



Ravensburger® spel nr. 26 505 3
 Auteur: Marco Teubner · Illustraties: Joachim Krause
 Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spelregels) · Redactie: Lothar Hemme
Voor 1 – 2 spelers vanaf 8 jaar

Inhoud

- 2 spelborden
- 2 x 15 gangstenen (in rood en blauw)
- 16 doelkaarten
- 2 tovenaars (goudkleurige speelfiguren)



Het spel bevat elementen van het meer dan 20 jaar succesvolle spel "Doolhof" van Prof. Dr. Max Kobbert. Nieuw is dat bij dit Doolhofspel twee spelers tegelijkertijd tegen elkaar spelen.

Voor het allereerste spel

moet het spelmateriaal voorbereid worden. Dit moet zorgvuldig gebeuren zodat het spel goed functioneert.

Allereerst moeten de vierkante kunststof schuifstenen, op kleur gesorteerd en met de kant waarop de ringen te zien zijn naar boven gekeerd, op tafel gelegd worden (zie de afbeelding rechts).

Vervolgens moeten de vierkante gangkaarten (rechte, T-kruising en hoekgangen) voorzichtig uit het karton losgemaakt worden. De gangkaarten worden eveneens naar hun kleur op de rugzijde (rood en blauw) gesorteerd en in de schuifstenen met dezelfde kleur gedrukt. *Het is van groot belang dat alle gangkaarten met een rode rugzijde in de rode schuifstenen en alle gangkaarten met een blauwe rugzijde in de blauwe schuifstenen gedrukt worden.* De gangkaarten moeten met de zijde waarop de gangen te zien zijn naar boven in de schuifstenen gedrukt worden (zie de afbeelding rechts).

Hierna moeten de doelkaarten voorzichtig worden losgemaakt.

Nu is de voorbereiding voltooid en kan het spel beginnen.



Doel van het spel

Beide spelers proberen tegelijkertijd twee voorwerpen in de rand rond het spelbord door een ononderbroken gang met elkaar te verbinden. Wie dit het slimst en snelst doet, heeft goede kans het spel te winnen.

Vorbereiding

Om het spel te beginnen, krijgt iedere speler een spelbord en de 15 schuifstenen die qua kleur bij de binnenkant van het spelbord passen (rood bij rood en blauw bij blauw).

De spelers leggen hun schuifstenen op het binnenvlak van hun spelbord. Er blijft één veld vrij zodat de stenen verschoven kunnen worden.

De spelers moeten er voor zorgen dat de gangen van één soort in verschillende richtingen liggen aangezien de stenen gedurende het spel niet gedraaid mogen worden! De rechte gangen moeten dus zowel horizontaal als vertikaal liggen. Dit geldt ook voor de T-kruisingen. En de hoekgangen moeten niet allemaal in dezelfde richting afbuigen.

Zie hiernaast een voorbeeld van een startopstelling.

Nu kiezen de spelers een goudkleurige speelfiguur.



Verloop van het spel

De 16 vierkante doelkaarten worden goed geschud en met de beeldzijde naar beneden op een stapel tussen de beide spelers gelegd. De bovenste kaart wordt omgedraaid naast de stapel gelegd. Hierop is het startpunt voor de **beide** spelers te zien. De spelers plaatsen hun speelfiguur op het startveld op de rand van hun spelbord.

Een speler draait nu de volgende doelkaart om en legt die open op de vorige omgedraaide kaart.

Deze kaart toont het doel dat beide spelers moeten bereiken. Dit doen zij door de schuifstenen op hun spelbord zodanig te verschuiven dat het startpunt en het doel door een ononderbroken gang verbonden zijn.

Belangrijk:

- Beide spelers spelen tegelijkertijd, d.w.z. ze schuiven de stenen op hun spelbord zo dat ze de gewenste ononderbroken gang vormen.
- Bij het schuiven mogen de spelers zowel enkele als ook een aantal achter elkaar liggende stenen tegelijkertijd verschuiven.
- De stenen mogen alleen verschoven en niet opgetild en gedraaid worden!

Zodra een speler de ononderbroken gang naar het doel heeft gerealiseerd, roept hij "Stop!". De spelers controleren beiden of de gang inderdaad een ononderbroken weg van het startpunt naar het doelveld vormt.



Voorbeeld:

Als eerste wordt de kaart met de zandloper omgedraaid. Beide spelers plaatsen hun speelfiguur op het veld met de zandloper op de rand van hun spelbord. Dit is voor beiden het startpunt.

Als doel wordt de kaart met de ring omgedraaid. Nu moeten door het verschuiven van de stenen de velden met de zandloper en de ring door een ononderbroken gang verbonden worden.

Als de speler de verbinding correct tot stand gebracht heeft, legt hij de doelkaart voor zich af. Vervolgens plaatst hij zijn speelfiguur op het zojuist bereikte doelveld. Voor hem is dit het startveld in de volgende ronde.

