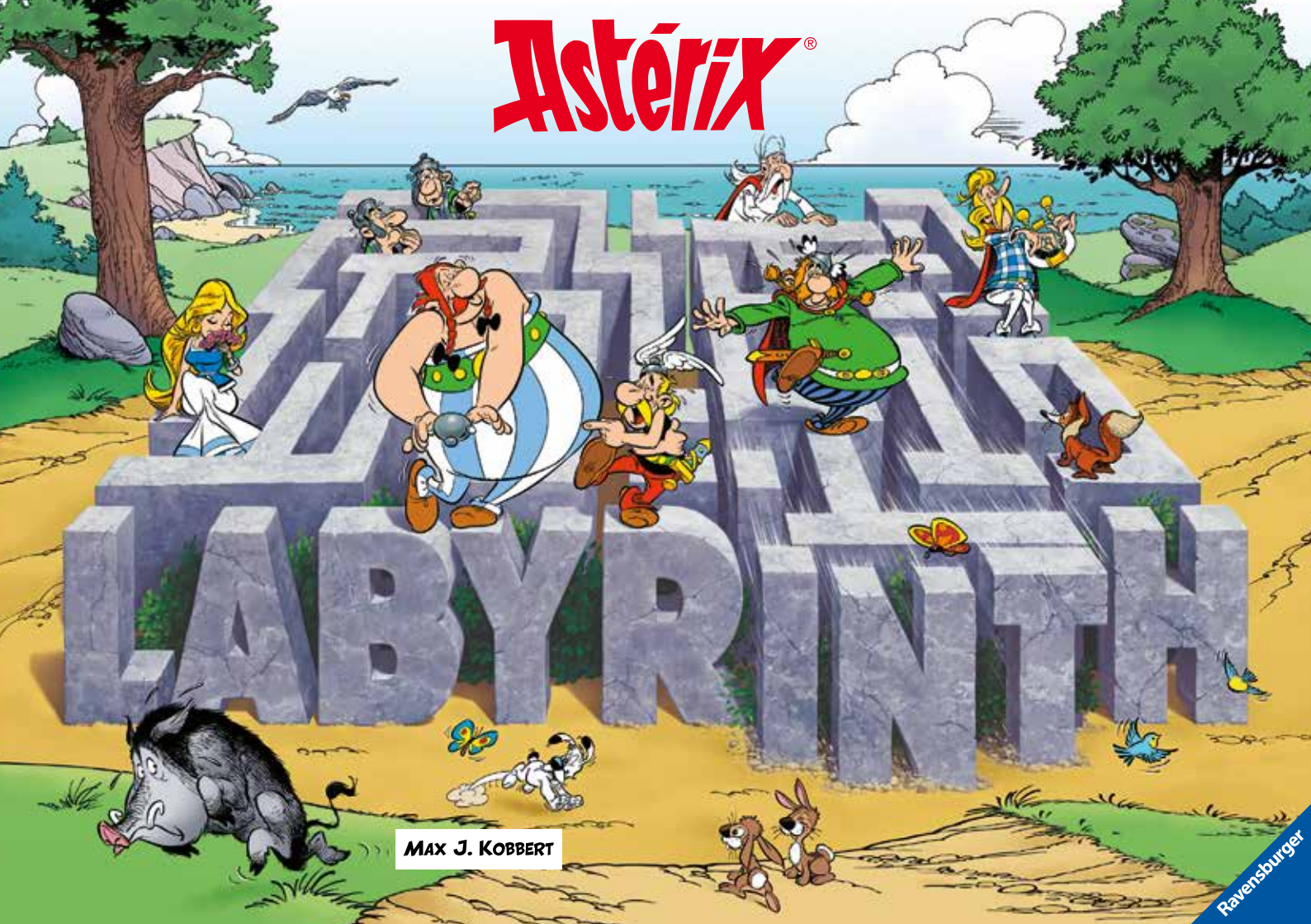


# Astérix®



MAX J. KOBBERT

# Asterix LABYRINTH

**BY TOUTATIS!  
THERE'S GOING TO BE TROUBLE!**

The brave Gauls are lost in the labyrinth. Shift the maze to reveal new paths and find your way to your favorite characters from the world of Asterix. Can you be the first to find them all? Labyrinth: the amazing maze game! Easy to play and always exciting!

## CONTENTS:

- A) 1 game board
- B) 34 maze tiles
- C) 24 character cards
- D) 4 player boards
- E) 4 playing pieces



## OBJECT OF THE GAME

Search for characters from the world of Asterix in the ever-shifting labyrinth! Slide paths carefully and cleverly to reveal new paths or block opponents.

The first player to find their characters and return to their starting space wins the game!

## SETUP

When playing for the first time, carefully punch out the path tiles, magic potion tokens, and character cards.

### BEFORE EACH GAME:

Shuffle the 34 path tiles face down and place them face up on the empty spaces of the game board to form a random maze of paths. There should be one path tile remaining. Lay it face up next to the game board and use it later in the game to replace tiles on the board.

Shuffle the 24 character cards and divide them evenly among the players.

Each player lays their character cards down in front of them on the table in a pile without looking at them. Each player chooses one of the four playing pieces and places it on the board on its own colour in one of the four corners of the game board.

If playing with the optional advanced rules, each player also takes a magic potion token.

Now you're ready to play!



## HOW TO PLAY

Each player looks at their first character card without showing it to the other players. Look for the square on the board showing the same character. On your turn, shift the labyrinth, and then move your piece and try to reach the character. The last player to read an Asterix comic goes first, and play continues in a clockwise direction. When in doubt, the youngest player goes first.

