



Max J. Kobbert

Ravensburger



LABYRINTH

Ravensburger® Spiele Nr. 26 639 5

Ein Spiel für **2–4** Spieler
ab **7** Jahren.

Autor: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 34 quadratische Labyrinth-Kärtchen
- 24 Bildkarten
- 4 Spielfiguren (blau, grün, rot, gelb)



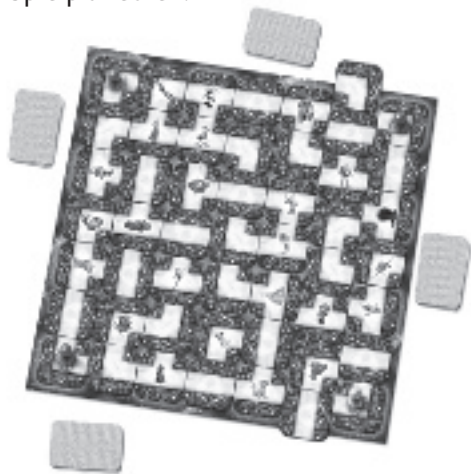
Mickey, Lightning McQueen, Cinderella und zahlreiche weitere beliebte Figuren aus der Welt von Disney und Pixar haben sich in den Gängen des verrückten Labyrinths versteckt und warten darauf von euch gefunden zu werden. Macht euch mit euren Spielfiguren auf die Suche nach ihnen! Nur wer das Labyrinth geschickt verschiebt, gelangt zu den Filmhelden und gewinnt den schlaun Schiebepaß.

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.

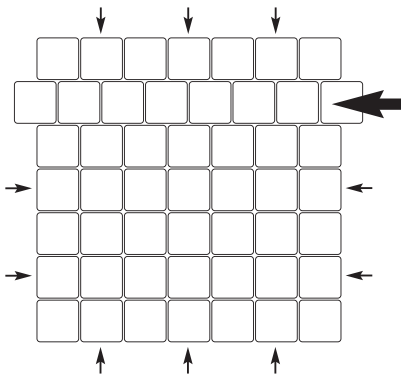


Spielverlauf

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

Labyrinth verschieben

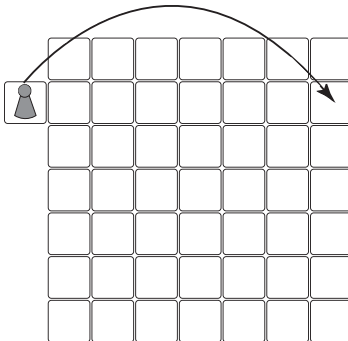
An den Seitenrändern des Spielfelds befinden sich 12 rote Pfeile. Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen dieser Pfeile und schiebt hier das überzählige Labyrinth-Kärtchen so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite genau ein Labyrinth-Kärtchen heraus geschoben wird.



Das heraus geschobene 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 heraus geschoben wurde, wieder eingeschoben werden.

Das Labyrinth muss auf jeden Fall verschoben werden, auch wenn der Spieler das gewünschte Motiv ohne Verschieben erreichen könnte. Wird beim Verschieben die eigene oder eine fremde Spielfigur aus dem Plan geschoben, so wird die Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite auf das gerade neu eingeschobene Labyrinth-Kärtchen gesetzt. Das Versetzen der Spielfigur gilt nicht als Zug.



Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben des Labyrinths, zieht der Spieler mit seiner Spielfigur. Der Spieler kann auf jedes Feld ziehen, das mit seiner Spielfigur durch einen ununterbrochenen Gang verbunden ist, darf aber auch jederzeit stehen bleiben. 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.

