

# SUPER MARIO LABYRINTH

Ravensburger® Spel Nr. 26 063 8

**Auteur:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

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

## Inhoud:

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



„Mamma mia!“ Waar is Super Mario? De kleine, besnorde loodgieter heeft zich samen met Luigi, Yoshi, prinses Peach, Donkey Kong en nog veel meer figuren verstopt in het betoverde labyrint. Ga naar ze op zoek! Daarvoor moeten jullie de gangkaarten slim verschuiven, zodat nieuwe wegen ontstaan, waar zojuist nog doodlopende wegen waren. Zo lukt het jullie, de te zoeken figuren met jullie speelfiguren te bereiken.

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

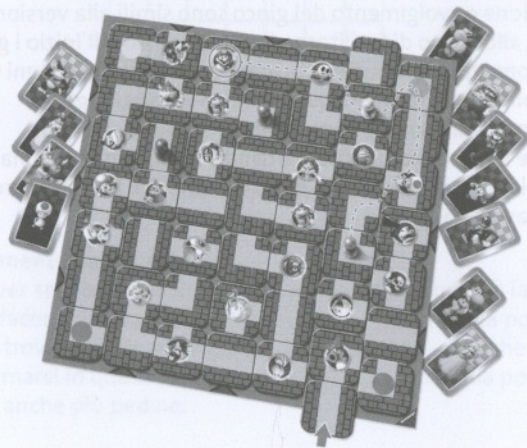
## Vorbereiding

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

De gangkaarten worden eerst omgekeerd geschud en vervolgens open op de vrije velden van het spelbord gelegd, zodat een toevallig labyrint ontstaat. Er blijft één gangkaart over. Die wordt open naast het spelbord gelegd en later gebruikt voor het verschuiven van het labyrint.

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

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

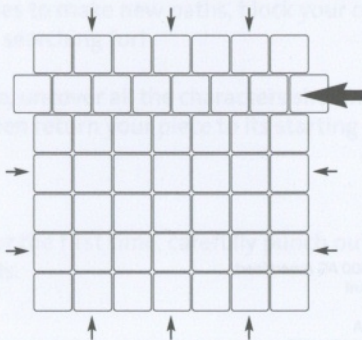


### Spelverloop

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

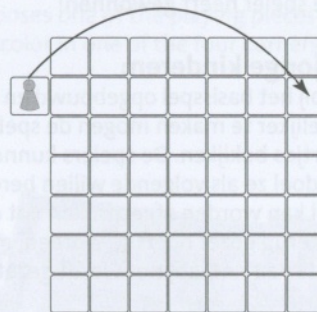
### Labyrint verschuiven

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



Een gangkaart mag dus niet op dezelfde plaats worden ingeschoven als waar hij er zojuist is uitgeschoven. Het labyrint 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 labyrint 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 speel-  
figuur zo ver zetten, dat hij voor de volgende beurt een gunstige  
uitgangspositie heeft. Hij kan zijn speelfiguur ook laten staan.

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

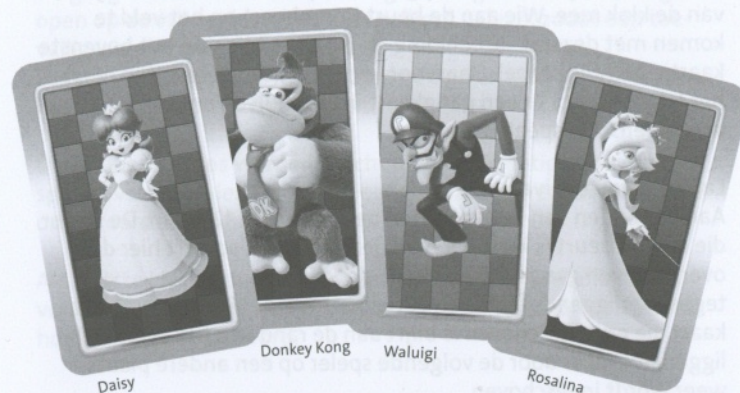
### Einde van het spel

Het spel is ten einde zodra een speler al zijn kaartjes met afbeel-  
dingen 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.



Daisy

Donkey Kong

Waluigi

Rosalina

© 2019 Nintendo

© 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