

## ZASADY GRY CEL GRY

## CEL GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, który pierwszy doprowadzi wszystkie swoje pionki na pola HOME.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Potasujcie karty Labiryntu i ułóżcie je w zakryty stosik obok planszy.

Każdy gracz otrzymuje 4 pionki pasujące kolorem do swojego narożnika planszy i umieszcza je na 4 polach START.

Każdy gracz naciska kostkę 1 raz i ten, który wylosował największą liczbę oczek, rozpoczyna grę. Następny ruch wykonuje gracz po lewej.

## ROZPOCZĘCIE GRY

Aby przestawić pionek z pola START na ścieżkę Labiryntu, gracz musi wylosować „6”. Gdy tak się stanie, gracz przestawia pionek na oznaczone gwiazdkami pole wejścia do Labiryntu, położone nad polami START. Gracz otrzymuje wtedy dodatkowy ruch. W swoim ruchu gracz może przesunąć właśnie ten pionek lub jakikolwiek inny swój pionek, który znajduje się już na ścieżce Labiryntu.

Wszystkie pionki muszą poruszać się w kierunku ruchu wskazówek zegara, chyba, że karty Labiryntu wskazują inaczej. W trakcie gry, wylosowaną „6” można wykorzystać do ustawienia nowego pionka na trasie lub przesunięcia pionka, który już znajduje się w Labiryncie.

Po wylosowaniu „6” gracz zawsze otrzymuje dodatkowy ruch. Jeżeli pionek zatrzyma się na polu zajęтым przez przeciwnika, to przeciwnik musi przestawić swój pionek z powrotem na pole START. Taki pionek może wrócić do gry jedynie po wylosowaniu „6”. Jeżeli pionek zatrzyma się na polu zajęтым przez pionek w tym samym kolorze, gracz musi wylosować inną liczbę oczek.

Jeżeli pionek wylądnie na polu DRAW, gracz musi wyciągnąć 1 kartę Labiryntu ze stosika i postępować zgodnie z zawartą na niej instrukcją. Następnie kartę należy odłożyć na osobny stosik.

Gdy pionek okrąży całą planszę, można go przestawić na jedno ze swoich pól HOME.

Pionki przeciwników nie mają wstępu na te pola. Aby przestawić pionek na pole HOME, należy wyrzucić dokładną liczbę oczek.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Pierwszy gracz, który umieści wszystkie swoje pionki na polach HOME, zostaje zwycięzcą.

## COMO JOGAR

## OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a trazer os quatro peões do jogo para a casa HOME.

## MONTAR PARA JOGAR

Embaralha as cartas do labirinto e coloca-as numa pilha na mesa ao lado do tabuleiro do jogo.

Cada jogador pega em 4 peões que combinem com a cor do seu canto do tabuleiro e coloca-os nas 4 casas de START.

Cada jogador lança o dado uma vez e o jogador com o número mais alto é o primeiro a jogar. O jogo continua para a esquerda.

## INICIAR O JOGO

Para conseguir fazer sair um peão das casas START e entrar no labirinto, o/a jogador/a deve ter um “6”.

Quando isto acontecer, o/a jogador/a coloca um peão na estrela da casa de entrada do labirinto localizada acima das suas casas START. Depois tem um turno bônus para jogar. Neste turno bônus, o jogador pode mover o seu peão ou qualquer outro dos seus peões já colocados no labirinto.

Todos os peões devem mover-se no sentido dos ponteiros do relógio no tabuleiro, a menos que as cartas labirinto indiquem outra coisa. Durante o jogo, um “6” pode ser usado para fazer entrar um novo peão no jogo, ou para mover um peão que já esteja no jogo. Um “6” dá sempre direito a um turno bônus.

Se um peão cai numa casa ocupada por um adversário, este deve retirar o seu peão e colocá-lo na casa START. Este peão só pode ser recuperado para o jogo com um “6”. Se um peão cair numa casa ocupada por algum dos seus próprios peões, o/a jogador/a deve lançar novamente o dado, mesmo que isso seja uma desvantagem.

Se um jogador cair numa casa DRAW, o/a jogador/a deve retirar uma carta labirinto da pilha de cartas e seguir as instruções da carta. O jogador depois descarta a carta labirinto para uma pilha de descarte.

