

COMPACT



Familiespel voor 2 tot 4 avonturiers, vanaf 7 jaar

Auteur: Marco Teubner, naar een idee van Max J. Kobbert

Redactie: André Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

Design: DE Ravensburger

Inhoud

- 1 spelbord (in de doos)
- 25 gangkaarten (8 T-kruisingen, 8 rechte gangkaarten, 8 rechte bochtgangen, 1 kruispunt waarop sleutels zijn afgebeeld)
- 4 speelfiguren
- 16 schatkaarten

Doel van het spel

Je betreedt een betoverd doolhof op zoek naar fabelachtige schatten en mysterieuze schepsels. Deze staan op de buitenmuren van het doolhof afgebeeld. Elke speler probeert gangpaden te maken om zijn schat te bereiken door de gangen op een slimme manier te verschuiven.

De speler die al zijn schatten weet te vinden en zijn speelfiguur naar het startpunt terugbrengt, wint het spel.

Ravensburger

Vorbereiding

Voordat met het eerste spel wordt begonnen, worden de gangkaarten en schatkaarten voorzichtig uit het karton gehaald.

Plaats de 5 startkaarten met een andere achterkant dan de rest van de kaarten, op het spelbord in de doos: het kruispunt in het midden en een rechte gangkaart voor elke deur, zoals te zien is op de afbeelding.

Let erop dat ze allemaal in dezelfde richting gedraaid zijn, dat kun je zien met behulp van de kleine zwarte ster (in één van de hoeken van elke kaart).



Maak vervolgens het doolhof compleet door de resterende gangkaarten er willekeurig in te schuiven, met de afbeelding naar boven. Ook hier let je erop dat de kaarten in de goede richting gedraaid zijn.

Sorteer de kaarten op basis van het nummer dat zich op de rugkant bevindt. Schud elk stapeltje apart en verdeel vervolgens 1 kaart per nummer aan elke speler. Elke speler bekijkt zijn kaarten zonder die aan de andere spelers te laten zien. Bij minder dan 4 spelers worden de overgebleven kaarten uit het spel genomen.

Elke speler kiest een speelfiguur die hij op het veld voor de deur met dezelfde kleur plaatst.

De jacht op de schatten kan beginnen!

Spelverloop

Elke speler bekijkt zijn schatkaarten, dit zijn de doelen die bereikt moeten worden. Een speler bereikt een doel wanneer hij zich op het veld bevindt dat voor één van zijn te bereiken schatten ligt en als het pad naar die schat open is.

De jongste speler begint. Het spel verloopt verder met de klok mee.

Een beurt bestaat altijd uit 4 acties, die in de hieronder beschreven volgorde uitgevoerd worden:

1. Een kaart uit het spelbord halen
2. Kaarten verschuiven
3. Kaart weer op het spelbord leggen
4. Speelfiguur verplaatsen





Kaart uit het spelbord halen

Wanneer een speler aan de beurt is kiest hij een niet bezette kaart en haalt die uit het spelbord.

Kaarten verschuiven

Vervolgens vult hij het gat door één enkele rij gangkaarten te verschuiven (1 tot 4 kaarten). De speelfiguren die zich eventueel op die kaarten bevinden bewegen mee met de gangkaarten.

Kaart weer op het spelbord leggen

De speler legt de kaart die hij aan het begin van zijn beurt van het bord haalde in het nieuwe gat dat door de verschuiving is ontstaan. Daarbij let hij op dat deze in de goede richting gedraaid is. Het spelbord is opnieuw compleet.

Speelfiguur verplaatsen

De speler mag naar ieder veld lopen dat hij met zijn speelfiguur door een ononderbroken gang kan bereiken. Hij mag over een speelfiguur van een tegenspeler heen springen of op een kaart eindigen waar al een andere speelfiguur staat. De speler mag zijn speelfiguur ook gewoon laten staan.



Telkens als een speler langs de kaart met de sleutels komt en hij een deur kan bereiken, dan mag hij deze gebruiken om van het bord te stappen en langs een andere deur naar keuze het spelbord

opnieuw te betreden. Let wel, dit op voorwaarde dat er zich een open gang voor de deur bevindt.

Een speler vindt een schat wanneer hij zich op het veld bevindt dat voor deze schat ligt en als het gangpad naar de muur open is. Hij legt dan de overeenkomstige schatkaart open voor zich neer.



*Het gangpad naar de schat is open,
want de gang leidt naar de schat.
De speler mag zijn schatkaart met
spook open neerleggen*



*De speler kan de kaart bereiken
die voor de schat ligt, maar het
gangpad naar de schat
is niet open.*

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Wanneer een speler al zijn schatten gevonden heeft, moet hij nog terug naar zijn startveld (zich op de kaart bevinden die voor de deur van zijn kleur ligt en waarvan het gangpad open is). De speler die dit als eerste lukt, wint het spel.



**Vond je dit spel leuk?
Ontdek dan
de originele versie!**

26 442 1 Doolhof

© 2018 spiele.werk, Marco Teubner, Max J. Kobbert

© 2018

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Ravensburger B.V.
Spaceshuttle 50
NL-3824 ML Amersfoort
www.ravensburger.com



Ravensburger