De andere speler, die dit duel dus verloor, laat zijn speelfiguur op het oorspronkelijke startveld staan. Ook in de volgende ronde is dit zijn startveld naar het nieuwe doelveld.

Echter als de speler die "Stop!" riep een fout gemaakt heeft door het start- en doelveld niet correct te verbinden, krijgt zijn tegenspeler de doelkaart. In dit geval starten beide spelers vanaf het oorspronkelijke startveld de volgende ronde.

Let op:

Mocht het voorkomen dat beide spelers gelijktijdig het doelveld bereiken en "Stop!" roepen, krijgt geen van beiden de doelkaart. Deze wordt afgelegd en de volgende kaart wordt omgedraaid. In dit geval worden ook de speelfiguren niet verplaatst; het vorige startveld wordt voor beide spelers ook het nieuwe.

Wie een duelronde gewonnen heeft, draait de volgende doelkaart om en beide spelers beginnen direct aan een nieuwe gang tussen hun startveld en het nieuwe doelveld.

Dit herhaalt zich iedere ronde.

Eind van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een speler acht doelkaarten gewonnen heeft. Hij is de winnaar van het spel.

Variant voor één speler

Dit spel kan ook heel goed alleen gespeeld worden. In dat geval kiest de speler een spelbord en de bijbehorende schuifstenen evenals een speelfiguur.

De doelkaarten worden geschud en met de beeldzijde naar beneden als stapel naast het spelbord gelegd. De bovenste kaart wordt omgedraaid. Dit is het startveld waarop de speelfiguur geplaatst wordt.

Vervolgens draait de speler de doelkaart voor de eerste ronde om. Als hij een ononderbroken gang naar het doelveld heeft gerealiseerd, controleert hij het resultaat. Als het correct is, plaatst hij zijn speelfiguur op het bereikte doelveld en draait de volgende doelkaart om en zo verder.

Deze variant kan zonder of met tijdsdruk gespeeld worden. Met tijdsdruk speelt men door binnen een bepaalde tijd, bijvoorbeeld vijf minuten, zoveel mogelijk doelen te bereiken.



© 2009 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger BV · postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort
Ravensburger SA/NV · B.I.T.M. box 357 · B-1020 Bruxelles/Brussel
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com



Jeux Ravensburger® 26 505 3

Auteur : Marco Teubner · Illustrations : Joachim Krause
Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice) · Rédaction : Lothar Hemme

Pour 1 ou 2 joueurs à partir de 8 ans

Contenu

- 2 planches de jeu
- 2 x 15 plaques Couloir (rouges et bleues)
- 16 cartes Objectif
- 2 magiciens (pions dorés)



Ce jeu reprend certains éléments du jeu « Le Labyrinthe » du professeur Dr. Max Kobbert, jeu qui connaît un immense succès depuis plus de 20 ans. La nouveauté tient au fait que, dans cette version, deux joueurs s'affrontent simultanément en duel.

Avant la première partie

Préparer le matériel avec soin pour ne pas gâcher tout le plaisir du jeu.

Commencer par trier les plaques en plastique selon leur couleur (rouges et bleues) et les disposer sur la table : les anneaux gravés à l'intérieur doivent être vers le haut (voir illustration ci-contre).

Détacher ensuite soigneusement les couloirs de la planche prédécoupée (lignes droites, embranchements en T, virages). Les trier ensuite à leur tour selon la couleur de leur verso (également rouge et bleu) et les insérer dans les plaques de la couleur correspondante. *Il est essentiel que tous les couloirs au dos rouge soient placés dans les plaques rouges et tous ceux au dos bleu dans les plaques bleues.* Insérer les couloirs dans les plaques de manière à ce qu'ils soient visibles (voir illustration ci-contre).

Pour finir, détacher les cartes Objectif de leur planche prédécoupée.

La partie peut commencer !



But du jeu

Les deux joueurs essayent simultanément de relier deux objets par un chemin ininterrompu sur leur planche. Celui qui déplacera astucieusement et rapidement ses plaques Couloir aura de grandes chances de l'emporter !

