



Gioco Ravensburger® n° 26 411 7

Gioco di società per 2-4 concorrenti dai 7 anni in su

Autore: Max J. Kobbert

Design: DE Ravensburger

Illustration: Joachim Krause



CONTENUTO:

1 tabellone, 34 tessere del labirinto, 24 carte illustrate, 4 pedine

SCOPO DEL GIOCO

In un labirinto incantato, i giocatori si mettono alla ricerca di oggetti misteriosi ed esseri straordinari, procedendo mediante abili spostamenti dei percorsi del labirinto.

Chi per primo riesce a scoprire tutti gli incantesimi e ritornare al proprio punto di partenza, ha vinto il gioco.

PREPARATIVI

Le tessere del labirinto vengono ben mischiate e disposte sugli spazi liberi del tabellone, in modo da ottenere una conformazione casuale dei percorsi del labirinto. Al termine, avanzerà una tessera.

Le 24 carte illustrate vengono anch'esse mischiate e ripartite tra i giocatori. Questi ultimi le raccolgono

in un mazzetto, che disporranno coperto davanti a sé.

Ogni concorrente sceglie una pedina, ponendola sulla casella angolare del tabellone dello stesso colore.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore solleva la prima carta illustrata del proprio mazzetto e ne prende visione, senza mostrarla agli altri. Il personaggio illustrato indica il primo personaggio da raggiungere.

A questo punto inizia il giocatore più giovane, dopodiché si procede in senso orario.

Un giocatore al suo turno cerca di aprirsi una strada per raggiungere il personaggio mediante l'inserimento laterale della tessera eccedente, modificando a poco a poco la conformazione del labirinto. Aperta la strada, vi fa poi passare la sua pedina.

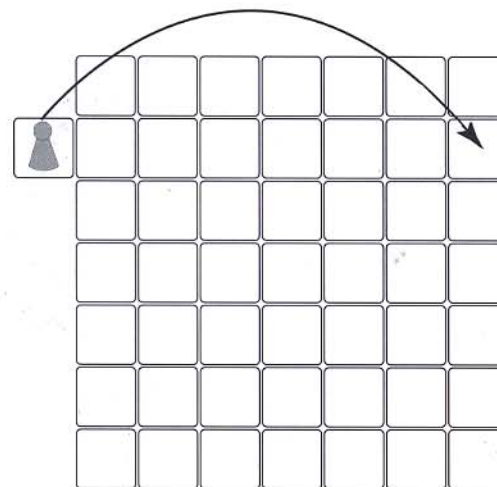
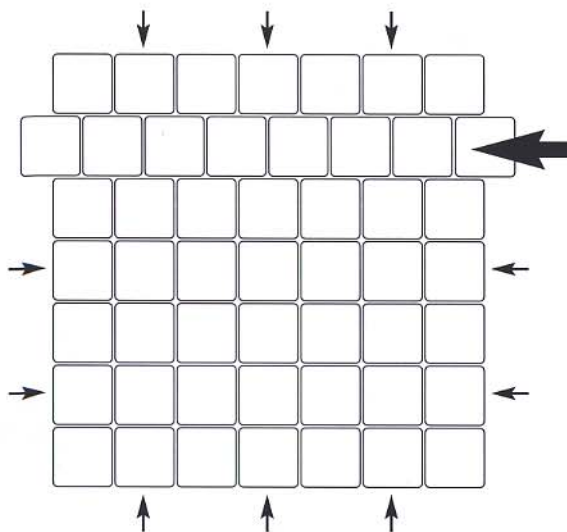


Scorrimento del labirinto

I dodici punti del tabellone nei quali è consentito l'inserimento di una tessera, sono contrassegnati sul bordo con una freccia. Il giocatore sceglie una freccia ed inserisce la tessera eccedente in quel punto per far fuoriuscire un'altra tessera dalla parte opposta del tabellone.

La tessera fuoriuscita resta dove si trova, non può essere rimossa fino al turno del giocatore successivo.

Si deve sempre prima far scorrere una sezione del labirinto, anche quando è possibile raggiungere il personaggio senza dover modificare il labirinto. Se durante una mossa, una pedina propria o di un altro concorrente viene espulsa dal labirinto insieme alla tessera che fuoriesce, la stessa pedina dovrà essere posizionata sulla tessera appena inserita al lato opposto del tabellone. Questo piazzamento della pedina non conta come mossa.





Mossa della pedina

Dopo lo scorrimento di una sezione del labirinto, il giocatore può muovere la sua pedina. Egli può raggiungere qualsiasi posto del labirinto, purché disponga di una strada continua ed ininterrotta che congiunga il punto di partenza con quello d'arrivo (Il numero dei passi non ha importanza). Sullo stesso punto possono sostare una o più pedine.

Se un giocatore non può raggiungere direttamente la sua meta, muoverà la sua pedina fino ad un punto, che gli consenta una partenza favorevole al prossimo turno. La mossa non è obbligatoria, quindi la pedina può restare anche ferma dove si trova.

Una volta raggiunto il proprio personaggio indicato dalla carta, il giocatore la depone scoperta -per conferma- accanto al proprio mazzetto.

Di seguito solleva subito la sua prossima carta per conoscere il personaggio da raggiungere al suo turno seguente.



FINE DEL GIOCO

Vincitore risulta quel concorrente che, scoperte tutte le proprie carte, riesce per primo a riportare la propria pedina sul punto di partenza.

Variante per i più giovani

Per semplificare lo svolgimento del gioco, si può convenire di far guardare ai concorrenti tutte le proprie carte. I bambini possono quindi scegliersi, ad ogni mossa, il personaggio più facilmente raggiungibile in quel momento.

Ci si può inoltre stabilire che, al termine del gioco, non si debba riportare la propria pedina sul punto di partenza, bensì possa essere tolta dal labirinto in un qualsiasi punto.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

