



Questo manuale d'istruzione è fornito da trovaprezzi.it. Scopri tutte le offerte per [Ravensburger](#)
[Labirinto Junior Bluey](#) o cerca il tuo prodotto tra le [migliori offerte di Giochi da tavolo e di società](#)



Bluey LABYRINTH JUNIOR

Amazing shifting fun for 2-4
players age 4 and above.

Contents:

- 1 game board
- 17 square maze cards
- 12 picture tokens
- 4 playing pieces



Bluey the blue heeler pup, her sister Bingo, Dad Bandit and Mum Chilli have all kinds of adventures! This time the family is in a maze with two missions to fulfill: meet new friends and overcome obstacles concealed along the winding paths. Help Bluey and her family! But watch out: The maze is constantly changing! Only if you can skilfully move the maze cards will you be able to find all of the friends and obstacles.

The aim of the game is to collect the highest number of picture tokens.

Preparation

Before playing for the first time, carefully take all the maze cards and the picture tokens out of the perforated cards. Put the game board in the middle of the table so you can all reach it easily.

Shuffle the maze cards face down, then spread them out face up on the free squares on the game board.

This creates a random maze. Four of the maze cards are printed on both sides. On the front are junctions with four paths that make the game easier to play. There are curves on the back. Before you start playing, decide whether you want to include junctions in the game, and if so how many. The more junctions you use, the easier the game is.

Information for parents:

We recommend using several junctions in the first round. With a little more practice, the junctions can gradually be removed in time (turned over).



One maze card is always left over. Place it next to the game board for now. You will need it later to move the maze. Shuffle the picture tokens face down, and place them next to the board, ready to play. Now choose a playing piece and place it on the slide of the same color at the start in one of the corners of the board.



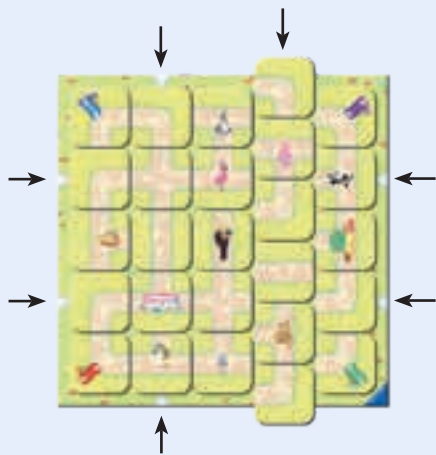
Getting Started

The youngest player begins with play continuing in a clockwise direction. When it's your turn, turn the first picture token over.

On it you will see a character or obstacle. You now have to move your playing piece to the character or obstacle in the maze. You now have to move your playing piece to the character in the maze. To do so, first move the maze and then your playing piece.

How to move the maze

Move the excess maze card from the side into the game board. Arrows indicate the points where you can insert the maze card. Push the maze card in until another one on the opposite side is pushed out of the maze. This one stays on the edge of the game board until another player pushes it back in again from somewhere else.



If you push out a maze card with a playing piece on it, place the playing piece on the opposite side of the maze card that you have just inserted. Moving a playing piece does not count as your turn!



You must always move the maze before you can move your playing piece. However, if you can get to the character or obstacle without moving the maze, then you can skip the move and go straight to the character or obstacle.

How to move your playing piece

Once you have moved the maze, you can move your playing piece. You can occupy any field that you can move your playing piece to directly, without interruption (a maze card may have more than one playing piece on it).

Once you have gotten to the character or obstacle, you can take the token and place it in front of you. This is the end of your turn, and the next player starts by turning over a new picture token.

If you are unable to get to the character or obstacle you are searching for, move your playing piece to a place that gives you a good starting point for your next turn, or else do not move it at all in this round. Now it is the next player's turn. This player now tries to move his playing piece to the same character or obstacle. Continue like this until one of you gets to the character or obstacle in the maze. This player wins the token. Now the next player turns over a new picture token.

The game is over when a player has reached the last character or obstacle with their playing piece. This player can take the last token and place it in front of them.

The winner is the player with the most tokens.

Version for experienced "Labyrinth" players

Set up the game as described at the beginning of the instructions. Flip all the junctions with four paths on their backs, since you do not need them in this version. Shuffle the picture tokens face down and share them out equally among the players. All players stack their tokens, face down, in front of them.

When it's your turn, take the top token and look at it without sharing it with anyone else.

This is the character or obstacle that you need to find by moving your playing piece.

Move the maze first and then your playing piece. When you push in the maze card, you are not allowed to push it back at the place where it was just pushed out. In other words, you cannot undo the previous player's move. Once you have made it to the character or obstacle you were looking for, place the token face up beside you. Your turn is now over. If you are unable to get to the character or obstacle you are looking for, move your playing piece as far as you want to or

else leave it where it is for this round. Your turn is over, and you can try again in the next round.

The next player also looks at their top picture token and tries to get to the corresponding character or obstacle.

The game is over when a player gets to the character or obstacle on their last token, and gets their playing piece back to the starting position. The first person to do this is the winner!

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 yrs.



Bluey LABYRINTH JUNIOR

Der spannende Schiebe-Spaß
für 2-4 Spieler* ab 4 Jahren.

