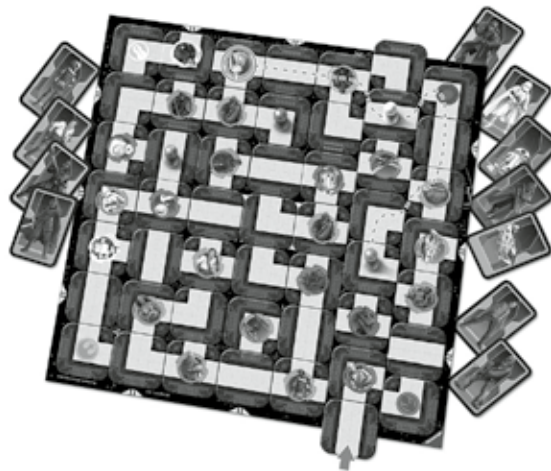
Voordat jullie met het eerste spel beginnen, worden de kartonnen delen voorzichtig losgemaakt.

De gangkaarten worden eerst omgekeerd geschud en vervolgens open op de vrije velden van het spelbord gelegd, zodat een toevallig labirint ontstaat. Er blijft één gangkaart over.

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

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 vervolgens op het starveld van dezelfde kleur in één van de vier hoeken van het spelbord.

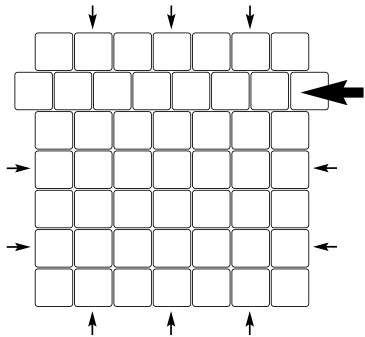


### Spelverloop

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.

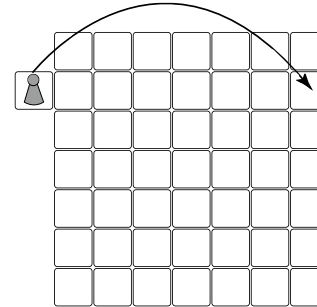
### Labyrint verschuiven

Aan de randen van het speelveld bevinden zich 12 kloonsoldaatpijlen. 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 galactische 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 die open als bewijs naast zijn dichte kaarten-stapel. 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.

**starwars.com**

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2019

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



Ravensburger® Games No. 26 137 6

**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 symbol cards
- 4 playing pieces (in the colours orange, yellow, green and blue)

Kylo Ren, Chewbacca, Rey, R2-D2 and many other well-known characters from *Star Wars IX* have hidden in the vastness of the galactic labyrinth. Go and search for them! Only those who skillfully move the galaxy will get to the popular characters from *Star Wars*.

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

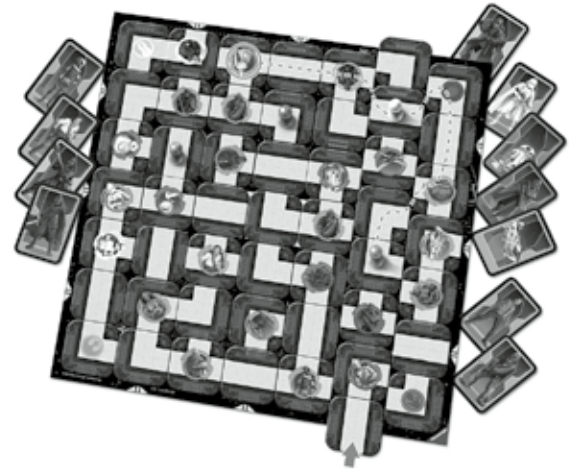
### Preparation

When playing for the first time, carefully punch out the maze tiles and symbol 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 galactic maze.

Shuffle the 24 symbol cards and divide them evenly among the players. Each player lays their symbol 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.



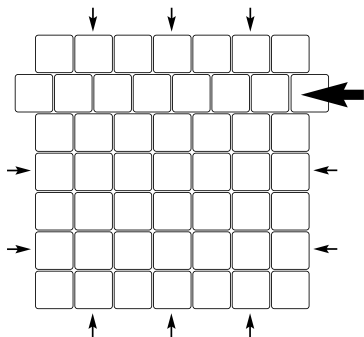
### How to play

Each player looks at the first card of their stack of symbol 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 symbol as on their symbol 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.

