

ELEKTRONISCH DOOLHOF

ONTSLUIER HET GEHEIM VAN HET MAGISCHE
BOEK EN RED DE TOVENAAR!

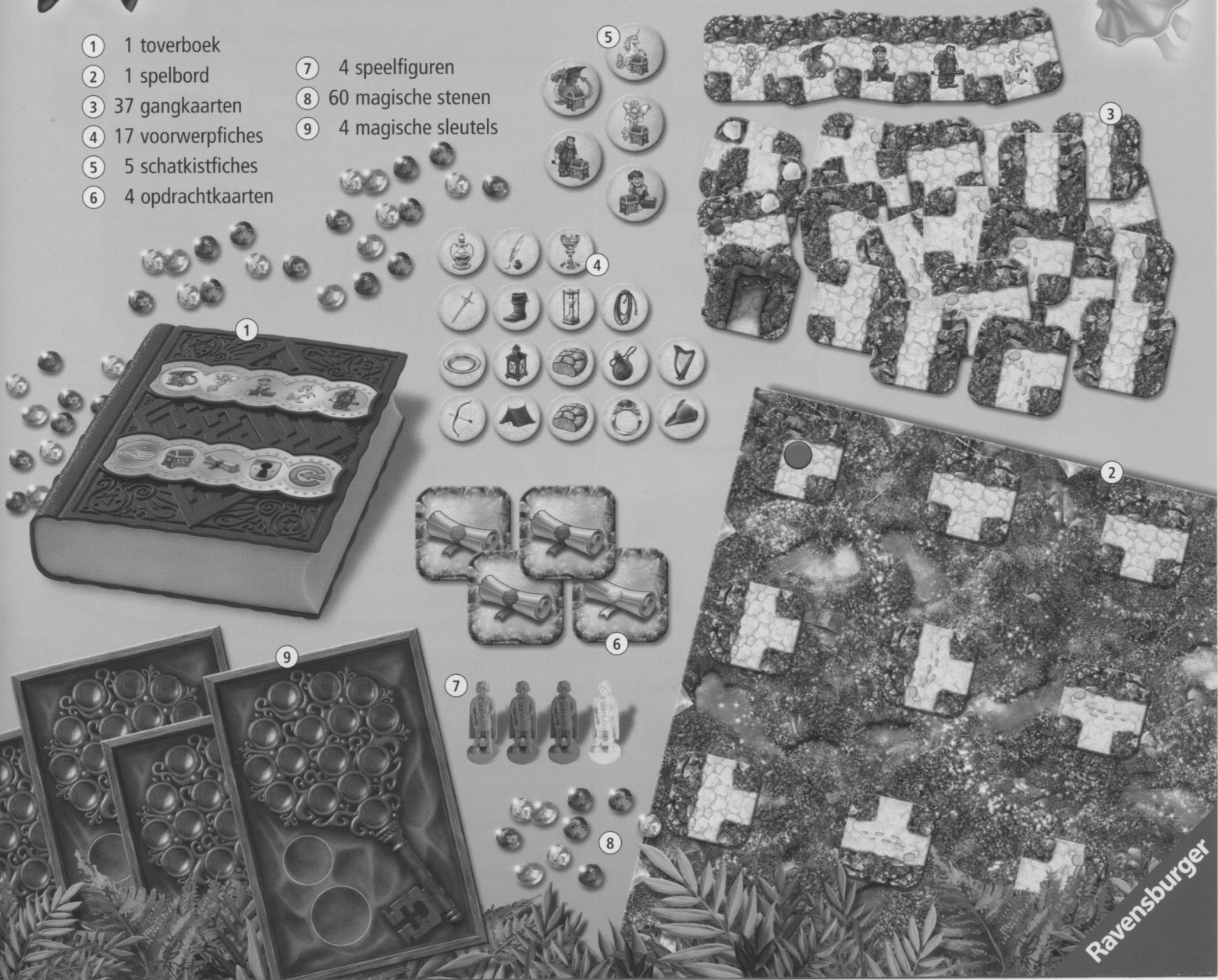
Voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar