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 17 quadratische Wege-Karten
- 12 runde Bildkarten
- 4 Spielfiguren und Aufstellfüße



Die junge Hündin Bluey, ihre Schwester Bingo, ihr Vater Bandit und ihre Mutter Chilli erleben so allerlei Abenteuer! Dieses Mal befindet sich die Familie in einem Labyrinth, in dem sie gleich zwei Missionen erfüllen wollen: Freunde treffen und Hindernisse überwinden, die sich ebenfalls in den verschlungenen Gängen versteckt haben. Helft Bluey und ihrer Familie dabei! Doch aufgepasst: Das Labyrinth verändert sich ständig! Nur wer die Wege-Karten geschickt verschiebt, wird alle Freunde und Hindernisse finden.

Ziel des Spiels ist es, die meisten runden Bildkarten zu sammeln.

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr die Wege-Karten und die runden Bildkarten vorsichtig aus den Stanztafeln heraus. Legt den Spielplan in die Tischmitte, sodass er für euch alle gut erreichbar ist. Die Wege-Karten mischt ihr verdeckt und verteilt sie anschließend offen auf die freien Felder

des Spielplans. Dadurch entsteht ein zufälliges Labyrinth.

Vier Wege-Karten sind beidseitig bedruckt. Auf der Vorderseite befinden sich Kreuzungen mit vier Wegen, die das Spiel vereinfachen. Auf der Rückseite sind Kurven abgebildet. Entscheidet vor dem Mischen, ob und wie viele Kreuzungen ihr ins Spiel nehmen wollt. Je mehr Kreuzungen ihr verwendet, desto einfacher wird es!

Tipp an die Eltern:

Bei der ersten Spielrunde empfiehlt es sich, mit mehreren Kreuzungen zu spielen. Mit etwas Übung können jedoch in weiteren Spielrunden nach und nach die Kreuzungen entfernt (= umgedreht) werden.



Eine Wege-Karte bleibt immer übrig. Lasst sie zunächst neben dem Spielplan liegen. Ihr braucht sie später zum Verschieben des Labyrinths. Die runden Bildkarten mischt ihr verdeckt und legt sie neben dem Spielplan bereit. Nun wählt jeder eine Spielfigur aus und stellt sie zum Start auf die farbgleiche Rutsche in einer der Spielplanecken.



*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

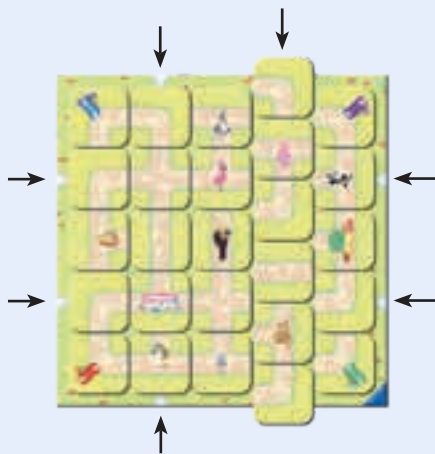
Und los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, drehst du eine runde Bildkarte um und lässt sie offen liegen.

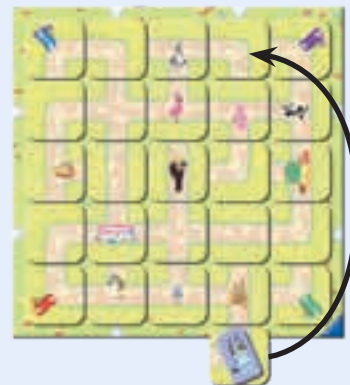
Darauf siehst du das Motiv, das du nun im Labyrinth mit deiner Spielfigur erreichen sollst. Dazu verschiebst du zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur.

So verschiebst du das Labyrinth

Schiebe die überzählige Wege-Karte von einer Seite in den Spielplan ein. Pfeile markieren die Stellen, an denen du die Wege-Karte einschieben kannst. Schiebe die Wege-Karte so weit ein, bis auf der gegenüberliegenden Seite eine andere Wege-Karte aus dem Labyrinth herausgeschoben wird. Die herausgeschobene Wege-Karte bleibt am Spielplanrand liegen, bis sie vom nächsten Spieler an einer anderen Stelle wieder eingeschoben wird.



Schiebst du eine Wege-Karte heraus, auf der eine Spielfigur steht, so setzt du diese Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite auf die Wege-Karte, die du gerade neu in den Spielplan eingeschoben hast. Das Versetzen einer Spielfigur gilt aber noch nicht als Spielzug!



Du musst das Labyrinth immer zuerst verschieben, bevor du mit deiner Spielfigur ziehst! Ausnahme: Kannst du das gesuchte Motiv auch ohne Verschieben des Labyrinths erreichen, darfst du auf das Schieben verzichten und direkt dorthin gehen.

So ziehst du mit deiner Spielfigur

Sobald du das Labyrinth verschoben hast, kannst du mit deiner Spielfigur ziehen. Du darfst auf jedes Feld ziehen, das deine Spielfigur durch einen ununterbrochenen Weg erreichen kann. Auf einer Wege-Karte können mehrere Spielfiguren stehen.

Erreichst du das gesuchte Motiv, darfst du die runde Bildkarte nehmen und vor dir ablegen. Damit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler deckt eine neue runde Karte auf.