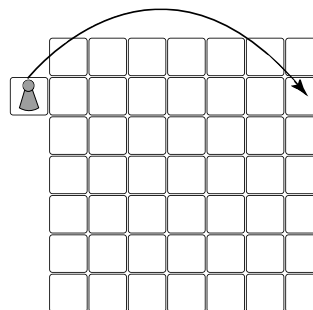
### Shifting maze tiles

There are 12 clone 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 galactic maze must be shifted on each turn, even if you can reach your symbol 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 symbol 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 symbol, turn over your symbol card and lay it down, face up, next to the rest of your cards. Now look at your next symbol card. On your next turn you have to find your way to this symbol on the game board.

### End of the game

The game is over as soon as someone has turned over all their symbol 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 symbol cards at the beginning of the game. Players can choose for themselves which symbol 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 symbols have been reached.

**starwars.com**

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2019

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

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



E

# STAR WARS™

# LABYRINTH

Juegos Ravensburger® Nº 26 137 6

**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 naranja, amarillo, verde y azul



Kylo Ren, Chewbacca, Rey Y, R2-D2 y muchos más personajes famosos de la saga de *Star Wars IX* se han escondido en el laberinto galáctico y esperan que les encontréis. ¡Tenéis que buscarlos! Solo los que modifiquen la galaxia hábilmente llegarán hasta los famosos personajes de *Star Wars*.

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

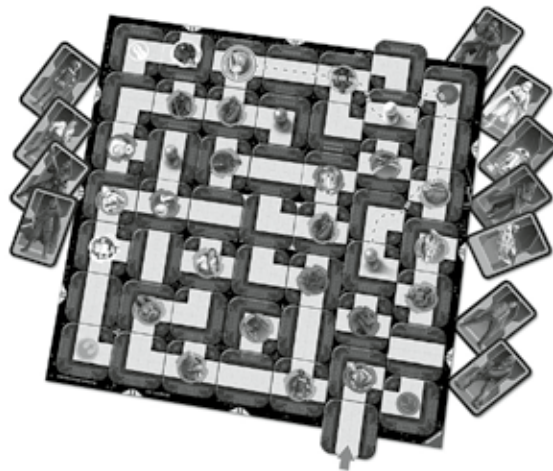
### Preparación del juego

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 galáctico.

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.



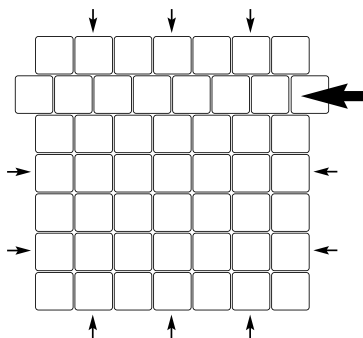


### Desarrollo del juego

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

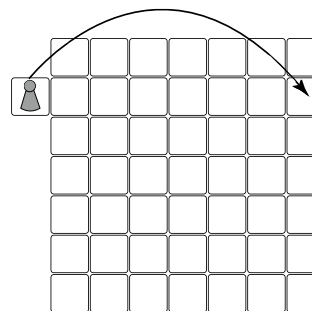
En los bordes del laberinto hay 12 flechas de Guerreros Clon. El jugador al que le toque tiene que elegir una de estas flechas e introducir por ese lado la carta de laberinto sobrante para que en el otro extremo del tablero salga desplazada otra carta de laberinto. La carta que ha salido se deja junto 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 galáctico 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 si lo desea, 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.

**starwars.com**

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2019

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

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



Jogo Ravensburger® n° 26 137 6

**Autor:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

Um jogo divertido de astúcia para  
2–4 jogadores a partir de 7 anos.

### Conteúdo:

1	cartela
34	cartões quadrados do labirinto
24	cartas símbolo
4	peças nas cores vermelho, amarelo, verde e azul



Kylo Ren, Chewbacca, Rey, R2-D2 e muitos outros personagens conhecidos da saga de *Star Wars IX* esconderam-se no intrincado labirinto galáctico e estão à sua espera, conseguirá encontrá-los? Avventure – se à sua procura! Apenas quem será hábil em deslocar a galáxia, conseguirá alcançar os personagens da saga de *Star Wars*.

**O objetivo do jogo** é descobrir primeiro todas as cartas símbolo em próprio poder e voltar à posição de partida individual.