A turn is always made up of two steps:

1. Move the maze
2. Move your playing piece

*On your turn, try to move your playing piece to the character on your card.*

*First, insert the extra path tile and then move your piece on the board.*

### 1. MOVING THE MAZE

There are 12 arrows along the edge of the board.

They indicate the rows where you can insert the path tile into the maze.

On your turn, insert the extra path tile into the game board at one of the arrows and push until another path tile falls off the board on the opposite side.

You cannot return the extra path tile to the same place it just fell from.

**Note:** *To remember where the tile fell from, leave it where it is until the next player is ready to push it back onto the board at a new path.*



If the path tile you push out has a playing piece on it, put this piece on the opposite side of the board on the path tile that was just placed. Moving this piece does not count as your turn!



### Important:

You must move the maze before you can move your playing piece, even if you can get to the character you are looking for without moving the maze.

### 2. MOVE YOUR PLAYING PIECE

Once you have moved the maze, you can move your playing piece. Your piece can land on any space it can move to along the path created. You can leave your piece where it is or move it as far as you like. You may not move through walls, but you may pass through or land on a space with another player.

Once you find the character you are looking for, turn over your character card and lay it face up next to your card pile.

Look at your next character card. On your next turn, find your way to this character on the game board.

**Note:** *If you are unable to get to the character you are searching for, you can move your playing piece into a position that gives you a good starting point for your next turn.*



**OPTIONAL:**

**USE THE MAGIC POTION**

Before moving their playing piece, players may choose to take their magic potion.

When they take their magic potion, the potion boosts their strength, and they can shift the labyrinth a second time before moving their playing piece.

**Note:**

Players may only use one magic potion during the game. Once they have taken the potion, return the magic potion token to the game box.



Now it's the next player's turn.

**ENDING THE GAME**

The game is over as soon as a player has turned over all their character cards and returned to their starting space on the board. This player has successfully found the characters from Asterix and helped them escape the maze! This player is the winner.

**For Younger Children:**

*Divide the character cards as usual. Then, lay all your character cards face up in front of you (so that the character is showing).*

*On your turn, try to reach any one of your characters on the board. If you do, turn over the corresponding character card. Once all your character cards have been turned over, return to the starting position to win the game.*

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

©2022  
ravensburger.com

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.  
Units 3-5, Avonbury Business Park  
Howes Lane, Bicester, OX26 2UA, GB

Ravensburger North America Inc.  
PO Box 22868  
Seattle, WA 98122, USA



# Asterix LABYRINTH

## WILLKOMMEN IN DIESEM VÖLLIG VERRÜCKTEN GALLISCHEN LABYRINTH!

Verschiebe die Gänge des Labyrinths so geschickt, dass neue Wege entstehen und du deine Lieblingsfiguren aus Asterix erreichst. Aber Vorsicht: Oft gibt es Momente, in denen du glaubst, dein Ziel erreichen zu können, doch plötzlich verschieben sich wieder Wände ... Ein völlig verrücktes Rennen in einem sich bewegenden Labyrinth!

### INHALT

- A) 1 Spielplan
- B) 34 Gängekarten
- C) 24 Bildkarten
- D) 4 Zaubertrank-Chips
- E) 4 Spielfiguren



### ZIEL

Jeder versucht, sich durch geschicktes Verschieben der Gänge den Weg freizumachen und zu seinen gesuchten Figuren zu ziehen. Es gewinnt, wer als Erster alle Figuren seiner Bildkarten findet und seine Spielfigur wieder zu ihrem Startfeld zurückbringt.

### VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel: Löst die Gängekarten, Zaubertrank-Chips, Spielfiguren und Bildkarten vorsichtig aus der Stanztafel.

### VOR JEDEM SPIEL:

Mischt die 34 Gängekarten und legt sie offen auf die freien Felder des Spielplans, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Gängekarte bleibt übrig. Sie wird zum Verschieben der Labyrinthgänge genutzt.

Mischt auch die 24 Bildkarten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler\*. Legt eure Bildkarten als verdeckten Stapel vor euch ab, ohne sie anzusehen.

Jeder wählt nun eine Spielfigur aus, steckt sie in einen Aufsteller und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld in eine der Spielplanecken.

Spielt ihr mit der optionalen Regel, erhält jeder Spieler außerdem einen Zaubertrank-Chip.

Jetzt kann's losgehen!



\*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

## ABLAUF

Jeder Spieler schaut sich nun geheim die oberste Bildkarte seines Stapels an. Sie zeigt die Figur, die er als erstes finden muss. Wer als letztes einen Asterix-Comic gelesen hat, beginnt. Im Zweifel beginnt der jüngste Spieler. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

Ein Zug besteht immer aus zwei Schritten:

### 1. Gänge verschieben

### 2. Spielfigur ziehen

Wenn du an der Reihe bist, versuchst du auf das Feld im Labyrinth zu gelangen, das dieselbe Figur wie deine aktuelle Bildkarte zeigt. Dazu verschiebst du immer zuerst eine Reihe der Gängekarten im Labyrinth und ziehst danach deine Spielfigur.

## 1. GÄNGE VERSCHIEBEN

Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile. Sie markieren die Reihen, in welche die freie Gängekarte eingeschoben werden kann. Bist du am Zug, entscheidest du dich für eine Reihe und schiebst die Gängekarte so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder genau eine Gängekarte herausgeschoben wird.

Einzige Einschränkung: Die Gängekarte darf nicht an die Stelle zurückgeschoben werden, aus der sie im vorherigen Zug herausgeschoben wurde.

**Tipp:** Lass die Gängekarte zunächst dort liegen, wo dein Vorgänger sie herausgeschoben hat. So siehst du sofort, wo du sie in diesem Zug nicht einschieben darfst.



Wird beim Verschieben die eigene oder eine andere Spielfigur aus dem Labyrinth herausgeschoben?

