

LABYRINTH

DE JACHT OP DE SCHAT
LA CHASSE AU TRESOR
LA CACCIA AL TESORO



Ravensburger

LABYRINTH

DE JACHT OP DE SCHAT

Ravensburger® spel nr. 26 381 3
Een snel zoekspel voor 2 – 6 spelers vanaf 7 jaar.
Auteur: Gunter Baars

INHOUD

35 doolhofkaarten (met op de rugzijde de oplossing)

18 sleutels (6 groene, 6 rode en 6 blauwe)

1 afdekkartaal

(Voor het allereerste spel moeten de sleutels voorzichtig uit het karton gedrukt worden.)

DOEL VAN HET SPEL

De spelers proberen zo snel mogelijk de bereikbare schatkisten in de doolhof te tellen en het gevonden aantal hardop te noemen. Wie het juiste aantal heeft genoemd, krijgt de betreffende doolhofkaart. **De speler die als eerste 5 doolhofkaarten heeft, is de winnaar.**



VOORBEREIDING

Alle 35 doolhofkaarten worden geschud en, met de doolhofzijde naar boven, als stapel klaargelegd. Vervolgens wordt de afdekkartaal op de stapel gelegd.

De sleutels worden eveneens klaargelegd.

SPELVERLOOP

De oudste speler begint. Hij trekt de **onderste** kaart uit de stapel en legt deze in het midden op de tafel, zodanig dat iedereen de afgebeelde doolhof goed kan zien.

(let op: *niemand* mag daarbij de oplossing op de rugzijde zien)

De zenuwslopende jacht op de schat kan beginnen.....

Alle spelers vliegen nu **tegelijkertijd** met hun ogen door de gangen van de doolhof en proberen **zo snel mogelijk** vast te stellen, hoeveel schatkisten men vanaf de ingang via de gangen werkelijk bereiken kan.

Daarbij geldt: Men mag

- **door de gangen** willekeurig heen en weer lopen;
- **nooit over muren of schedels** heen lopen (zij vormen gedurende het gehele spelverloop onneembare hindernissen);
- **vooral nog niet door de drie geheime deuren** (voorgesteld door de verschillend gekleurde sloten) gaan. In het verloop van het spel kunnen spelers wel door deze deuren gaan, als ze over de bijbehorende sleutel beschikken (zie verder).

Wanneer een speler meent zeker te zijn van het aantal bereikbare schatkisten, slaat hij met zijn hand op de kaart en **noemt luid het aantal** en beëindigt zodoende voorlopig de jacht op de schatkisten. Nu controleert hij of hij gelijk heeft door - geheim voor de andere spelers - op de rugzijde de oplossing te bekijken. Zolang de speler geen sleutel bezit, geldt voor hem het bovenste getal.

- **Als de speler gelijk heeft**, laat hij de andere spelers ter controle de rugzijde van de kaart zien en legt vervolgens de kaart als buit voor zich neer.
- **Als de speler geen gelijk heeft**, d.w.z. het genoemde getal is hoger of lager dan de vermelde oplossing, legt hij de kaart weer met de doolhofzijde boven terug in het midden van de tafel, **zonder de oplossing te ver-raden!**

De andere spelers zoeken nu verder naar de juiste oplossing. De speler die het verkeerde aantal heeft genoemd, doet vanzelfsprekend aan deze jacht niet meer mee.

En daar noemt alweer een speler een getal.....

Het zoeken gaat net zolang door tot een speler de juiste oplossing noemt of tot er nog maar 1 speler over is. Die laatste speler krijgt dan de kaart als buit.

Vervolgens begint de volgende jacht. Nu doen alle spelers weer mee. De winnaar van de laatste doolhofkaart trekt de onderste kaart uit de stapel en legt die in het midden van de tafel.

En de volgende jacht naar de schatten is in volle gang.....

DE SLEUTELS



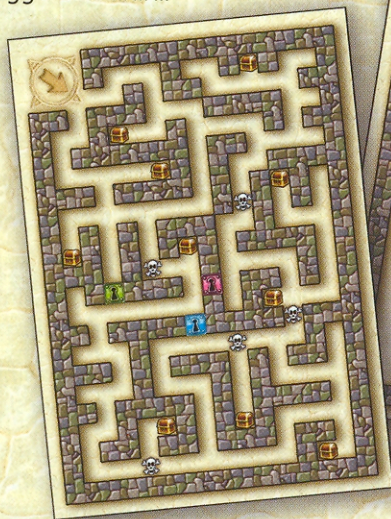
Bij een bepaald aantal gewonnen doolhofkaarten krijgt een speler sleutels als beloning.

- Als een speler **zijn 2^{de} kaart** wint, krijgt hij een groene sleutel
- Als een speler **zijn 3^{de} kaart** wint, krijgt hij een rode sleutel erbij.
- Als een speler **zijn 4^{de} kaart** wint, krijgt hij ook nog een **blauwe** sleutel erbij.
- Als een speler **zijn 5^{de} kaart** wint, is de jacht teneinde en is deze speler de **winnaar**.

Maar zijn die sleutels werkelijk een "beloning" of ook een nieuwe uitdaging? Want telkens als een speler er een sleutel bij krijgt, moet hij ook nog eens de schatkisten tellen die via de deuren met dezelfde kleur bereikbaar zijn, voor hij zijn oplossing noemen kan.

Bij ieder doolhof horen dus **vier oplossingen**, al naar gelang de spelers sleutels bezitten:

- een speler die nog **geen sleutel** bezit, moet het **eerste getal** genoemd hebben
- een speler met een **groene sleutel**, moet het **tweede getal** genoemd hebben
- een speler met **een groene en een rode sleutel**, moet het **derde getal** genoemd hebben
- een speler met **een groene, een rode en een blauwe sleutel**, moet het **vierde getal** genoemd hebben. Tenzij een speler met minder sleutels vlugger was



EIND VAN HET SPEL

De speler die zijn vijfde doolhofkaart krijgt, heeft gewonnen.

VARIANT

Wanneer jonge kinderen samen spelen met oudere kinderen of met volwassenen, kan vooraf afgesproken worden dat de jongere spelers gedurende het hele spelverloop geen sleutels krijgen en/of dat oudere spelers direct met een groene sleutel als handicap beginnen. Ook nu wint de speler die als eerste vijf doolhofkaarten bezit



Voorbeeld: Bij de hierboven afgebeelde doolhof zou voor spelers zonder sleutels de goede oplossing "4" zijn geweest, voor spelers met een groene sleutel "5", voor spelers met een groene en een rode sleutel "7" en voor een speler met alle sleutels "8".

© 2005 Ravensburger Spieleverlag

Illustration: Joachim Krause

Design: Joachim Krause, DE Ravensburger

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

224666

Ravensburger