Kannst du das gesuchte Motiv nicht erreichen, so ziehst du deine Spielfigur so weit, dass du für deinen nächsten Zug eine möglichst gute Ausgangsposition hast, oder du ziehst in dieser Runde nicht voran.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch dieser versucht nun mit seiner Spielfigur zum gleichen Motiv zu gelangen. Das geht so lange weiter, bis einer von euch das gesuchte Motiv im Labyrinth erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt die Bildkarte. Erst jetzt dreht der nächste Spieler eine neue runde Bildkarte um.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur das letzte gesuchte Motiv erreicht hat. Er darf die letzte runde Bildkarte nehmen und vor sich ablegen.

Gewonnen hat derjenige Spieler, der die meisten runden Bildkarten gesammelt hat.

Variante für geübte Labyrinth Spieler

Baut das Spiel auf, wie zu Beginn der Anleitung beschrieben. Dreht alle Kreuzungen mit vier Wegen auf die Rückseite, so dass die Kurven zu sehen sind. Die runden Bildkarten mischt ihr verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler.

Jeder legt seine Bildkarten verdeckt als Stapel vor sich ab.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du deine oberste Bildkarte und schaust sie dir geheim an. Nur du kennst jetzt "dein gesuchtes Motiv", das du mit deiner Spielfigur im Labyrinth erreichen musst.

Wie zuvor beschrieben, verschiebst du zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur. Beim Einschieben der Wege-Karte gilt jedoch, dass du sie nicht an der Stelle einschieben darfst, an der sie gerade herausgeschoben wurde. Du darfst also den Spielzug des vorherigen Spielers nicht rückgängig machen!

Hast du dein gesuchtes Motiv erreicht, legst du die runde Bildkarte offen neben dich. Dein Spielzug ist damit beendet.

Erreichst du dein gesuchtes Motiv nicht, ziehst du mit deiner Spielfigur so weit du möchtest oder lässt sie in dieser Runde stehen. Dein Spielzug ist beendet und du versuchst es in der nächsten Runde noch einmal.

Der nächste Spieler schaut sich ebenfalls seine oberste runde Bildkarte an und versucht, das dort gesuchte Motiv zu erreichen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das Motiv seiner letzten Bildkarte erreicht hat und danach mit seiner Spielfigur auf sein Startfeld zurückgekehrt ist.

Wem dies zuerst gelingt, hat gewonnen!



Bluey LABYRINTH JUNIOR

Un labyrinthe en mouvement
pour **2 à 4** joueurs* à partir de **4** ans.

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 17 plaques Chemin carrées
- 12 jetons
- 4 pions et leur support



La petite chienne Bluey et sa sœur Bingo vivent toutes sortes d'aventures avec leur papa Bandit et leur maman Chilli ! Cette fois, la famille se trouve dans un labyrinthe et a deux missions à remplir : rencontrer de nouveaux amis et surmonter les obstacles cachés dans le dédale de couloirs. Aidez Bluey et sa famille ! Mais attention : les murs bougent ! Il faudra déplacer les plaques de labyrinthe judicieusement pour trouver tous ses amis et déjouer tous les obstacles.

Le but du jeu consiste à gagner le maximum de jetons.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Chemin et les jetons des planches prédécoupées. Placer le plateau de jeu au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Mélanger les plaques face cachée, puis les répartir sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire.

Quatre plaques sont imprimées recto-verso. Au recto figure un croisement avec quatre chemins qui simplifient le jeu. Au verso, par contre, se trouve un angle. Avant de mélanger, les joueurs décident s'ils utilisent des croisements et combien. Plus il y en aura, plus le jeu sera simple !

Conseil aux parents :

Lors des premières parties, il est recommandé de jouer avec plusieurs croisements. Avec un peu d'expérience, il sera possible de les enlever (les retourner) petit à petit.



Il reste toujours une plaque. La laisser à côté du plateau pour l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser les passages du labyrinthe. Mélanger les jetons face cachée et les placer à proximité du plateau. Choisir un pion et le placer dans un coin du plateau, sur la plaque de la couleur correspondante.



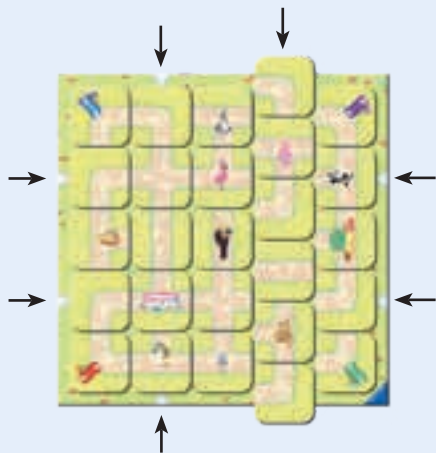
* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

La partie peut commencer

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne le premier jeton et le laisse face visible. Il indique l'image que le joueur doit essayer d'atteindre avec son pion. Pour cela, il commence d'abord par modifier le labyrinthe, puis déplace son pion.

Modification du labyrinthe

Le joueur pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Des flèches sur le bord du plateau indiquent les endroits où peut être insérée la plaque. Elle est poussée jusqu'à ce que celle à l'opposé du plateau soit expulsée du labyrinthe. La plaque expulsée reste au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.