Dann wird sie sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf die neu eingeschobene Gängekarte gestellt. Dieses Versetzen gilt nicht als Zug.



## Achtung:

Die freie Gängekarte muss in jedem Fall eingeschoben werden. Das gilt auch, wenn die gesuchte Figur ohne Verschieben der Gänge erreichbar wäre.

## 2. SPIELFIGUR ZIEHEN

Nach dem Verschieben darfst du mit deiner Spielfigur auf jedes Feld ziehen, das du durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kannst. Das gilt auch, wenn dort bereits eine andere Spielfigur steht.

Du darfst so weit ziehen, wie du möchtest und dabei auch an anderen Spielfiguren vorbeiziehen. Du kannst auch stehen bleiben.

Beendest du deinen Zug auf der gesuchten Figur, hast du sie gefunden.

Leg die Bildkarte offen neben deinen Stapel. Nun darfst du dir die nächste Bildkarte deines Stapels anschauen. Sie zeigt dir dein neues Ziel.

**Tipp:** Du kannst dein Ziel in deinem Zug nicht erreichen? Dann solltest du versuchen, dir eine möglichst gute Ausgangsposition für deinen nächsten Zug zu verschaffen.



### OPTIONAL:

#### VERWENDUNG DES ZAUBERTRANKS

Einmal pro Spiel kann ein Spieler, bevor er seine Spielfigur bewegt, beschließen, aus seiner Feldflasche mit Zaubertrank zu trinken.

Dank der übermenschlichen Kraft, die ihm der Trank verleiht, kann er das Labyrinth ein zweites Mal verändern, bevor er seine Spielfigur bewegt.

#### Achtung:

Dies kann er nur ein einziges Mal im Spiel tun! Sobald er diese Kraft eingesetzt hat, legt er seinen Zaubertrank-Chip zurück in die Spielschachtel und kann im Laufe des Spiels keinen weiteren Chip mehr erhalten.



Nun geht es im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Spieler weiter: Erst die freie Gängekarte einschieben, dann die Spielfigur ziehen usw.

### SPIELEND

Du hast alle Figuren deiner Bildkarten gefunden? Dann musst du mit deinen folgenden Zügen nur noch zurück auf dein Startfeld ziehen. Schaffst du dies als Erster, endet das Spiel sofort und du hast gewonnen.

#### Tipp für das Spiel mit jüngeren Kindern:

*Verteilt die Bildkarten wie gewohnt.*

*Legt dann alle eure Bildkarten offen vor euch aus*

*(so, dass die Figuren sichtbar sind).*

*Bist du an der Reihe, versuchst du ein beliebiges Ziel von deinen Karten zu erreichen.*

*Geschafft? Dann drehst du die Bildkarte um.*

*Sind alle deine Bildkarten umgedreht, musst du wie gewohnt noch zurück zu deinem Startfeld, um das Spiel zu gewinnen.*

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

©2022

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460

D-881994 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstraße 9

CH-5436 Würenlos



# Astérix LABYRINTH

## BIENVENUE DANS CE LABYRINTHE GAULOIS COMPLÈTEMENT FOU !

Faites coulisser astucieusement les couloirs du labyrinthe pour créer des chemins et ainsi atteindre les personnages en premier. Mais attention, c'est souvent au moment où on pense pouvoir atteindre son but que soudain les murs coulisent... Une course complètement folle dans un labyrinthe en mouvement !

### CONTENU :

- A) 1 plateau de jeu
- B) 34 plaques Couloirs
- C) 24 cartes
- D) 4 jetons Potion magique
- E) 4 pions et leur socle



### BUT DU JEU

Chaque joueur tente d'atteindre les personnages présents sur ses cartes en faisant coulisser astucieusement les couloirs du labyrinthe. Le premier qui les aura tous retrouvés et reviendra sur sa case de départ avec son pion remportera la partie.

### PRÉPARATION

Avant la première partie : Détacher soigneusement les plaques Couloir, les jetons Potion, les pions et les cartes des planches prédécoupées. Puis insérer chaque pion dans un socle au choix.

#### AVANT CHAQUE PARTIE :

Mélanger les 34 plaques, face cachée, puis les poser sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque restante sert à faire coulisser les couloirs du labyrinthe au cours de la partie.

Mélanger également les 24 cartes et en distribuer le même nombre à chaque joueur\*. Chacun les empile devant lui, face cachée, sans les regarder.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case Départ de sa couleur, à l'un des coins du plateau.

**Si vous jouez avec la règle avancée optionnelle :** chaque joueur reçoit aussi un jeton Potion magique.

La partie peut commencer.



\*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur commence par regarder secrètement la carte supérieure de sa pile. Elle indique le premier personnage que le joueur doit retrouver.

Le dernier joueur à avoir lu un album d'Astérix entame la partie, sinon le plus jeune joueur. La partie se poursuit dans le sens horaire. Un tour de jeu se déroule toujours en 2 phases :

### 1. Modification du labyrinthe

#### 2. Déplacement du pion du joueur

*Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle est représenté le même personnage que sur la première carte de sa pile.*

*Pour cela, il fait toujours d'abord coulisser une des rangées du labyrinthe, puis déplace son pion.*

### 1. MODIFICATION DU LABYRINTHE

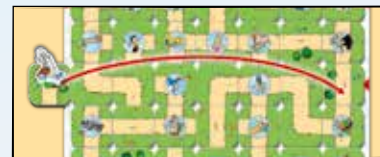
Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Elles indiquent les rangées ou colonnes où peut être insérée la plaque supplémentaire. Quand vient son tour, le joueur choisit l'une d'elles et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé soit expulsée.