Oorspronkelijk concept: Max J. Kobbert · elektronische adaptatie: Reiner Knizia
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels) · Illustraties: Joachim Krause
Foto's: Becker Studio's · Redactie: André Maack, Tina Landwehr



INHOUD

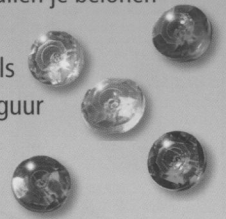
- 1 1 toverboek
- 2 1 spelbord
- 3 37 gangkaarten
- 4 17 voorwerpfiches
- 5 5 schatkistfiches
- 6 4 opdrachtkaarten
- 7 4 speelfiguren
- 8 60 magische stenen
- 9 4 magische sleutels





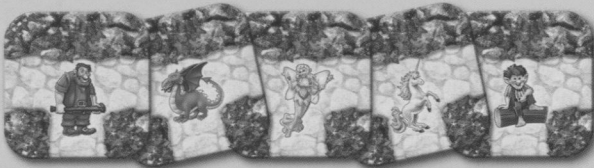
DOEL VAN HET SPEL

Grimelda, de boze heks, heeft de wijze tovenaar Akata betoverd en naar het magische boek verbannen. Je kunt hem bevrijden door op je tocht door dit betoverde labyrint de bewoners te helpen en hen de voorwerpen te brengen waarom ze vragen. Ze zullen je belonen met de magische edelstenen die je nodig hebt om de boosaardige betovering van Grimelda te verbreken. De speler van wie de sleutel als eerste helemaal bezet is met magische stenen en die met zijn speelfiguur op het startveld is teruggekeerd, is de winnaar van het spel. Maar pas op! Eenvoudig is anders en het gevaar ligt overal op de loer ...



De verschillende gangkaarten

Gangkaarten met een labyrintbewoner



Op deze kaarten zie je de reus, de draak, de fee, de eenhoorn en de gnom. In de loop van het spel kom je deze labyrintbewoners tegen. Zij zullen je helpen om de tovenaar te bevrijden.

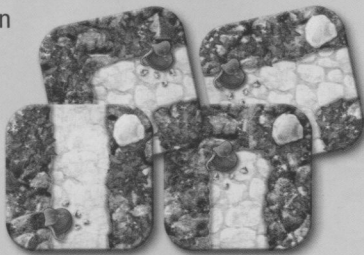
Gangkaarten met voetafdrukken

Voor het spel begint, worden de voorwerpfiches over deze gangkaarten verdeeld.



Gangkaarten met een buidel en edelstenen

Er zijn drie gangkaarten waarop een buidel en edelstenen te zien zijn. In de loop van het spel kan het voorkomen dat je hier magische stenen moet achterlaten.



Gangkaart met de kerker

De gang op deze kaart loopt dood. De heks zal gedurende het spel proberen je naar deze kaart te verbannen.



Gangkaarten met een vlakke steen

Deze kaarten bepalen de moeilijkheid van het spel. Voor het basisspel gebruik je de drie kaarten met in de hoek een witte steen en voor de moeilijkere versie de drie kaarten met een gouden steen.



VOORBEREIDING

Voor het allereerste spel moeten alle onderdelen voorzichtig uit de kaarten worden losgemaakt.

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Sorteert de zes kaarten waarop in de hoek een vlakke steen is te zien. Nu moeten jullie kiezen welke spelversie gespeeld gaat worden. Gebruik voor de basisversie de drie gangkaarten met een witte steen. Doolhofexperts spelen natuurlijk met de drie gangkaarten met een gouden steen. Deze kaarten maken het een stuk lastiger om je door de doolhof te bewegen. De drie niet gebruikte kaarten gaan terug in de speldoos.



Neem de vijf gangkaarten met de afbeelding van een labyrintbewoner en verdeel ze in willekeurige volgorde over het spelbord. In het voorbeeld op bladzijde drie zie je de posities.