© Disney www.disney.com

© Disney/Pixar

© 2014 Ravensburger Spieleverlag





LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 26 639 5

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

Auteur : Max J. Kobbert

Design : Paul Windle Design, UK

Contenu :

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



Mickey, Flash McQueen, Cendrillon et de nombreux autres personnages de l'univers Disney et Pixar se sont cachés au cœur du redoutable labyrinthe et attendent que vous les trouviez. Partez à leur recherche ! Seul celui qui réussira à faire coulisser astucieusement les couloirs du labyrinthe atteindra les héros et remportera cette passionnante partie de cache-cache.

Le but du jeu consiste à être le premier 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 plaques 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.

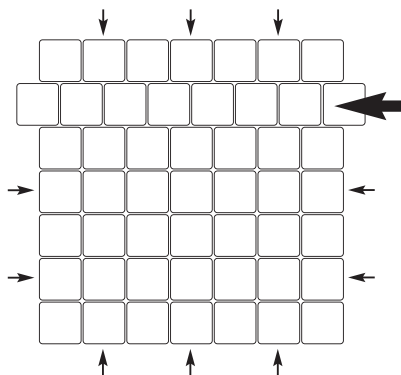


Déroulement du jeu

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 la même image 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 rouges. 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.

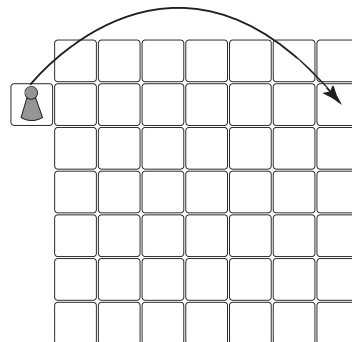


Celle-ci reste à côté du plateau jusqu'à ce qu'elle soit utilisée au tour suivant pour être réintroduite à un autre endroit.

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 représentée 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.

© Disney www.disney.com
© Disney/Pixar

© 2014 Ravensburger Spieleverlag





LABYRINTH

Gioco Ravensburger® n° 26 639 5

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

Autore: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Contenuto:

- 1 tabellone
- 34 tessere quadrate del labirinto
- 24 carte illustrate
- 4 pedine nei colori rosso, giallo, verde e blu



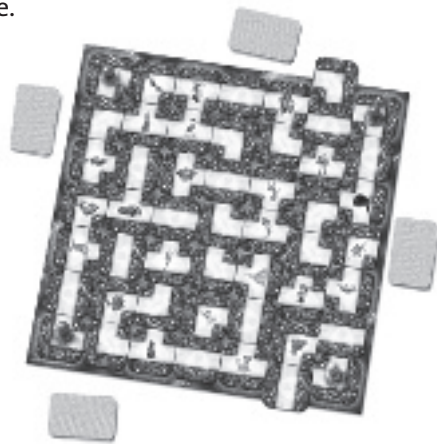
Topolino, Saeeta McQueen, Cenerentola e tanti altri amati personaggi del mondo Disney e Pixar si sono nascosti nell'intricato labirinto e vi stanno aspettando: riuscirete e trovarli? Allora, avventuratevi alla loro ricerca! Solo chi sarà abile nello spostare le strade del labirinto, riuscirà a raggiungere gli eroi dei film e a vincere la partita.

Scopo del gioco è scoprire per primo tutte le carte illustrate 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 illustrate 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.

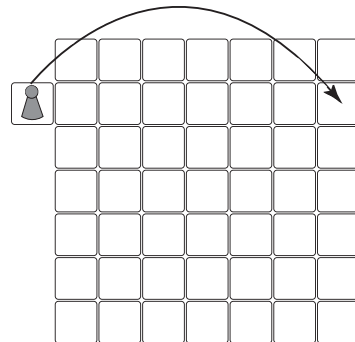
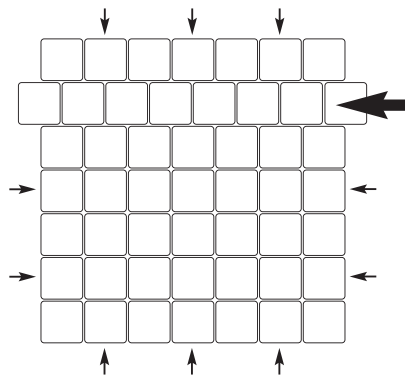


Svolgimento del gioco

All'inizio, ciascun giocatore osserva la carta che si trova in cima al proprio mazzo di carte illustrate: 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 rosse. 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 alcun 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 sua pedina 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, egli può far avanzare la sua pedina fino a una posizione vantaggiosa dalla quale ripartire quando sarà di nuovo il suo turno. Lui ha però anche la possibilità di decidere di non spostare la propria pedina.