Seule restriction : Une plaque ne peut pas être réintroduite à l'endroit d'où elle a été expulsée au tour précédent.

**Remarque :** Dans un premier temps, laisser la plaque à l'endroit où elle a été expulsée : cela permet de voir immédiatement où elle ne peut pas être réintroduite.



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.

### Important :

Un joueur est obligé de modifier le labyrinthe même s'il aurait pu atteindre le personnage qu'il recherche sans rien changer.

### 2. DÉPLACEMENT DU PION

Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion jusqu'à n'importe quelle case, qu'elle soit libre ou occupée par un autre pion, en suivant un chemin ininterrompu.

Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut et passer par des cases occupées par d'autres pion.

Un joueur peut aussi décider de ne pas se déplacer.

Dès qu'un joueur atteint le personnage qu'il recherchait, il retourne sa carte face visible à côté de sa pile et regarde secrètement la carte suivante ; elle lui indique son prochain objectif.



**Remarque :** Si un joueur ne peut pas atteindre le personnage recherché durant son tour, à lui de se déplacer jusqu'à la case qui lui semble le meilleur point de départ pour le tour suivant.

### RÈGLE AVANCÉE OPTIONNELLE :

#### UTILISATION DE LA POTIÖN MAGIQUE

Une fois par partie, avant de déplacer son pion, un joueur peut décider de boire sa gourde de potion magique. Grâce à la force surhumaine que lui confère la potion, il peut modifier une seconde fois le labyrinthe avant de déplacer son pion.

#### Attention :

Il ne peut faire ceci qu'une seule fois au cours de la partie ! Une fois ce pouvoir utilisé, il remet son jeton Potion magique dans la boîte de jeu et ne pourra plus en recevoir d'autre en cours de partie.



C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer : il modifie d'abord le labyrinthe, puis déplace son pion...

### FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a retrouvé tous les personnages de ses cartes, il doit encore rejoindre sa case de départ. Le premier qui y parvient met immédiatement fin à la partie ; il est déclaré vainqueur.

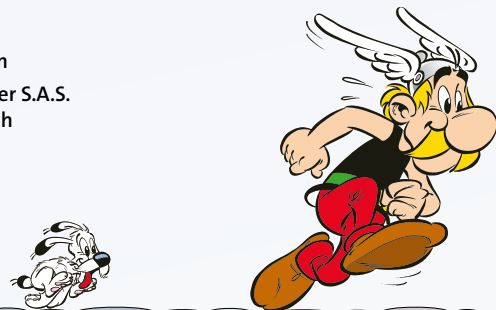
#### Variante pour les plus jeunes :

*Distribuer les cartes comme d'habitude. Chacun les étale devant lui (de manière à ce que les personnages soient visibles). À son tour de jeu, le joueur peut essayer d'atteindre n'importe lequel de ses objectifs. Dès qu'il y parvient, il retourne la carte correspondante face cachée. Une fois toutes ses cartes retournées, il doit encore, comme dans la règle de base, rejoindre sa case de départ pour l'emporter.*

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

©2022  
ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A.S.  
21, rue de Dornach  
F-68120 Pfastatt



# Asterix LABYRINTH

## WELKOM IN HET BETOVERDE GALLISCHE DOOLHOF!

Verschuif de gangen van het doolhof slim om de wegen vrij te maken zodat je als eerste bij de personages komt. Maar let op, soms denk je dat je bij je doel bent en dan ineens loopt de weg dood...

Een doldwaze wedstrijd in een bewegend doolhof!

### INHOUD:

- A) 1 Spelbord
- B) 34 Gangkaarten
- C) 24 Schatkaarten
- D) 4 toverdrank-fiches
- E) 4 figuren met opzetvoetjes



### DOEL

Iedere speler probeert door het slim verschuiven van de gangen de weg vrij te maken en bij zijn gezochte personages te komen. De speler die als eerste al zijn personages heeft gevonden en weer op het startveld terugzet, is de winnaar.

### VOORBEREIDING

Voordat je met het eerste spel begint, haal je de gangkaarten, toverdrank-fiches, speelfiguren en schatkaarten voorzichtig uit het karton. Zet vervolgens iedere figuur in een opzetvoetje.

### VOOR IEDER SPEL:

Schud de 34 gangkaarten en leg ze open op de vrije velden van het spelbord, zodat een toevallig doolhof ontstaat. Er blijft één gangkaart over. Deze wordt gebruikt om de doolhofgangen te verschuiven.

Schud ook de 24 schatkaarten en verdeel ze gelijkmatig onder de spelers\*. Leg jullie schatkaarten als blinde stapel voor je neer, zonder ze te bekijken.

Iedere speler kiest een speelfiguur, zet deze in een opzetvoetje en op het startveld met dezelfde kleur in één van de hoeken van het spelbord.

Als jullie met de optionele geavanceerde spelregels spelen: iedere speler krijgt ook een toverdrank-fiche.

Nu kan het spel beginnen!



\*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

## SPELVERLOOP

Iedere speler kijkt nu in het geheim naar de bovenste kaart van zijn stapel. Hierop staat het personage dat hij als eerste moet vinden. Bij twijfel mag de jongste speler beginnen.

Vervolgens gaat het spel verder met de klok mee.

Een beurt bestaat altijd uit twee stappen:

### 1. Gangen verschuiven

### 2. Speelfiguur zetten

*Als je aan de beurt bent, probeer je op het veld te komen waar hetzelfde personage op staat als op je actuele schatkaart. Daarvoor verschuif je altijd eerst een rij van de gangkaarten in het doolhof en daarna verzet je je speelfiguur.*

## 1. GANGEN VERSCHUIVEN

Aan de randen van het spelbord bevinden zich 12 pijlen.