Si, en faisant coulisser les chemins du labyrinthe, un joueur expulse un pion du plateau, il est alors replacé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Mais ceci n'est pas considéré comme un déplacement du pion !



Un joueur est toujours obligé de modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Cependant, s'il peut atteindre l'image recherché sans toucher au labyrinthe. Il peut renoncer à pousser les plaques et se déplacer directement jusqu'à lui.

Déplacement du pion

Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut bouger son pion. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un chemin ininterrompu. Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case.

S'il atteint l'image recherché, le joueur peut prendre le jeton et le poser devant lui. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

S'il ne l'atteint pas, il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour ou choisir de ne pas bouger du tout. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi essaie d'atteindre cette même image. Et ainsi de suite, jusqu'à que l'un des joueurs y parvienne. Celui-ci gagne le jeton. Puis un nouveau jeton est retourné face visible.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a atteint la dernière image. Il gagne alors le dernier jeton et le pose devant lui.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus de jetons devant lui.

Variante pour joueurs expérimentés

Installer le jeu comme expliqué en début de règle. Retourner tous les croisements de quatre chemins sur le verso afin que les angles soient visibles. Mélanger les jetons, face cachée, et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui, toujours face cachée.

Quand vient son tour, le joueur regarde secrètement le jeton supérieur de sa pile. Il est le seul à connaître l'image qu'il doit atteindre avec son pion.

Comme expliqué précédemment, il faut d'abord modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Mais il est interdit d'introduire la plaque à l'endroit d'où elle vient d'être expulsée. Il n'est donc pas permis d'annuler le coup du joueur précédent !

Le joueur qui atteint l'image recherchée retourne son jeton, face visible, devant lui. Son tour est terminé. Si le joueur n'atteint pas l'image recherchée, il déplace son pion aussi loin qu'il veut ou le laisse sur place. Son tour est terminé et il réessayera au tour suivant.

À son tour, le joueur suivant regarde le jeton supérieur de sa pile et essaye d'atteindre l'image indiquée.

La partie prend fin dès qu'un joueur réussit à atteindre le personnage de son dernier jeton, puis à revenir à sa case Départ. Celui qui y parvient remporte la partie.

⚠ ATTENTION:
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petits éléments.
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.



Bluey LABYRINTH JUNIOR

Het spannende schuif-spel
voor 2-4 spelers* vanaf 4 jaar

Inhoud:

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



Het jonge hondje Bluey, haar zusje Bingo, haar papa Buster en haar mama Chili beleven allerlei avonturen. Ze moeten dit keer twee missies vervullen in een doolhof: nieuwe vrienden maken en obstakels overwinnen die langs de slingerpaadjes verborgen zitten. Help Bluey en haar familie! Maar let op, het doolhof verandert steeds! Alleen wie de doolhofkaarten slim verschuift, zal alle vrienden en obstakels vinden.

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 altijd 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 plaatst die aan het begin van de glijbaan met dezelfde kleur in een van de hoeken van het spelbord.



*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

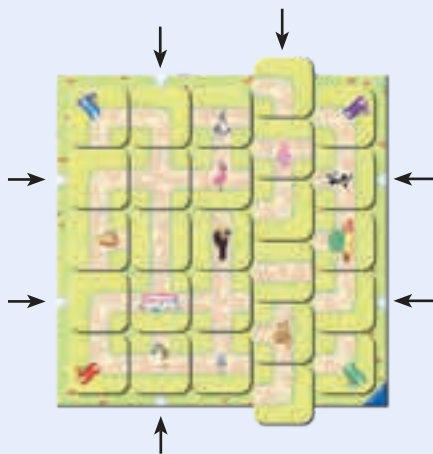
Het gaat beginnen

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.

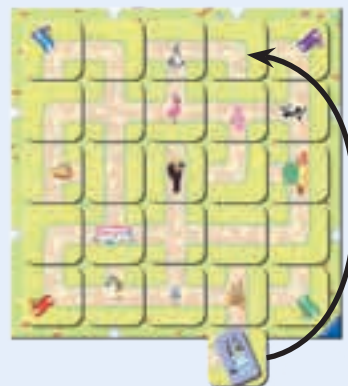
Daarop zie je de afbeelding die je nu in het doolhof met je speelfiguur moet bereiken. Daarvoor verschuif je eerst het doolhof en dan zet je met je speelfiguur.

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 afbeelding 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 afbeelding 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. Daarop zie je de afbeelding die je nu in het doolhof met je speelfiguur moet bereiken. 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 gezochte afbeelding 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 geoefende doolhof spelers

Bouw het spel op, zoals in het begin van de handleiding beschreven is. Draai alle kruisingen met vier wegen op de achterkant om zodat alle bochten zichtbaar zijn.

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 je gezochte afbeelding, 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 afbeelding hebt bereikt, leg je het ronde kaartje open bij je neer. Je beurt is daarmee beëindigd. Bereik je je gezochte afbeelding 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 afbeelding die daarop staat te bereiken.