De overige gangkaarten, inclusief de drie geselecteerde kaarten met de steen, worden met de beeldzijde naar beneden geschud. Vervolgens worden deze kaarten met de beeldzijde naar boven over de nog vrije velden van het spelbord verdeeld zodat een willekeurig labyrint van gangen ontstaat. Er blijft altijd één kaart over. Deze kaart heb je nodig om gedurende het spel de gangen van het labyrint te veranderen.

Schud de voorwerpfiches en leg er één met de beeldzijde open op elke gangkaart waarop voetafdrukken te zien zijn.

Als de overgebleven gangkaart voetafdrukken heeft, moet je ook daar een voorwerp op leggen!

Let op: en er mankeert niets aan je ogen.... er zijn inderdaad twee broodfiches in het spel!

Leg het magische boek, de schatkisten en de magische edelstenen als voorraad naast het spelbord.



SPELVERLOOP

Schakel het magische boek in en luister naar wat de tovenaar vertelt. De volgorde van de beurten gaat linksom, met de wijzers van de klok. De jongste speler begint.

Een beurt bestaat uit twee stappen:

1. Gangkaart in het labyrint schuiven (dit **moet**)
2. Speelfiguur door de gangen laten lopen (dit **mag**)

In je beurt probeer je een gangkaart met een doolhofbewoner of met een voorwerp te bereiken. Maar je begint **altijd** met het verschuiven van een rij gangkaarten door de in de vorige beurt eruit geschoven kaart (bij de eerste beurt is dat dus de overgebleven kaart) in het spelbord te schuiven. **Pas daarna** mag je jouw speelfiguur door de gangen laten lopen.



1. Gangkaart inschuiven

Aan de rand van het spelbord zie je 12 pijlen. Deze pijlen geven de kolommen en rijen aan waar de gangkaart ingeschoven kan worden.



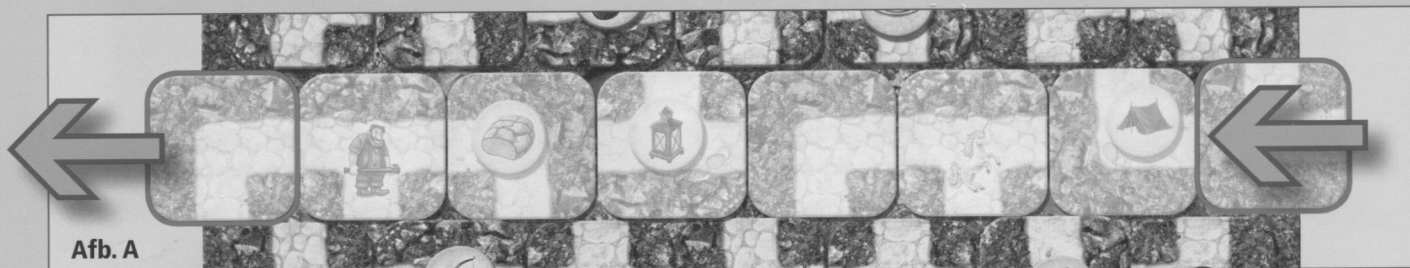
De gangkaart **moet** in ieder geval ingeschoven worden, zelfs wanneer je het doel ook zonder gangen te verschuiven kan bereiken.

Als je aan de beurt bent, kies je een pijl en je schuift de gangkaart er daar zo ver in dat aan de andere kant van de rij de laatste kaart eruit geschoven wordt (**afb. A**). De eruit geschoven kaart blijft aan de rand van het spelbord liggen tot de volgende speler aan de beurt is.

Als door het verschuiven van de gang de eigen of een vreemde speelfiguur uit het labyrint geschoven wordt, moet deze direct aan de tegenoverliggende zijde op de er zojuist ingeschoven kaart gezet worden (**afb. B**). Dit geldt nog niet als een zet.

De volgende speler mag deze gangkaart **niet op dezelfde plaats** in het labyrint terugschuiven.

Als op de eruit geschoven gangkaart een voorwerp, een schatkist of magische stenen liggen, blijven deze daar liggen (**afb. C**). De kaart wordt in de volgende beurt met alles wat erop ligt, in het labyrint geschoven.