Ze markeren de rijen waar de vrije gangkaart ingeschoven kan worden. Ben je aan de beurt, dan kies je een rij en schuif je de gangkaart er zo ver in, dat er aan de tegenoverliggende zijde weer een gangkaart wordt uitgeschoven.

Enige uitzondering: de gangkaart mag niet teruggeschoven worden op de plek waar hij er in de vorige beurt is uitgeschoven.

**Tip:** laat de gangkaart eerst daar liggen, waar je voorganger hem er heeft uitgeschoven. Zo zie je meteen waar je hem in deze beurt niet in mag schuiven.



Wordt bij het verschuiven de eigen of een andere speelfiguur uit het doolhof geschoven?

Dan wordt deze direct aan de tegenoverliggende zijde op de nieuw ingeschoven gangkaart gezet. Deze zet geldt niet als beurt.



### Let op:

De vrije gangkaart moet er altijd worden ingeschoven. Dat geldt ook, als je het gezochte personage zonder het verschuiven van de gangen kan bereiken.

## 2. SPEELFIGUUR ZETTEN

Na het verschuiven mag je je speelfiguur op ieder veld zetten dat je via een ononderbroken gang in het doolhof kunt bereiken. Dat geldt ook als daar al een speelfiguur staat.

Je mag zo ver zetten als je wilt en daarbij ook andere speelfiguren inhalen.

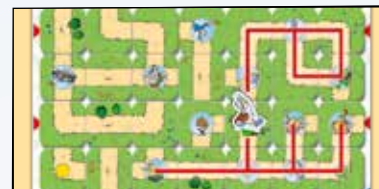
Je kunt ook blijven staan.

Beëindig je je zet op het gezochte teamlid, dan heb je je doel bereikt.

Leg de schatkaart open naast je stapel. Nu mag je de volgende schatkaart van je stapel bekijken. Hierop staat je nieuwe doel.

**Tip:** Kun je je doel in je beurt niet bereiken?

*Dan moet je proberen een zo goed mogelijke uitgangspositie voor de volgende beurt te verkrijgen.*



### OPTIONEEL:

#### GEbruik VAN DE TOVERDRANK

Je mag één keer tijdens het spel, voordat je je speelfiguur verzet, beslissen om je toverdrank op te drinken. Dankzij de bovenmenselijke kracht die je krijgt door de toverdrank, mag je het doolhof een tweede keer verschuiven voordat je je speelfiguur verzet.

#### Let op:

Je mag dit tijdens het spel maar één keer doen! Als je de kracht van de toverdrank één keer gebruikt hebt, leg je het fiche terug in de doos en je kunt geen nieuwe meer krijgen.



Nu gaat het spel met de klok mee verder met de volgende speler: eerst de vrije gangkaart inschuiven, dan de speelfiguur zetten, enz.

### EINDE VAN HET SPEL

Heb je alle personages gevonden?

Dan hoef je in de volgende zetten alleen nog maar terug naar het startveld te zetten om uit het doolhof te komen. Samen zijn jullie sterker. Lukt je dat als eerste, dan eindigt het spel meteen en heb je gewonnen!

#### Tip voor een spel met jongere kinderen:

*Verdeel de schatkaarten zoals gewoonlijk. Leg dan al je schatkaarten open voor je neer (zo, dat alle personages zichtbaar zijn).*

*Ben je aan de beurt, dan probeer je een willekeurig doel van je kaartjes te bereiken. Gelukt? Dan draai je die schatkaart om. Zijn al je schatkaarten omgedraaid, dan moet je zoals gewoonlijk nog terug naar je startveld om het spel te winnen.*

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

©2022

ravensburger.com

Ravensburger B.V.

Postbus 289

NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA

BITM Atomiumsquare Box 357

B-1020 Brussel - Bruxelles



# Asterix® LABYRINTH

## BENVENUTO IN QUESTO FOLLE LABIRINTO GALLICO!

Muovi abilmente i corridoi del labirinto per creare nuovi percorsi e raggiungere i tuoi personaggi preferiti di Asterix. Ma fai attenzione! Spesso ti capiterà di pensare di aver raggiunto il tuo obiettivo, ma improvvisamente le pareti ricominceranno a muoversi... Una gara completamente folle in un labirinto in movimento!

### CONTENUTO:

- A) 1 tabellone
- B) 34 tessere del labirinto
- C) 24 carte illustrate
- D) 4 gettoni pozione magica
- E) 4 pedine

C



A



D



E



### OBBIETTIVO

Ogni giocatore deve spostare le tessere del labirinto per aprire nuovi percorsi e raggiungere così i membri del proprio team. Vince chi riesce a trovare per primo i personaggi delle carte illustrate e poi a tornare alla propria postazione di partenza.

### PREPARAZIONE

Prima di iniziare a giocare, con delicatezza, staccate dalle fustelle le tessere del labirinto, i gettoni pozione magica, le pedine e le carte illustrate.

### PRIMA DI OGNI PARTITA:

Mescolate le 34 tessere del labirinto e poi disponetele scoperte sugli spazi liberi del tabellone, in modo da formare un labirinto casuale. Al termine avvanzerà una tessera: servirà per spostare i percorsi del labirinto.

Mescolate anche le 24 carte illustrate e distribuitele in numero uguale ai partecipanti\*. Ogni giocatore riunisce le proprie carte, senza guardarle, in un mazzo che poi posiziona davanti a sé, coperto; a seguire, sceglie una pedina, la infila nel piedistallo e poi la mette sulla casella di partenza del colore corrispondente (situata in uno dei quattro angoli del tabellone).

Se si gioca con la regola optional estesa, ogni giocatore riceve anche un gettone pozione magica.

Adesso la partita può cominciare!