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



Bluey LABYRINTH JUNIOR

Il labirinto magico
per 2-4 giocatori* dai 4 anni in su

Contenuto:

- 1 tabellone
- 17 tessere quadrate del labirinto
- 12 gettoni
- 4 pedine con supporti



La cagnolina Bluey, sua sorella Bingo, il padre Bandit e la madre Chilli sono amanti dell'avventura! Questa volta la famiglia si trova in un labirinto con due missioni da compiere: stringere nuove amicizie e superare gli ostacoli nascosti lungo il tortuoso percorso. Aiuta Bluey e la sua famiglia! Ma fai attenzione: il labirinto cambia di continuo! Dovrai spostare le tessere del labirinto con intelligenza se vorrai trovare tutti gli amici e gli ostacoli.

Scopo del gioco è aggiudicarsi il maggior numero di gettoni.

Preparazione

Prima di iniziare a giocare per la prima volta, staccate con cautela le tessere del labirinto e i gettoni dalle fustelle. Appoggiate il tabellone al centro del tavolo, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerlo bene. Tenendole coperte, mescolate le tessere del labirinto e poi distribuitele, scoprendole, sulle caselle vuote del tabellone in modo da formare un labirinto casuale.

Quattro tessere labirinto sono stampate su entrambi i lati: su un lato sono raffigurati degli incroci con quattro percorsi che rendono la partita più facile, sull'altro, invece, sono raffigurate delle curve. Prima di mescolare queste tessere, decidete se e quanti incroci volete utilizzare durante la partita. Più incroci utilizzate, più semplice sarà raggiungere i personaggi!

Consigli per i genitori:

all'inizio è meglio giocare con più incroci. Poi, mano a mano che i giocatori acquisiscono esperienza, potete gradualmente utilizzarne sempre meno (voltando le tessere sull'altro lato).



Al termine di questa fase preparatoria, avanza sempre una tessera: appoggiatela accanto al tabellone, vi servirà per spostare il labirinto. Tenendoli coperti, mescolate i gettoni e poi appoggiateli accanto al tabellone.

Ora scegliete una pedina e mettetela sulla casella con lo scivolo dello stesso colore situata in uno dei quattro angoli del tabellone.



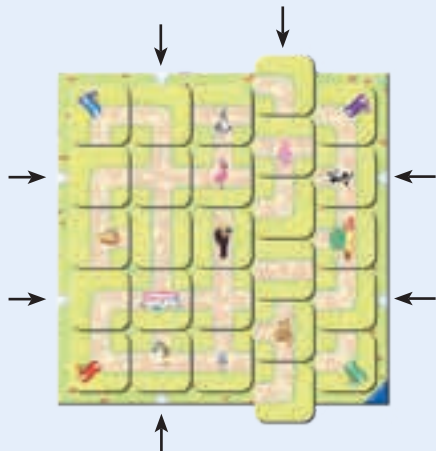
*La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

Si comincia!

Inizia il giocatore più giovane. Poi proseguite a turno, in senso orario. Al tuo turno, scopri un gettone e appoggialo sul tavolo. Sul gettone è raffigurato un personaggio: è quello che devi tentare di raggiungere all'interno del labirinto con la tua pedina. Ricorda: il labirinto va spostato sempre prima di far avanzare la pedina.

Spostamento del labirinto

Inserisci all'interno del tabellone la tessera del labirinto avanzata durante la preparazione. Le frecce contrassegnano i punti attraverso i quali puoi farla passare. Spingi la tessera, spostando così il labirinto, fino a far fuoriuscire un'altra tessera labirinto dal lato opposto. La tessera espulsa resta accanto al bordo del tabellone fino a quando il giocatore successivo non la inserirà di nuovo in un altro punto.



Se sulla tessera che hai fatto fuoriuscire dal tabellone si trova una pedina, prendila e mettila sulla tessera del labirinto che hai appena inserito sul lato opposto. Questo spostamento della pedina non vale come mossa!



Ricordati che il labirinto va sempre spostato prima di muovere la pedina! Eccezione: se è possibile raggiungere il personaggio desiderato senza spostare il labirinto, si può fare a meno di farlo e muovere direttamente la pedina.

Avanzamento della pedina

Dopo aver spostato il labirinto, puoi muovere la tua pedina facendola avanzare su ogni casella che, partendo dalla tua pedina, è collegata in un percorso continuo. Su una tessera del labirinto possono sostare più pedine.

Se riesci a raggiungere il personaggio, puoi prendere il gettone e metterlo davanti a te. Il tuo turno è così terminato. Ora tocca al prossimo giocatore che deve scoprire un nuovo gettone.

Se non ti è possibile raggiungere il personaggio, puoi scegliere di far comunque avanzare la tua pedina fino a una posizione che sarà vantaggiosa nel tuo prossimo turno, oppure di non muoverla proprio. In entrambi i casi, toccherà al giocatore successivo tentare di raggiungere il personaggio con la sua pedina. La partita prosegue in questo modo fino a quando un giocatore non riesce a raggiungere il personaggio all'interno del labirinto e a ottenere così il gettone con la sua immagine. Ogni volta che un gettone viene conquistato, il giocatore successivo deve scoprirne un altro.

La partita termina quando un giocatore raggiunge l'ultimo personaggio disponibile, prende il gettone e lo mette davanti a sé.

Vince chi ha conquistato il maggior numero di gettoni.

Variante per esperti

Preparate il tabellone come descritto all'inizio delle istruzioni. Voltate tutti gli incroci con i quattro percorsi affinché siano visibili le curve sul retro. Tenendoli coperti, mescolate i gettoni e distribuiteli in numero uguale a tutti i giocatori.