Afb. A



Afb. B



Afb. C

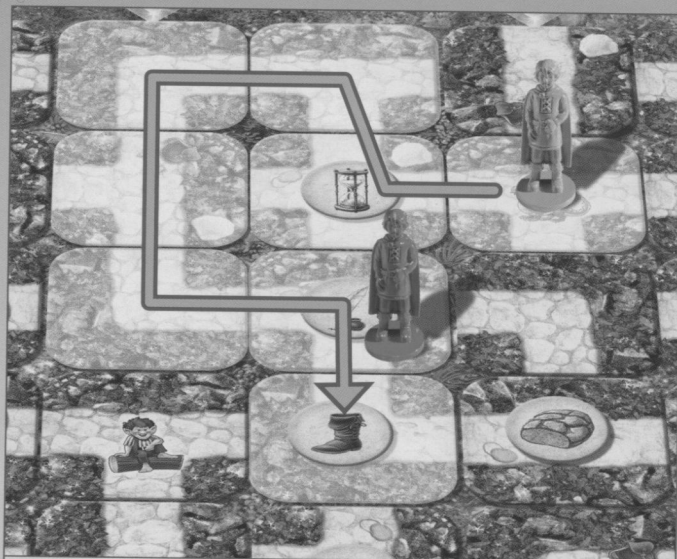
2. Speelfiguur laten lopen

Nadat een rij of kolom verschoven is, **mag** je jouw speelfiguur door de gangen laten lopen. Daarbij gelden de volgende regels:

- Je mag naar elke kaart lopen die je door een ononderbroken gang van het labrynt bereiken kan.
- Je mag zover lopen als je wilt.
- Op een gangkaart mogen meer speelfiguren tegelijkertijd staan.
- Speelfiguren van andere spelers, voorwerpen of magische stenen mag je voorbij lopen.
- Lopen is niet verplicht; je mag je speelfiguur dus ook gewoon laten staan waar hij stond.

Als je in je beurt het doel niet direct kunt bereiken, laat je jouw speelfiguur net zover lopen tot hij gunstig staat voor je volgende beurt.

Als je in je beurt het doel bereikt, komt meestal het magische boek in het spel!



Voorbeeld: de groene speler is aan de beurt. Hij heeft de kaart al in het labrynt geschoven en wil nu naar de laars lopen. Hiervoor loopt hij langs de zandloper en de rode speelfiguur en blijft op de kaart waarop de laars ligt, staan.

Het magische boek

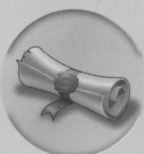
Telkens wanneer je een labryntbewoner tegenkomt, moet je op **zijn** knop op het boek drukken.



Druk op de afleverknop wanneer je een bewoner een voorwerp geeft. **Let op:** eerst moet je op de knop van die bewoner drukken (zie hierboven).



Druk op de knop van de schatkist wanneer je een bewoner een schatkist brengt. Ook nu moet je eerst op de knop van de betreffende bewoner drukken.



Druk op de knop van de opdracht wanneer je op het diagonaal tegenoverliggende startveld staat om je opdracht af te geven.