\*La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore prende la carta in cima al proprio mazzo di carte illustrate e la guarda senza farla vedere agli altri.

L'immagine mostra il personaggio da trovare per primo.

Inizia la partita l'ultimo che ha letto un fumetto di Asterix oppure il giocatore più giovane. Poi si prosegue a turno, in senso orario.

Ogni turno è sempre composto da due mosse:

### 1. spostamento del labirinto

### 2. spostamento della pedina

*Il giocatore di turno deve cercare di raggiungere la casella del labirinto sulla quale è raffigurato lo stesso personaggio indicato dalla propria carta. Prima deve sempre spostare il labirinto e solo in seguito può muovere la pedina.*

## 1. SPOSTAMENTO DEL LABIRINTO

Sui margini laterali del tabellone sono impresse 12 frecce.

Queste indicano le file all'interno delle quali può essere inserita la tessera eccedente.

Il giocatore di turno sceglie una fila e inserisce in quel punto la tessera in modo da spostare il labirinto e far fuoriuscire la tessera situata sul lato opposto.

Unico divieto: la tessera del labirinto non può essere inserita nello stesso punto dal quale è stata fatta uscire durante il turno precedente.

**Suggerimento:** lasciate la tessera eccedente accanto al punto dal quale è uscita, così il partecipante che giocherà in seguito saprà subito in che punto non può inserirla.



E se una pedina, propria o nemica, fuoriesce dal tabellone?

Mettetela subito sulla tessera labirinto appena inserita. Questo spostamento della pedina non vale come mossa.



### Attenzione:

è sempre obbligatorio inserire la tessera eccedente (e quindi spostare il labirinto), anche quando il giocatore di turno potrebbe raggiungere il personaggio che sta cercando senza effettuare alcuno spostamento del labirinto.

## 2. SPOSTAMENTO DELLA PEDINA

Dopo aver spostato il labirinto, il giocatore può muovere la propria pedina spostandola su qualsiasi casella collegata alla sua pedina tramite un percorso continuo. Può fermarsi anche su una casella sulla quale si trova già un'altra pedina.

Può scegliere di quante caselle spostare la propria pedina e anche passare davanti ad altre pedine. Può anche decidere di non spostare affatto la propria pedina.



Se conclude il proprio turno raggiungendo il personaggio che cercava, il giocatore deve scoprire la propria carta per farla vedere agli altri e appoggiarla accanto al proprio mazzo. A questo punto può prendere la nuova carta in cima al mazzo e guardare la figura: sarà il suo prossimo obiettivo.

**Suggerimento:** il giocatore che non riesce a raggiungere l'obiettivo durante il proprio turno può comunque spostare la propria pedina in una posizione per lui vantaggiosa dalla quale partire al suo prossimo turno.

## OPZIONI:

### UTILIZZO DELLA POZIONE

Una volta per partita, prima di muovere la sua pedina, un giocatore può decidere di bere dalla sua borraccia con la pozione magica.

Grazie alla forza sovrumana che la pozione gli regala, può modificare il labirinto una seconda volta prima di muovere la sua pedina.

### Attenzione:

può farlo solo una volta durante la partita!

Una volta utilizzato questo potere, rimette il suo gettone pozione magica nella scatola del gioco e non può ottenere un altro gettone durante la partita.



A questo punto il turno passa al giocatore successivo che deve prima inserire la tessera del labirinto, poi muovere la propria pedina, ecc.

## FINE DELLA PARTITA

Dopo aver trovato tutti i personaggi delle carte illustrate, al turno successivo, i giocatori devono riportare la propria pedina sulla corrispondente casella di partenza.

Vince chi la raggiunge per primo.

### Suggerimento per giocare con i bambini più piccoli:

*distribuite le carte illustrate come descritto sopra.*

*Ogni giocatore mette le proprie carte davanti a sé, scoperte (in modo che si possano vedere i personaggi).*

*Il giocatore di turno può raggiungere uno qualsiasi degli obiettivi indicati sulle proprie carte. Ogni volta che ne raggiunge uno, volta la carta corrispondente. Dopo aver raggiunto tutti gli obiettivi, e quindi voltato tutte le carte, per vincere il giocatore deve ritornare con la propria pedina sulla sua casella di partenza.*

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

©2022

ravensburger.com

Ravensburger S.r.l.

Via Enrico Fermi, 20

I-20057 Assago (MI)





# Astérix LABYRINTH

## ¡BIENVENIDOS AL LABERINTO MÁS DIVERTIDO DE LOS IRREDUCTIBLES GALOS!

Moved los pasillos del laberinto para descubrir nuevos caminos y llegar hasta las figuras de vuestros personajes favoritos del mundo de Astérix. Pero cuidado, ¡cuando estéis cerca del objetivo, podrían moverse las paredes! ¡Uníos a esta divertida misión en un laberinto que no para de cambiar!

### CONTENIDO:

- A) 1 tablero
- B) 34 piezas de laberinto
- C) 24 cartas ilustradas
- D) 4 fichas de poción mágica
- E) 4 peones



B



A



D



E



C



### OBJETIVO

Cada jugador debe intentar abrirse camino moviendo hábilmente los pasillos del laberinto y llegar con su peón hasta las figuras deseadas. Gana el primero que encuentre todas las figuras de sus cartas ilustradas y vuelva a su casilla de salida con su peón.

### PREPARACIÓN

Antes de la primera partida: Separad con cuidado de la plancha troquelada las piezas de laberinto, las fichas de poción mágica, los peones y las cartas ilustradas.

#### ANTES DE CADA PARTIDA:

Barajad las 34 piezas de laberinto y después colocadlas boca arriba en las casillas libres del tablero, de tal modo que se forme un laberinto aleatorio. Sobrará una pieza de laberinto, que utilizaréis para mover los pasillos del laberinto.