### Preparação

Mantendo-os cobertos, misture os cartões do labirinto, em seguida posicione-os, descobrindo-os, nas casas vazias da cartela para formar um labirinto casual. No fim desta fase preparatória, irá sobrar um cartão do labirinto: apoie descoberto ao lado da cartela, em seguida será utilizado para deslocar o labirinto galáctico. Embaralhe as 24 cartas símbolo e distribua-as em quantidade igual aos participantes. Cada jogador reunirá as próprias cartas, sem olhá-las, em um maço coberto que irá posicionar diante de si, depois cada um deve escolher uma

peça e colocá-la na casa de partida da mesma cor situada em um dos quatro cantos da cartela.

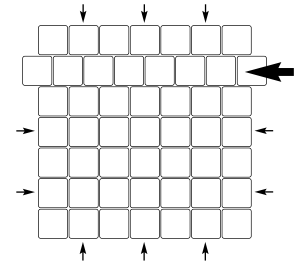
### Andamento do jogo

No começo, cada jogador observa a carta que está em cima do próprio maço de cartas símbolo: atenção, os outros não devem vê-la! O jogador mais novo dá o sinal de início do jogo, depois prossegue-se no sentido horário. O jogador que tem a vez deve procurar alcançar a casa com representado o mesmo símbolo encontrado na carta em cima do próprio maço. Cada jogador deve sempre antes deslocar o labirinto introduzindo um cartão do labirinto e depois fazer avançar a sua peça.



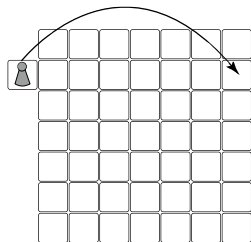
### Deslocamento do labirinto

Nas margens laterais do campo de jogo há 12 setas- clones. O jogador na sua vez deve escolher uma dessas setas e introduzir naquele ponto o cartão do labirinto excedente, de forma a deslocar o labirinto e deixar sair um cartão situado no lado oposto.



O cartão expulso fica na beirada da cartela, até quando o jogador seguinte o introduzir de novo em outro ponto (diferente daquele do qual foi feito sair pelo jogador anterior). É obrigatório deslocar sempre o labirinto galáctico, também quando o jogador na sua vez poderá alcançar o símbolo desejado sem fazer nenhum deslocamento.

Se porventura uma peça (própria ou inimiga) sair da cartela por causa do deslocamento, então esta deverá ser re-posicionada no cartão do labirinto recém inserido no lado oposto da cartela. Esse deslocamento da peça não vale como jogada.



### Avanço da peça

Depois de ter deslocado o labirinto, o jogador pode mexer a sua peça fazendo-a avançar em cada casa ligada à sua peça por meio de um percurso contínuo, mas pode também decidir parar em qualquer momento. Na mesma casa podem ficar também várias peças.

Quando o jogador está em um percurso que não lhe permite alcançar diretamente o seu objetivo, ele pode fazer avançar a sua peça até uma posição vantajosa da qual reiniciar quando será de novo a sua vez. Ele tem também a possibilidade de decidir não deslocar a própria peça.

Depois de alcançado o objetivo, o jogador coloca a própria carta-símbolo descoberta ao lado do seu maço de cartas demonstrando assim aos outros jogadores que conseguiu cumprir uma de suas missões. Depois disso ele pode olhar logo a carta seguinte que lhe indicará o objetivo a alcançar na próxima vez.

### Fim do jogo

O jogo termina quando um jogador consegue descobrir todas as suas cartas-símbolo e voltar com a sua peça na própria casa de partida. Ele é o ganhador!

### Variante de jogo para crianças menores:

a preparação e o andamento do jogo são semelhantes à versão base mas, para facilitar o seu andamento, no início os jogadores podem olhar todas as próprias cartas símbolo e, cada vez que for a própria vez, escolher qual objetivo alcançar.

Outra facilitação consiste em estabelecer que, para terminar o jogo, seja suficiente conduzir a própria peça fora do labirinto em um ponto qualquer, ao invés de fazê-la voltar à própria casa inicial.

**starwars.com**

© & ™ Lucasfilm Ltd.

© 2019

Ravensburger Iberica S.L.U.

C/ Pesquera nº 18 · 28850 Torrejón de Ardoz (Madrid)  
Espana

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