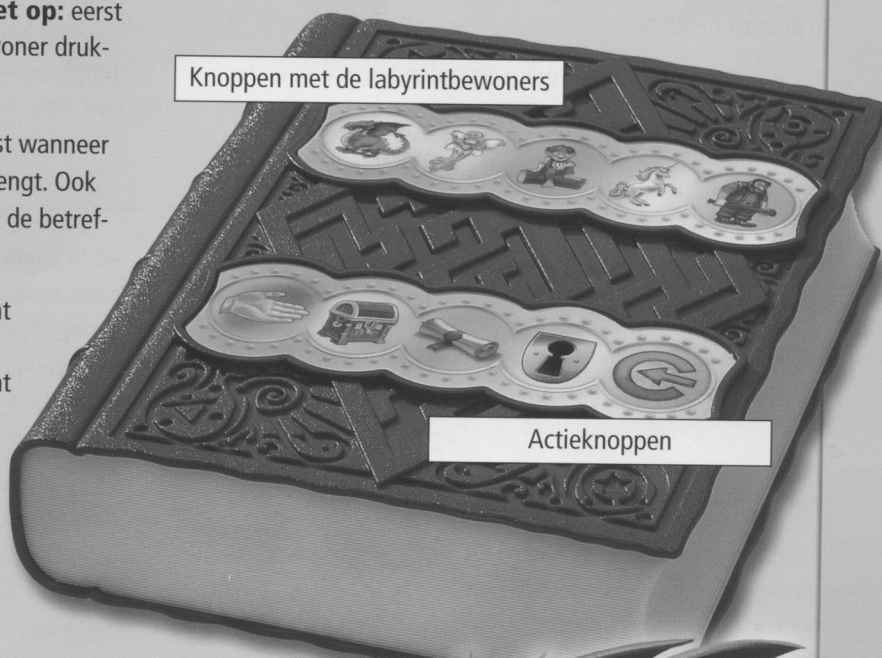
Druk alléén dan op deze knop wanneer je magische sleutel helemaal met magische stenen bezet is én je weer op je eigen startveld bent teruggekeerd!



Druk op deze knop als je de laatste tekst nog een keer wilt horen **of** een tekst afbreken wilt.



Knoppen met de labryntbewoners



Actieknoppen



Een ontmoeting met een bewoner

Als je jouw speelfiguur laat stoppen op een gangkaart met een bewoner, moet je op de knop van die bewoner op het boek drukken. Hij vertelt je wie hij is en welk voorwerp hij nodig heeft. Hiermee is je beurt afgelopen. (Een overzicht van alle voorwerpen vind je op blz. 8.)



In het verdere verloop van het spel kunnen **alle** spelers proberen het gevraagde voorwerp te vinden en bij deze bewoner af te leveren. Want wie dat lukt, krijgt de felbegeerde magische stenen als beloning!



Soms geeft een bewoner je een schatkist mee voor een andere bewoner. Neem deze kist uit de voorraad en leg hem op het daarvoor bedoelde veld naast je sleutel,

totdat je hem bij de eigenaar kan afgeven. Ook hiervoor krijg je natuurlijk een beloning!

Je mag nooit meer dan één schatkist in je bezit hebben. Als een bewoner je een schatkist geeft terwijl je er al een hebt, moet je beslissen welke van de twee je wilt houden. De andere schatkist leg je op de gangkaart waarop jouw speelfiguur op dat moment staat.

Je medespelers kunnen nu proberen deze schatkist in hun volgende beurten in handen te krijgen en hem bij de bewoner die de eigenaar is afleveren.



Neem het voorwerp van de gangkaart waarop je staat en leg het op het veld naast je magische sleutel. Leg vervolgens het voorwerp dat je niet meer wilt houden op de gangkaart waarop je nu staat.

Een magische steen of een voorwerp wegnemen

Wanneer je op een gangkaart blijft staan waarop een magische steen of een voorwerp ligt, mag je deze wegnemen. Je kunt de magische steen of het voorwerp wegnemen van de gangkaart waarop je staat **voor je gaat lopen** maar ook van de gangkaart waarop je **aan het eind van je beurt blijft staan**.

Edelstenen leg je op je magische sleutel.

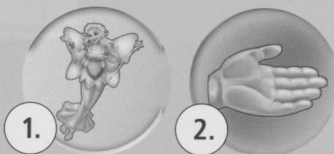
Een voorwerp leg je op het daarvoor bedoelde veld naast de sleutel. Je mag echter nooit meer dan één voorwerp tegelijkertijd in je bezit hebben.

Als je wilt kun je een voorwerp omruilen tegen een ander voorwerp.

Een voorwerp bij een bewoner afgeven

Als je het voorwerp waarom een bewoner vraagt in je bezit hebt, moet je proberen het daar af te leveren.

Als je in een beurt de gangkaart van de bewuste bewoner hebt betreden en je blijft daar staan, druk je eerst op de knop van die bewoner. Hij vraagt je dan of je het gevraagde meegebracht hebt.