Préparation

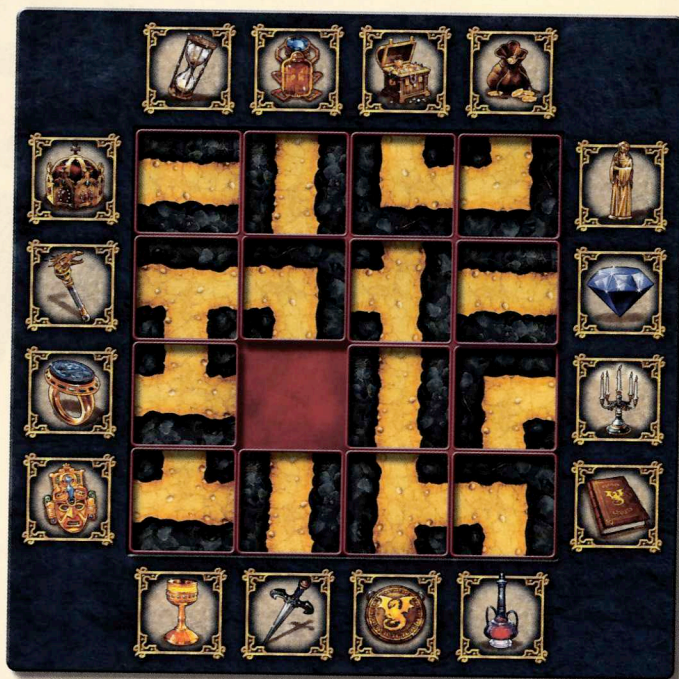
Avant le début de la partie, chaque joueur reçoit une planche et les 15 plaques de la couleur correspondant au fond de sa planche.

Les joueurs placent leurs plaques à l'intérieur du cadre de leur planche. Une case reste vide pour permettre de pousser les couloirs par la suite.

Chacun doit veiller à ce que les couloirs de même forme ne soient pas tous orientés dans la même direction car ils ne pourront plus être retirés, ni tournés durant la partie ! Les couloirs droits doivent donc être aussi bien horizontaux que verticaux. De même pour les embranchements en T. Quant aux virages, ils ne doivent pas tous tourner dans le même sens.

L'illustration ci-contre montre un exemple de situation de départ.

Enfin, chaque joueur prend un magicien doré.



Déroulement de la partie

Bien mélanger les 16 cartes Objectif et retourner la pile, face cachée, entre les deux joueurs. Retourner immédiatement la carte supérieure et la poser à côté de la pile. Elle indique le point de départ **commun aux deux** joueurs. Chacun place alors son pion doré sur le dessin correspondant sur le bord du cadre de sa planche.

L'un des joueurs retourne ensuite la carte suivante et l'empile sur la première.

Cette carte indique l'objectif que les deux joueurs doivent atteindre. Pour cela, ils doivent pousser astucieusement leurs plaques sur leur planche en essayant de relier le point de départ à l'arrivée par un couloir.



Important :

- Dès le départ, les joueurs jouent en même temps, c'est-à-dire que chacun déplace les plaques sur sa planche pour créer le chemin ininterrompu recherché.
- Un joueur peut pousser aussi bien une seule plaque que toute une rangée.
- Une plaque doit être uniquement poussée ; elle ne peut être ni sortie, ni tournée !

Si un joueur parvient à créer le chemin, il crie « Stop ! ». Les deux joueurs vérifient alors si un chemin ininterrompu relie bien le départ à l'arrivée.



Exemple :

La première carte retournée indique le sablier. Les joueurs placent leur pion doré sur le sablier de leur planche. C'est le point de départ pour chacun d'eux.

La carte retournée comme objectif est l'anneau. Ils doivent maintenant essayer de relier le sablier à l'anneau par un chemin interrompu en poussant les couloirs.

Si le joueur a réalisé un chemin correct, il gagne la carte Objectif. Il place ensuite son magicien sur la case qu'il vient d'atteindre. Ce sera son point de départ au prochain tour.

Celui qui a perdu ce premier duel laisse son magicien sur sa case d'origine. Il essaiera de nouveau d'atteindre le nouvel objectif à partir de cette case.

Cependant, si le joueur qui a crié « Stop ! » s'est trompé et n'a pas relié correctement le départ et l'arrivé, personne ne gagne la carte Objectif. Dans ce cas, aucun des magiciens ne bouge : chacun reste à son ancien point de départ.

Le vainqueur du 1^{er} duel retourne la carte Objectif suivante et les deux joueurs se lancent de nouveau dans la construction d'un chemin pour relier leur point de départ au nouvel objectif.

Et ainsi de suite à chaque tour.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que l'un des joueurs a gagné 8 cartes Objectif. Il a démontré sa bonne vision du jeu et son intelligence et remporte la partie.

Variante solo

Il est également possible de jouer seul. Le joueur choisit une planche, les plaques correspondantes et un pion doré.

Il mélange bien les cartes Objectif et place la pile, face cachée, à côté de sa planche. Il retourne la carte supérieure. Elle indique le point de départ sur lequel il place le magicien.

Il retourne alors la carte Objectif pour le premier tour. S'il réussit à créer un chemin interrompu en poussant les couloirs, il vérifie. Si le chemin est correct, il place son magicien sur la case atteinte et retourne la carte suivante...

Cette variante permet, soit de s'entraîner sans contrainte de temps, soit de jouer contre la montre. Dans ce dernier cas, le joueur doit essayer d'atteindre le maximum d'objectifs dans un temps imparti (5 minutes, par exemple).



© 2009 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH :

Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com