



JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® Spel Nr. 20 799 2
Het spannende schuif-spel
voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar

Auteur: Max J. Kobbert
Design: Paul Windle Design, UK

Inhoud:

- 1 speelbord
- 17 vierkante doolhofkaarten
- 12 ronde kaartjes
- 4 speelfiguren



Marshall, Chase, Rocky, Zuma, Rubble en Skye, de populaire helden uit de serie Paw Patrol, zijn verdwaald in het doolhof! Geen wonder, want de wegen in dit doolhof veranderen steeds! Waar net nog een weg was, staat nu ineens een muur.

Kunnen jullie de vrienden uit het doolhof bevrijden? Daarvoor moeten jullie de kaarten slim en met een vooruitziende blik verschuiven. Zo ontstaan nieuwe wegen die jullie naar jullie lievelingshelden leiden.

Doel van het spel is, de meeste ronde kaartjes te verzamelen.

Vorbereiding

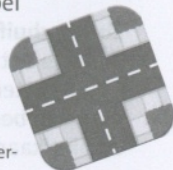
Voordat het allereerste spel gespeeld wordt, halen jullie de doolhofkaarten en de ronde kaartjes voorzichtig uit het karton. Leg het spelbord in het midden op tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Hussel de doolhofkaarten met

de afbeelding naar beneden en verdeel ze vervolgens open op de vrije velden van het spelbord. Zo ontstaat een toevallig doolhof.

Vier doolhofkaarten zijn aan beide zijden bedrukt. Op de voorkant staan kruisingen met vier wegen, die het spel eenvoudiger maken. Op de achterkant daarentegen zijn bochten afgebeeld. Beslis voordat je gaat schudden, of en hoeveel kruisingen je in het spel wilt doen. Hoe meer kruisingen je gebruikt, hoe eenvoudiger het spel wordt!

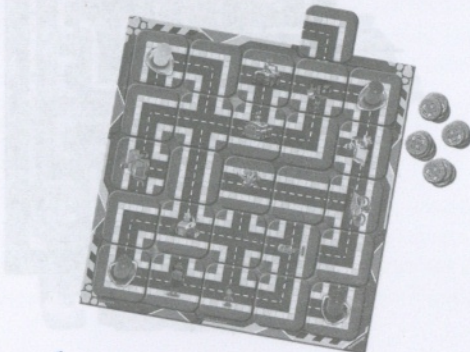
Tip aan de ouders:

bij de eerste speelronde is het aan te bevelen om met meer kruisingen te spelen. Na een beetje oefening kunnen in de volgende speelrondes langzamerhand kruisingen worden verwijderd (= omgedraaid).



Er blijft één doolhofkaart over. Laat deze eerst even naast het spelbord liggen. Jullie hebben hem later nodig om het doolhof te verschuiven.

Hussel de ronde kaartjes met de afbeelding naar beneden en leg ze naast het spelbord klaar. Dan kiest iedere speler een speelfiguur en zet die op het startveld met dezelfde kleur in één van de hoeken van het spelbord.



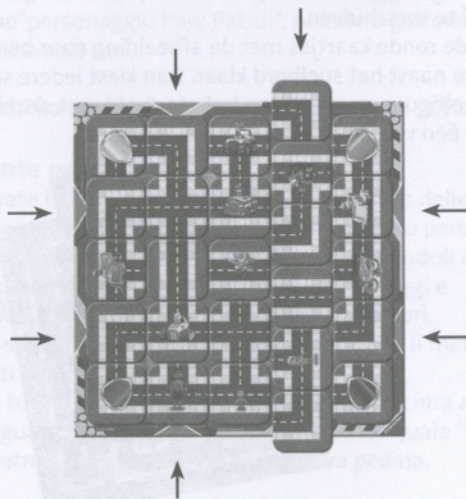
Het gaat beginnen

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens gaat het spel met de klok mee verder. Ben je aan de beurt, dan draai je een rond kaartje om en laat dit open liggen.

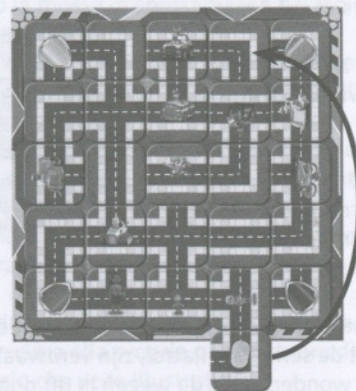
Daarop zie je een figuur uit „Paw Patrol“, die je nu in het doolhof met je speelfiguur moet bereiken. Daarvoor verschuif je eerst het doolhof en dan zet je met je speelfiguur.

Zo verschuif je het doolhof

Zodra je het doolhof hebt verschoven, kun je met je speelfiguur zetten. Je mag naar ieder veld zetten, dat je speelfiguur kan bereiken door een ononderbroken weg. Op een doolhofkaart mogen meer speelfiguren staan.



Als je de gezochte figuur bereikt, mag je het ronde kaartje pakken en voor je neerleggen. Daarmee is je beurt ten einde en de volgende speler draait een nieuw rond kaartje om.



Kun je de gezochte figuur niet bereiken, dan zet je je speelfiguur zo ver, dat je voor je volgende beurt een zo gunstig mogelijke uitgangspositie hebt, of je zet deze ronde niet. Dan is de volgende speler aan de beurt. Ook deze probeert de „Paw Patrol-figuur“ met zijn speelfiguur te bereiken. Dat gaat net zo lang door, tot één van jullie de gezochte figuur in het doolhof bereikt heeft. Deze speler wint het kaartje. Pas nu draait de volgende speler een nieuw rond kaartje om.

Het spel is ten einde, zodra een speler met zijn speelfiguur de laatste „Paw Patrol-figuur“ bereikt heeft. Hij mag het laatste ronde kaartje pakken en voor zich neerleggen.

Gewonnen heeft de speler, die de meeste ronde kaartjes heeft verzameld.

Variant voor geofende doolhof spelers

Bouw het spel op, zoals in het begin van de handleiding beschreven is. Draai alle kruisingen met vier wegen op de achterkant, want deze heb je bij deze variant niet nodig. Schud de ronde kaartjes met de afbeelding naar beneden en verdeel ze gelijkmatig onder alle spelers. Iedere speler legt zijn kaartjes als stapel voor zich neer.

Als je aan de beurt bent, pak je het bovenste kaartje en bekijkt het dan zonder dat iemand het ziet. Alleen jij kent nu de „Paw Patrol-held“ die je met je speelfiguur moet bereiken.

Zoals hiervoor beschreven, verschuif je eerst het doolhof en zet dan pas met je speelfiguur. Bij het inschuiven van de doolhofkaart geldt echter, dat je die niet op de plek mag inschuiven waar die er zojuist uitgeschoven is. Je mag dus de speelbeurt van de vorige speler niet ongedaan maken!

Als je je gezochte figuur hebt bereikt, leg je het ronde kaartje open bij je neer.

Je beurt is daarmee beëindigd. Bereik je je gezochte „Paw Patrol-figuur“ niet, dan zet je je speelfiguur zo ver je wilt of je laat hem in deze ronde staan.

Je beurt is beëindigd en je probeert het in de volgende ronde nog een keer.

De volgende speler kijkt ook op zijn bovenste ronde kaartje en probeert de figuur die daarop staat te bereiken

Het spel eindigt, zodra een speler zijn laatste kaartje heeft bereikt en vervolgens met zijn speelfiguur naar het startveld is teruggekeerd. Wie dit als eerste lukt, heeft gewonnen!

©&TM Spin Master Ltd.