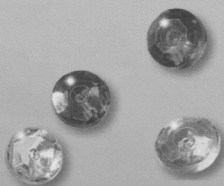


Nu druk je op de afleverknop en leg je het voorwerp bij de voorraad naast het spelbord. Je hebt nu het voorwerp afgegeven. De bewoner bedankt je en geeft je de beloning in de vorm van magische stenen.

Neem het genoemde aantal stenen uit de voorraad en leg ze op je magische sleutel. Hiermee is deze beurt afgelopen. Soms zijn de bewoners zo blij met je hulp dat ze meer

als beloning geven, bijvoorbeeld een extra beweging. In dat geval mag je je speelfiguur direct nog een keer laten lopen. Let op! Je mag **in dit geval niet** ook nog een gangkaart inschuiven. Maar als je een complete beurt als beloning krijgt, **moet** je de gangkaart wel inschuiven en **mag** je aansluitend lopen.

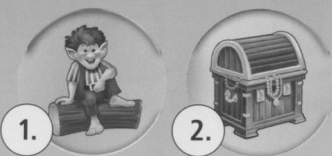
Belangrijk: wacht niet te lang met het drukken op de afleverknop. Als de pauze na het drukken op de knop van de bewoner te lang is, krijg je de aanwijzing dat je eerst op de knop van de bewoner drukken moet voordat je op de afleverknop drukken kan. Dit geldt voor alle knoppencombinaties waarbij je op meer dan één knop drukken moet.



Een schatkist bij een bewoner afleveren

Als je een schatkist voor een bepaalde bewoner meegekregen hebt, moet je proberen hem daar af te leveren.

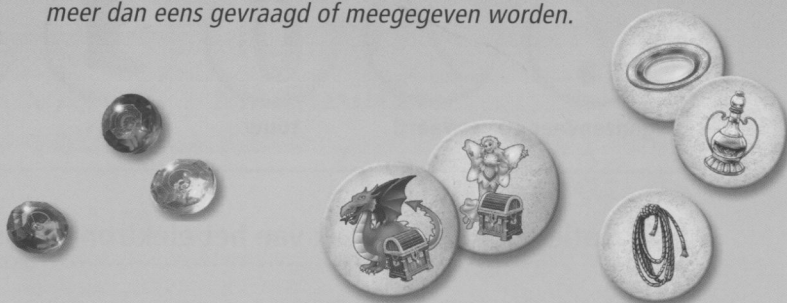
Als je in je beurt de gangkaart van de bewuste bewoner bereikt hebt en je blijft daar staan, druk je eerst op de knop van die bewoner. Hij vraagt dan of je zijn schatkist bij je hebt. Druk nu op de knop van de schatkist en leg de schatkist bij de voorraad naast het spelbord. Je hebt de schatkist nu afgegeven.



De bewoner bedankt je. Neem vervolgens het door hem genoemde aantal magische stenen uit de voorraad en leg ze op je magische sleutel. Deze beurt is hiermee afgelopen.

Aanwijzing:

- Mocht zich het geval voordoen dat je een voorwerp én een schatkist voor dezelfde bewoner bij je hebt, kan je niet beide in dezelfde beurt afleveren. Je moet dus eerst één van de twee afleveren en dan wachten tot de volgende beurt om ook het andere af te leveren.
- Voorwerpen en schatkisten kunnen in sommige gevallen meer dan eens gevraagd of meegegeven worden.

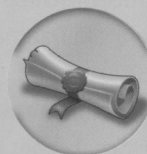


De opdracht afleveren

De opdracht is een andere mogelijkheid om aan magische stenen te komen. In de loop van het spel kan je jouw opdracht afleveren. Hiervoor moet je in één van je beurten het diagonaal tegenoverliggende startveld bereiken.

Druk vervolgens op de knop van de opdracht en leg je opdracht bij de voorraad. Je opdracht is hiermee vervuld en je krijgt een beloning.

Een opdracht moet niet vervuld worden om het spel te winnen.