Ognuno riunisce in una pila i propri gettoni e li mette davanti a sé.

Al tuo turno, prendi il gettone che si trova in cima alla tua pila e guardalo in segreto: solamente tu sai quale personaggio devi raggiungere con la tua pedina.

Anche in questa variante, il labirinto deve essere spostato prima di fare avanzare la pedina. Cambia invece la regola per l'inserimento della tessera nel labirinto: la tessera ora

deve essere sempre inserita in un punto diverso da quello dal quale è appena uscita. Quindi, non si può ripetere all'inverso la mossa di spostamento del labirinto fatta dal giocatore precedente!

Ogni volta che riesci a raggiungere un personaggio, prendi il gettone e mettilo davanti a te, scoperto. Il tuo turno è così terminato.

Se non puoi raggiungere il tuo personaggio, scegli se far avanzare la tua pedina di quanto vuoi, oppure se lasciarla ferma per quel turno.

Anche in questo caso, il tuo turno termina. Al prossimo potrai tentare di nuovo di raggiungere il tuo personaggio. Anche il giocatore successivo deve guardare in segreto il gettone in cima alla propria pila e cercare di raggiungere il personaggio che vede illustrato.

La partita termina non appena un giocatore, dopo aver conquistato il suo ultimo gettone, riesce a riportare la propria pedina sulla sua casella di partenza.

Vince chi ci riesce per primo!



Bluey LABYRINTH JUNIOR

El laberinto mágico
para 2-4 jugadores* a partir de 4 años

Contenido:

1 tablero

17 piezas cuadradas de laberinto

12 fichas

4 peones con pedestales



¡La perrita Bluey, su hermana Bingo, su papá Bandit y su mamá Chilli viven toda clase de aventuras! Esta vez la familia está en un laberinto con dos misiones por delante: hacer nuevos amigos y superar obstáculos que se ocultan en caminos serpenteantes. ¡Ayudad a Bluey y a su familia! Pero cuidado: ¡el laberinto cambia constantemente! Solo quien mueva las piezas del laberinto hábilmente dará con todos los amigos y obstáculos.

El objetivo del juego es acumular el mayor número de fichas.

Preparación

Antes de jugar por primera vez, separad con cuidado de los paneles troquelados todas las piezas de laberinto y las fichas. Poned el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Mezclad boca abajo las piezas de laberinto y después colocadlas boca arriba en las casillas vacías del tablero de tal manera que se forme un laberinto aleatorio.

Cuatro piezas de laberinto están impresas por las dos caras. Por una cara, tienen cruces de cuatro caminos, que hacen que el juego sea más fácil. En cambio, por la otra cara tienen curvas. Antes de mezclar estas piezas, decidid si queréis jugar con estos cruces y cuántos queréis utilizar: ¡cuantos más cruces, más fácil será llegar hasta los personajes y obstáculos!

Consejo para los padres:

Al principio, es mejor jugar con varios cruces. Después, a medida que vayan adquiriendo práctica en el juego, se pueden eliminar progresivamente los cruces (dándoles la vuelta).



Al terminar esta fase de preparación, siempre sobrará una pieza de laberinto: dejadla junto al tablero, ya que os servirá para modificar el laberinto.

Mezclad las fichas boca abajo y ponedlas al lado del tablero. Cada jugador debe escoger un peón y colocarlo sobre la casilla de inicio de su mismo color, situada en una de las cuatro esquinas del tablero.



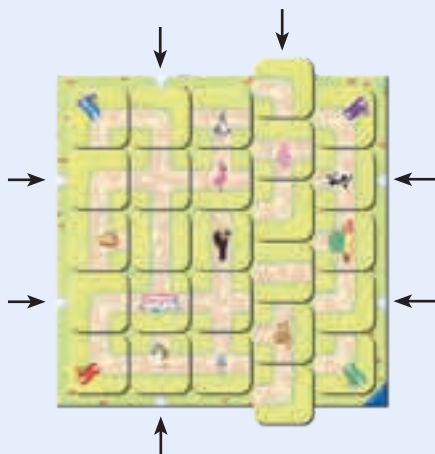
*La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

¡A jugar!

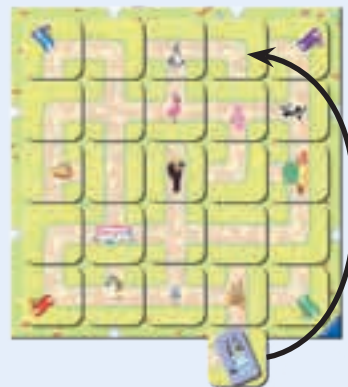
Empieza el jugador más joven y luego se sigue por turnos, en sentido horario. En tu turno, destapa una de las fichas y déjala sobre la mesa. En la ficha podrás ver un personaje o un obstáculo, que será al que deberás llegar con tu peón a través del laberinto. Recuerda: siempre debes modificar el laberinto primero antes de avanzar tu peón.

Cómo modificar el laberinto

Introduce la pieza de laberinto sobrante por un lado del laberinto. Las flechas te indican los puntos por los que puedes introducirla. Para modificar el laberinto, empuja la pieza lo suficiente como para que en el extremo opuesto salga otra pieza fuera de laberinto. La pieza saliente se deja junto al borde del tablero hasta que el siguiente jugador la introduzca de nuevo en el laberinto por otro punto.