Una volta raggiunto l'obiettivo, il giocatore mette la propria carta illustrata 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 illustrate 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 illustrate 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.

© Disney www.disney.com

© Disney/Pixar

© 2014 Ravensburger Spielverlag





LABYRINTH

Ravensburger® spel nr. 26 639 5

Het slimme schuifspel voor
2 – 4 spelers vanaf 7 jaar.

Auteur: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Inhoud:

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

Mickey, Lightning McQueen, Assepoester en talrijke andere populaire figuren uit de wereld van Disney en Pixar hebben zich verstopt in de gangen van het labymint en wachten tot jullie ze vinden. Ga ze met je speelfiguur zoeken! Alleen de speler die het labymint handig verschuift, komt bij de filmhelden en wint het slimme schuifspel.

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



Voorbereiding

Voordat jullie met het eerste spel beginnen, worden de kartonnen delen voorzichtig losgemaakt. De gangkaartjes worden eerst omgekeerd geschud en vervolgens open op de vrije velden van het spelbord gelegd, zodat een toevallig labymint ontstaat. Er blijft één gangkaart over. Die wordt open naast het spelbord gelegd en later gebruikt voor het verschuiven van het labymint.

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.

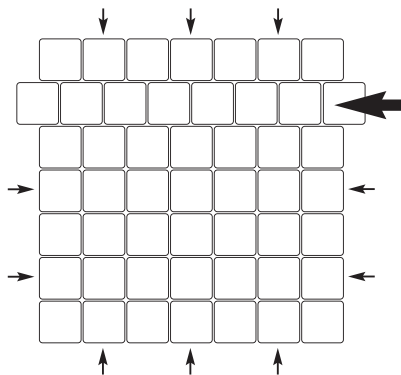


Spelverloop

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 verschuift de speler altijd **eerst** het labirint door er een gangkaart in te schuiven en zet **vervolgens** zijn speelfiguur.

Labyrint verschuiven

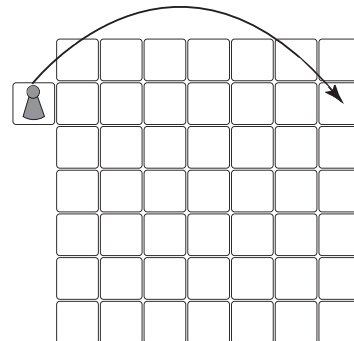
Aan de randen van het speelveld bevinden zich 12 rode pijlen. De speler die aan de beurt is kiest één van deze pijlen en schuift hier de overgebleven gangkaart zo ver in, dat aan de tegenoverliggende zijde een gangkaart wordt uitgeschoven.



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 labirint 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 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 teruggezet hoeft te worden, maar dat hij op een willekeurige plaats uit het labrynt wordt gezet.

© Disney www.disney.com
© Disney/Pixar

© 2014 Ravensburger Spieleverlag





LABYRINTH

Ravensburger® Games No. **26 639 5**

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

Author: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Contents:

- 1 game board
- 34 square labyrinth tiles
- 24 character cards
- 4 playing pieces (blue, green, red and yellow)



Mickey, Lightning McQueen, Cinderella and many other Disney and Pixar stars are hiding in the corridors of the Amazing Labyrinth waiting for you to find them! Move your playing piece through the corridors of the maze to find them. Only by cleverly moving the labyrinth tiles will you be able to find your movie star friends and win the aMAZEing game.