EIND VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen wanneer de magische sleutel van een speler als eerste volledig met magische stenen bezet is en zijn speelfiguur weer op zijn eigen startveld staat.



Vervolgens drukt hij op de knop met het slot. Het slot gaat open. Nu moet hij nog een keer op de knop drukken en zeggen: "De tovenaars is nu bevrijd!"

Let op: mocht iemand tijdens het spelen per ongeluk op de knop met het slot drukken, kunnen jullie gewoon verder spelen. Pas wanneer de knop met het slot tweemaal wordt ingedrukt is het spel werkelijk ten einde.

Bijzondere aanwijzing:

Soms zal het je tegen zitten en soms zit het mee.

De tovenaars zal je helpen om snel aan meer magische stenen te komen (voorbeeld rechts). De heks daarentegen zal alles in het werk stellen om dat te verhinderen!

Wanneer jullie een zin niet goed verstaan hebben, kun je op de herhaaltoets drukken **nadat** de tekst is afgelopen. Wanneer jullie het spel al vaker gespeeld hebben, kunnen jullie de tekst van het zich voorstellen door de doolhofbewoners overslaan door **tijdens** die tekst op de herhaaltoets te drukken.

Voorbeeld:

De rode speler is aan de beurt. Hij heeft de tent aan de draak gegeven. De draak heeft hem daarvoor bedankt. Aansluitend zegt de tovenaars: "leg twee magische stenen in de kerker". De rode speler neemt nu twee **magische stenen uit de voorraad** en legt ze op de gangkaart van de kerker.



Overzicht van de voorwerpen



Informatie voor het gebruik van het elektronische spelelement (magische boek)

Het inleggen van de batterijen moet door een volwassene gebeuren. Aan de onderzijde van het magische boek bevindt zich het batterijvak. Let erop dat de schakelaar aan de onderzijde op "Off" staat. Open het batterijvak met gebruik van een kruiskopschroevendraaier. Leg de drie batterijen zo in dat de plus- en minpolen overeenkomen met de markeringen in het batterijvak. Daarna het deksel van het batterijvak weer dichtschroeven.

Gebruiksaanwijzingen

- Schakel het elektronische spelelement na het spelen aan de onderzijde uit.
- Het element mag niet gedemonteerd worden.
- Het element niet aan direct zonlicht of een andere warmtebron blootstellen.
- Er voor zorgen dat geen vocht in het element kan dringen.
- Om te reinigen het oppervlak alleen met een droge of licht vochtige doek afnemen.
- Geen chemische oplosmiddelen gebruiken.

Veiligheidsaanwijzingen

- Niet oplaadbare batterijen mogen in geen geval worden opgeladen!
- Oplaadbare batterijen mogen uitsluitend onder toezicht van een volwassene geladen worden!
- Oplaadbare batterijen moeten uit het spelelement genomen worden alvorens ze worden opgeladen!
- Verschillende batterijtypen of nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet samen gebruikt worden!
- Batterijen volgens de pooltekens "+" en "-" correct inleggen!
- Wanneer batterijen leeg zijn of wanneer het spel lange tijd niet gebruikt wordt, moeten de batterijen verwijderd worden!
- De aansluitcontacten mogen niet kortgesloten worden!
- Wij raden het gebruik van alkalinebatterijen aan.
- Uitsluitend batterijen van het voorgeschreven type of gelijkwaardige typen gebruiken.
- Vervang altijd alle batterijen tegelijkertijd en niet slechts enkele.



Met dit symbool gekenmerkte producten moeten op de volgende manier verwijderd worden:

Gooi de elektronische bestanddelen van het spel niet bij het huisafval maar geef het af bij een inzamelpunt voor elektronische huishoudelijke apparaten. Informeer bij de gemeente waar u woont naar de beschikbare gemeentelijke inzamelpunten.

Let op:

Deze informatie zorgvuldig bewaren!

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger BV
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
Ravensburger NV/SA, BITM, Atomiumsquare
P.O. box 357 · B-1020 Brussel/Bruxelles

www.ravensburger.com