Si tu peón o el de otro jugador sale expulsado fuera del laberinto junto con la pieza saliente, debes situar ese peón sobre la pieza recién introducida en el extremo opuesto. ¡Este movimiento del peón no cuenta como jugada!



¡Recuerda que siempre debes modificar el laberinto antes de mover tu peón! Excepción: Si puedes llegar hasta el personaje u obstáculo sin modificar el laberinto, puedes saltarte el paso de modificarlo y mover tu peón directamente hasta el personaje u obstáculo buscado.

Cómo avanzar tu peón

Después de haber modificado el laberinto, puedes mover tu peón hasta cualquier casilla del laberinto que esté unida con tu peón mediante un camino ininterrumpido. Puede haber varios peones en una misma casilla del laberinto.

Si consigues llegar hasta el personaje u obstáculo buscado, puedes coger la ficha y dejarla delante de ti. Así termina tu turno. Ahora le toca al siguiente jugador, que tendrá que destapar una nueva ficha.

Si no puedes llegar hasta el personaje u obstáculo buscado, puedes decidir entre mover igualmente tu peón a otra casilla que te permita una posición favorable para tu próximo turno o dejarlo quieto en ese turno. Luego, el turno pasa al siguiente jugador, que deberá intentar llegar hasta mismo personaje u obstáculo con su peón. Se sigue jugando de esta forma hasta que alguien consiga llegar a través del laberinto hasta el personaje u obstáculo buscado y obtener así la ficha con su imagen.

Cada vez que un jugador obtenga una ficha, el siguiente jugador deberá destapar una nueva.

La partida termina en cuanto un jugador llega con su peón hasta el último personaje u obstáculo buscado, coge la ficha correspondiente y la deja delante de sí mismo.

Gana quien haya conseguido acumular el mayor número de fichas.

Variante para expertos

Preparad el tablero como se describe al principio de las instrucciones. Dadles la vuelta a todos los cruces de cuatro caminos para que todas las curvas queden boca arriba. Mezclad boca abajo las fichas de personaje u obstáculo y repartidlas por igual entre todos los jugadores. Cada jugador forma un mazo con las fichas recibidas y lo deja delante de sí mismo.

Cuando sea tu turno, coge la ficha de arriba de tu mazo y mírala en secreto: solo tú sabrás hasta qué personaje u obstáculo debes llegar con tu peón.

En esta variante también debes modificar el laberinto antes de avanzar tu peón. Lo que sí cambia es la regla para introducir la pieza sobrante en el laberinto: debes introducirla siempre en un punto diferente del que acaba de salir. ¡Por tanto, no se puede deshacer la modificación del laberinto que ha realizado el jugador anterior!

Cada vez que consigas llegar hasta un personaje u obstáculo buscado, coge la ficha correspondiente y déjala boca arriba delante de ti mismo. Así termina tu turno.

Si no puedes llegar hasta el personaje u obstáculo buscado, decide entre avanzar con tu peón tanto como quieras o dejarlo quieto donde estaba en ese turno. Así termina tu turno. En el próximo, podrás seguir intentando llegar hasta ese personaje u obstáculo.

El siguiente jugador también debe mirar en secreto la ficha de arriba de su mazo e intentar llegar hasta el personaje u obstáculo representado en esa ficha.

La partida termina en cuanto un jugador obtiene su última ficha y lleva su peón hasta la casilla de inicio de su mismo color.

¡Gana el primero que lo consiga!



Bluey LABYRINTH JUNIOR

Um labirinto mágico para **2-4 jogadores*** a partir de **4 anos**.

Conteúdo:

- 1 tabuleiro
- 17 cartões quadrados de labirinto
- 12 fichas de personagem
- 4 peões com as respetivas bases



A cadelinha Bluey, a sua irmã Bingo, o pai Bandit e a mãe Chilli vivem todo o tipo de aventuras! Desta vez, a família encontra-se num labirinto com duas missões a cumprir: conhecer novos amigos e ultrapassar obstáculos escondidos ao longo dos caminhos sinuosos. Ajuda Bluey e a sua família! Mas tem cuidado: o labirinto está sempre a mudar! Só se moveres habilmente os cartões do labirinto é que conseguirás encontrar todos os amigos e obstáculos.

O objetivo do jogo é obter o maior número de fichas.

Preparação

Antes de começar a jogar pela primeira vez, desprende com cuidado os cartões do labirinto e as fichas destacáveis. Coloca o tabuleiro no meio da mesa, para que todos os jogadores possam alcançá-lo facilmente. Mistura os cartões do labirinto, com a face para baixo. Depois, coloca-os aleatoriamente nas casas vazias do tabuleiro, com a face para cima, criando o labirinto.

Quatro cartões de labirinto estão impressos em ambos os lados: num lado estão representados cruzamentos de quatro caminhos, que tornam o jogo mais fácil; no outro, estão representadas algumas curvas. Antes de misturar estes cartões, decide se e quantos cruzamentos queres utilizar na partida. Quanto mais cruzamentos utilizares, mais fácil será alcançar os heróis de quatro patas!