Barajad también las 24 cartas ilustradas y repartiéndlas por igual entre todos los jugadores\*. Cada jugador debe apilar sus cartas, sin mirarlas, en un mazo y dejarlo boca abajo delante de sí mismo.

Después cada uno debe escoger un peón, insertarlo en un pedestal y ponerlo en la casilla de salida del color correspondiente (situada en una de las cuatro esquinas del tablero).

Si jugáis con las reglas avanzadas (opcionales), repartid también una ficha de poción mágica a cada jugador.



\*La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador coge la carta superior de su propio mazo de cartas ilustradas y la mira sin mostrársela a los demás. En ella verá la figura que deberá encontrar primero. Empieza la partida el último jugador que haya leído un cómic de Astérix. En caso de duda, empieza el más joven. Luego se sigue jugando por turnos en sentido horario. Cada turno consta siempre de dos fases:

1. Mover el laberinto
2. Mover el peón

*El jugador de turno debe intentar llegar a la casilla del laberinto en la que está representado el mismo villano o cómplice que en su carta actual. Para ello, siempre debe mover antes los pasillos del laberinto y después mover su peón.*

### 1. MOVER EL LABERINTO

En los bordes del tablero hay 12 flechas. Estas indican las filas por las que se puede introducir la pieza de laberinto sobrante.

El jugador de turno escoge una fila e introduce en ese punto la pieza para mover así el laberinto y que salga expulsada del tablero la pieza situada en el extremo opuesto.

Única limitación: La pieza de laberinto no se puede introducir por el mismo punto del que acaba de salir en el turno anterior.

**Sugerencia:** *Dejad la pieza sobrante justo al lado de donde ha salido para que el siguiente jugador sepa enseguida que por ese punto no puede introducirla.*



¿Y si un peón (el propio o el de un rival) sale expulsado del tablero? Ponedlo inmediatamente en la pieza de laberinto recién introducida. Este movimiento del peón no cuenta como jugada.



### Atención:

Siempre es obligatorio introducir la pieza sobrante (y, por tanto, mover el laberinto), incluso aunque el jugador de turno pueda llegar hasta la figura deseada sin necesidad de mover el laberinto.

### 2. MOVER EL PEÓN

Después de haber movido el laberinto, el jugador puede mover su propio peón hasta cualquier casilla que esté conectada con su peón mediante un camino ininterrumpido. También puede pararse en una casilla en la que ya haya otro peón.

Puede escoger cuántas casillas quiere avanzar con su peón y también adelantar a otros peones. También puede decidir no mover en absoluto su propio peón.



Si acaba su turno llegando hasta la figura deseada, el jugador debe revelar su carta para que los demás la vean y dejarla al lado de su mazo. Después puede coger otra carta de arriba del mazo y mirar la imagen representada: ese será su próximo objetivo.

**Sugerencia:** *¿No has llegado hasta tu objetivo en tu turno? En ese caso, intenta moverte hasta una posición mejor para intentarlo de nuevo en tu próximo turno.*

### OPCIONAL:

#### USO DE LA POCIÓN MÁGICA

Una vez por partida, cada jugador puede beber un trago de poción mágica antes de mover su peón. Con la fuerza sobrehumana que confiere el brebaje, puede cambiar por segunda vez el laberinto antes de mover su peón.

#### Atención:

¡Esta acción solo se puede llevar a cabo una vez! En cuanto un jugador haya usado su superfuerza, tiene que dejar la ficha de poción mágica en el descarte y no puede volver a usar ni esa ficha ni ninguna otra ficha de poción.



Ahora el turno pasa al siguiente jugador, que debe introducir primero la pieza sobrante en el laberinto, mover después su propio peón, etc.

### FIN DE LA PARTIDA

Una vez que un jugador ha encontrado todas las figuras de sus cartas ilustradas, debe regresar en los siguientes turnos a su propia casilla de salida. La partida termina en cuanto un jugador logra salir del laberinto. Ese jugador gana la partida.

#### Sugerencia para jugar con niños más pequeños:

*Repartid las cartas ilustradas como de costumbre.*

*Cada jugador coloca todas sus cartas ilustradas boca arriba delante de sí mismo (así, las figuras quedarán a la vista).*

*El jugador de turno debe intentar llegar hasta cualquiera de los objetivos que muestran sus cartas.*

*¿Lo ha logrado? Si es así, el jugador debe poner boca abajo la carta correspondiente. Una vez que les haya dado la vuelta a todas sus cartas ilustradas, el jugador deberá volver a su casilla de salida como de costumbre para ganar la partida.*

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

©2022

ravensburger.com

Ravensburger Ibérica S.L.U.

C / Raimundo Fernández Villaverde, 61  
28003 Madrid – España



# Astérix LABYRINTH

## BEM-VINDOS A ESTE LABIRINTO GAULÊS VERDADEIRAMENTE LOUCO!

Move habilmente os corredores do labirinto para criares novos caminhos e alcançares as tuas personagens de Astérix favoritas. Mas tem cuidado: podes pensar que chegaste ao teu objetivo, mas de repente as paredes começam a mover-se novamente... Uma corrida completamente louca num labirinto em movimento!

### CONTEÚDO:

- A) 1 tabuleiro
- B) 34 cartões do labirinto
- C) 24 cartas ilustradas
- D) 4 fichas de Poção Mágica
- E) 4 peões

C



A



D



E



### OBJETIVO

Cada jogador deve mover os cartões do labirinto para abrir novos caminhos e assim chegar aos membros da sua equipa. O vencedor é aquele que consegue encontrar todos os peões das suas cartas ilustradas e depois voltar primeiro à própria posição de partida.