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, then 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 symbol cards and divide them evenly among the players. Each player lays his 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.

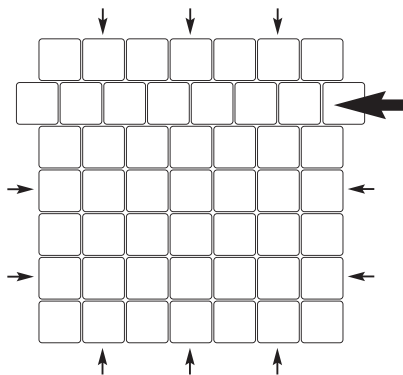


How to play

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 uppermost symbol card. First, insert the maze tile lying next to the game board and then move your playing piece on the board.

Shifting maze tiles

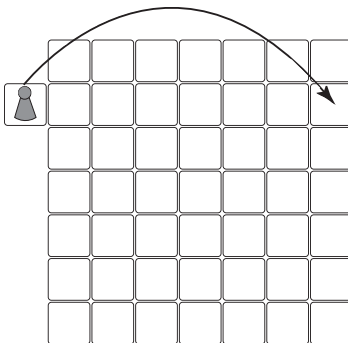
There are 12 red arrows along the edge of the board. On your turn, insert the extra maze tile into the game board where you can see an arrow and push until a maze tile slides off the edge on the opposite end of the boards.



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 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 playing 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 playing 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.

© Disney www.disney.com

© Disney/Pixar

© 2014 Ravensburger Spieleverlag





LABYRINTH

Juegos Ravensburger® n.º 26 639 5

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

Autor: Max J. Kobbert

Diseño: Paul Windle Design, UK

Contenido:

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



Mickey, Rayo McQueen, Cenicienta y muchos de los personajes más queridos del mundo Disney y Pixar se han escondido en los pasillos del loco laberinto y esperan a que los encontréis. ¡Id en su búsqueda! Solo quien mueva el laberinto hábilmente conseguirá llegar hasta los héroes de las películas Disney y ganará en este divertido juego de astucia.

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 apila 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.

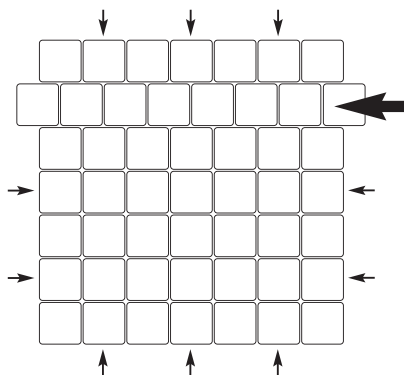


Desarrollo del juego

Primero cada jugador mira la carta de arriba de su mazo de cartas con imágenes sin mostrarla a los demás jugadores. Empieza 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.

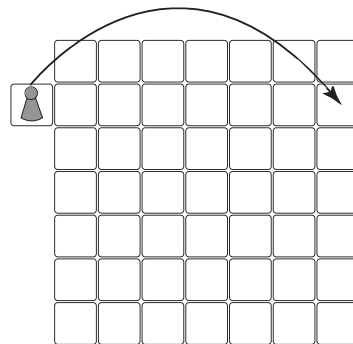


La carta que ha salido se deja junto al borde del tablero hasta que el siguiente jugador la coja y la introduzca de nuevo al laberinto por otra parte.

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 si lo desea, puede quedarse en la casilla donde está. Se puede mover una ficha a una casilla ya ocupada por la ficha de otro jugador. 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 pequeños

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.

© Disney www.disney.com
© Disney/Pixar

© 2014 Ravensburger Spieleverlag



© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

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

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

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

Ravensburger SA/NV
Brussels International Trade Mart
Atomiumsquare – W.Chicago 413
B-1020 Brussel – Bruxelles

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

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

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

www.ravensburger.com