Conselhos para os pais:

No começo é melhor jogar com mais cruzamentos. Depois, à medida que os jogadores ganham experiência, podem-se utilizar cada vez menos (virando os cartões para o outro lado).



No fim desta fase de preparação irá sobrar um cartão: coloca-o ao lado do tabuleiro; durante a partida irás utilizá-lo para mover o labirinto.

Mistura as fichas com a face para baixo e coloca-as junto ao tabuleiro. Depois, escolhe um peão e coloca-o sobre o escorrega da mesma cor, num dos cantos do tabuleiro.



*A forma linguística do genérico masculino tem exclusivamente a finalidade de melhorar a legibilidade e entende-se neutro em todos os casos do ponto de vista do género.

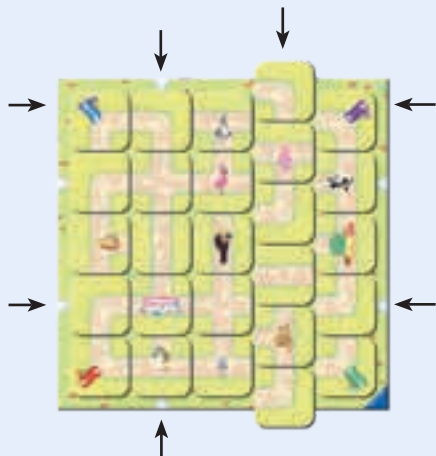
Vamos começar!

Começa o jogador mais novo. O jogo desenrola-se, no sentido horário.

Na tua vez, revela uma ficha e coloca-a na mesa. Na ficha está representado o que tens de alcançar no labirinto com o teu peão. Nota: primeiro tens de mover o labirinto e só depois avanças o peão.

Movimento do labirinto

Introduz no tabuleiro o cartão do labirinto que sobrou durante a preparação. As setas marcam os pontos através dos quais o podes inserir. Empurra o cartão, movendo assim o labirinto, até fazer sair outro cartão-labirinto no lado oposto. O cartão expulso fica junto ao tabuleiro, até o jogador seguinte o colocar de novo noutro ponto.



Se estiver um peão no cartão que foi empurrado para fora do tabuleiro, coloca o peão no cartão do labirinto que acabaste de inserir, no lado oposto. Este movimento do peão não conta como jogada!



O labirinto deve ser sempre deslocado antes de moveres o peão! No entanto, se puderes alcançar o personagem com a Bluey sem mover o labirinto, podes avançar logo o teu peão para o fazer.

Avanço do peão

Depois de ter movido o labirinto, podes mover o teu peão fazendo-o avançar para uma casa que esteja ligada através de um caminho contínuo. Em cada cartão do labirinto podem estar vários peões.

Se conseguires alcançar o teu personagem, apanha a ficha e coloca-a à tua frente. O teu turno terminou. Agora é a vez do próximo jogador que deve revelar uma nova ficha.

Se não conseguires alcançar o personagem, podes avançar o teu peão até uma posição vantajosa para o teu próximo turno, ou até não o mover neste turno. O jogador seguinte deverá tentar alcançar o personagem com o seu próprio peão. O jogo continua desta forma até um jogador conseguir alcançar o personagem dentro do labirinto e assim ganhar a ficha com a sua figura.

Todas as vezes que for ganha uma ficha, o jogador seguinte deve revelar outra.

O jogo termina quando um jogador alcança o último personagem, apanha a ficha e a coloca à sua frente.

Ganha quem recolher o maior número de fichas.

Variante para jogadores experientes

Prepara o tabuleiro conforme descrito no começo das instruções. Vira ao contrário todos os cruzamentos com quatro caminhos para as curvas ficarem visíveis. Mistura as fichas com as figuras dos personagens e distribui-as em número igual a todos os jogadores.

Cada um forma uma pilha com as próprias fichas e coloca-as frente a si.

Na tua vez, vê a ficha superior da tua pilha em segredo: só tu sabes qual a personagem a alcançar com o teu peão.

Também nesta variante, o labirinto deve ser deslocado antes de fazer o peão avançar. O cartão que faz mover o labirinto tem sempre de ser inserido num ponto diferente daquele pelo qual acabou de sair. Portanto, a jogada de deslocamento do labirinto feita pelo jogador anterior não pode ser repetida em sentido inverso!

Todas as vezes que alcançares um personagem, revela a ficha correspondente e coloca-a à tua frente. O teu turno terminou.

Se não conseguires alcançar o personagem, podes avançar o teu peão quanto quiseres, ou deixá-lo parado neste turno. O teu turno terminou. Da próxima vez podes tentar alcançar o teu personagem novamente.

Também o jogador seguinte deve olhar em segredo a ficha no topo da sua pilha e tentar alcançar o personagem nela representado.

A partida termina quando um jogador, depois de ter ganho a sua última ficha, consegue regressar com o próprio peão à sua casa de partida.

Ganha quem o conseguir fazer primeiro!



ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane · Bicester · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

Author: Max J. Kobbert
Design: Wigwam Studios

BLUEY (word mark and character logos) are trade marks of Ludo Studio Pty Limited and are used under licence. BLUEY logo © Ludo Studio Pty Limited 2018. Licensed by BBC Studios. BBC is a trade mark of the British Broadcasting Corporation and is used under licence. BBC logo © BBC 1996



BBC
STUDIOS

© 2025