### PREPARAÇÃO

Antes de começar o jogo: desprende delicadamente das matrizes os cartões do labirinto, as fichas de Poção Mágica, os peões e as cartas ilustradas.

#### ANTES DE CADA PARTIDA:

mistura os 34 cartões do labirinto e depois coloca-os descobertos nos espaços livres do tabuleiro, para formar um labirinto ao acaso. No fim irá sobrar um cartão: servirá para mover os caminhos do labirinto.

Mistura também as 24 cartas ilustradas e distribui em número igual aos participantes\*. Cada jogador reúne as suas cartas, sem olhar para elas, num maço que deve apoiar coberto à sua frente: depois escolhe um peão, enfia-o no pedestal e coloca-o na casa de partida com a cor correspondente (localizada num dos quatro cantos do tabuleiro).

Se jogarem com a regra opcional alargada, cada jogador recebe também uma ficha de Poção Mágica.

Agora a partida pode começar!



\*A variante linguística do genérico masculino destina-se exclusivamente a melhorar a leitura e, de qualquer forma, entende-se neutra do ponto de vista do género.

## ANDAMENTO DO JOGO

Cada jogador pega na carta que está em cima do seu maço de cartas ilustradas e observa-a, sem a mostrar aos outros. A figura mostra a personagem que corresponde ao primeiro objetivo a alcançar. Começa a partida o último jogador que leu uma banda desenhada do Astérix ou o jogador mais jovem. Depois continua cada um na sua vez, no sentido dos ponteiros do relógio.

Cada turno é sempre composto por duas jogadas:

1. deslocação do labirinto
2. movimentação do peão

*O jogador que está a jogar deve tentar alcançar a casa do labirinto em que está representado o mesmo peão indicado pela sua carta. Antes deve sempre mover o labirinto e apenas depois pode mover o seu peão.*

### 1. DESLOCAÇÃO DO LABIRINTO

Nas margens laterais do tabuleiro estão impressas 12 setas. Estas indicam as filas dentro das quais o cartão que sobrou pode ser inserido.

O jogador que está a jogar escolhe uma fila e insere aí o cartão, de forma a mover o labirinto e deixar sair o cartão que está no lado oposto.

Apenas uma proibição: o cartão do labirinto não pode ser inserido no mesmo lugar de onde saiu durante a rodada anterior.

**Dica:** deixa o cartão que sobrou ao lado do lugar de onde saiu, assim o participante que jogar depois saberá logo onde não o pode inserir.



E se um peão, teu ou inimigo, sair fora do tabuleiro? Coloca-o imediatamente no cartão do labirinto que acabaste de inserir. Esse movimento do peão não vale conta jogada.

### Atenção:

é sempre obrigatório inserir o cartão que sobrou (e, portanto, mover o labirinto), mesmo quando o jogador que está a jogar pode alcançar a personagem ou o objeto que procura sem fazer nenhuma deslocação do labirinto.

### 2. MOVIMENTAÇÃO DO PEÃO

Depois de mover o labirinto, o jogador pode mover o seu peão e colocá-lo em qualquer casa ligada com o seu peão através de um caminho contínuo. Pode parar também sobre uma casa onde já está outro peão.

Pode escolher quantas casas mover o seu peão e também passar em frente de outros peões. Pode também decidir não mover o próprio peão.

Se finaliza a sua jogada e alcança a personagem que procurava, o jogador deve descobrir a sua carta para mostrar aos outros e apoiá-la ao lado do seu maço. Agora pode pegar na nova carta em cima do maço e observar a figura: será o seu próximo objetivo.

**Dica:** o jogador que não conseguir alcançar o objetivo durante a sua vez pode ainda mover o seu peão para uma posição que lhe seja vantajosa e da qual possa começar na sua próxima jogada.



## OPÇÕES:

### UTILIZAR A POÇÃO MÁGICA

Uma vez por jogo, antes de mover o seu peão, um jogador pode decidir beber do seu cantil de Poção Mágica.

Graças à força sobre-humana que a poção lhe dá, ele pode mudar o labirinto uma segunda vez antes de mover o seu peão.

### Atenção:

só é possível fazer isto uma vez durante o jogo! Depois de teres usado este poder, tens de voltar a colocar a ficha de Poção Mágica na caixa e não poderás receber outra ficha durante o jogo.



Agora a jogada passa ao jogador seguinte que deve antes inserir o cartão do labirinto, depois mover o seu peão, etc.

## FIM DO JOGO

Depois de terem encontrado todas as personagens das suas cartas ilustradas, os jogadores devem voltar à casa de partida. Ganha quem a alcançar primeiro.

### Dica para jogar com crianças mais pequenas:

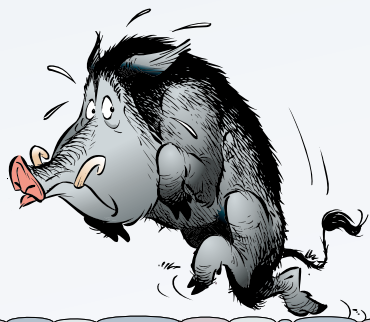
*distribuir as cartas ilustradas conforme descrito acima. Cada jogador coloca as suas cartas à sua frente, descobertas (de forma que as personagens possam ser vistas). O jogador que está a jogar pode alcançar qualquer um dos objetivos indicados nas suas cartas. Todas as vezes que alcançar um, vira a carta correspondente. Depois de ter encontrado todos os objetivos e, portanto, depois de viradas todas as cartas, para ganhar o jogador deve voltar com o seu peão à sua casa de partida.*

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

©2022  
ravensburger.com

Ravensburger Ibérica S.L.U.  
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61  
28003 Madrid – España







ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

239466-A

Ravensburger