Quando um peão der uma volta inteira ao tabuleiro, poderá iniciar o caminho para a sua casa HOME.

Os peões dos adversários não poderão seguir por este caminho. Os/as jogadores/as só podem entrar na casa Home com o número exato.

## GANHAR O JOGO

O primeiro jogador a conseguir colocar todos os seus peões na casa HOME é o vencedor.



- Maze changes formation in your favor - Take another turn
- Doolhof verandert van plek in jouw voordeel - Ga nog een keer
- El laberinto cambia de forma a tu favor - Vuelve a tirar
- Il labirinto cambia forma a tuo favore - Ripeti il turno

- Das Labyrinth ändert die Anordnung zu deinem Vorteil - Du bist nochmal dran
- Le labyrinthe change en votre faveur - Jouez un second tour
- Labirynt zmienia kształt na twoją korzyść - Masz dodatkową turę
- O labirinto muda de forma a teu favor - Joga outra vez



- Hide in the maze - Lose a turn
- Verstop je in het doolhof - Je verliest een beurt
- Ocultate en el laberinto - Pierdes un turno
- Ti perdi nel labirinto - Salti un turno

- Versteckt im Labyrinth - Du musst aussetzen
- Cachez-vous dans le labyrinthe - Passez votre tour
- Chowasz się w Labiryntcie - Tracisz kolejkę
- Esconde-te no labirinto - Perdes um turno



- Maze bush attacks - Move back 3 spaces
- Een bosje in het doolhof valt aan - Ga 3 stap terug
- Ataque de un seto del laberinto - Retrocede 3 espacios
- Una siepe incantata ti attacca - Retrocedi di 3 spazio

- Labyrinth Busch Attacks - Gehe 3 Feld zurück
- Tu seras attaqué par les buissons dans le labyrinthe - Reculez de 3 cases
- Atakuję cię zaczarowany żywopłot - Cofnij się o 3 pole
- Ataque de uma sebe do labirinto - Retroceda 3 espaços



- Stupefy - Player to your left loses their turn
- Paralitis - Speler links van je verliest zijn beurt
- Encantamiento aturdir - El jugador de tu izquierda pierde su turno
- Schiantesimo - Il giocatore alla tua sinistra salta il turno

- Schockzauber - Der Spieler zu deiner Linken muss aussetzen
- Stupefy - Le joueur à votre gauche passe son tour
- Drętwnota - Gracz po twojej lewej traci swoją kolejkę
- Stupefy - O jogador à tua esquerda perde a vez



- Patronus charm; Defeat a Dementor - Move forward 2 spaces
- Patronusbezwering; Versla een dementor - Ga 2 stappen vooruit
- Encantamiento Patronus; Derrotas a un Dementor - Avanza 2 espacios
- Incantesimo Patronus; Sconfiggi un Dissennatore - Avanza di 2 spazi

- Patronus Zauber; Besiege einen Dementor - Gehe 2 Felder vor
- Patronus - Vaincre un détraqueur - Avancez de deux cases
- Patronus, Pokonujesz Dementora - Przesław pionek o 2 pola do przodu
- Encantamento do Patrono; Derrotas um Dementador - Avança 2 espaços



- Trip on a root - Move back 1 space
- Struikel over de wortel van een boom - Ga 1 stap terug
- Tropiezas con una raíz - Retrocede 1 espacio
- Inciampi su una radice - Retrocedi di 1 spazio

- Du bist auf eine Wurzel getreten - Gehe 1 Feld zurück
- Vous tombez sur une racine - Reculez d'une case
- Potykasz się o korzeń - Cofnij się o 1 pole
- Tropeças numa raiz - Retrocede 1 espaço



- Defeat an Acromantula - Place one of your movers on your home row
- Versla een Acromantula - Plaats een van je pionnen terug naar thuisbasis
- Derrotas a una Acromántula - Mueve uno de tus peones a casa
- Sconfiggi una Acromantula - Muovi una delle tue pedine nella zona HOME

- Besiege eine Acromantula - Stelle eine deiner Spielfiguren in dein Zielfeld
- Vaincre une Acromantule - Placez un de vos pions sur votre rangée de départ
- Pokonujesz Akromantulę - Przesław jeden ze swoich pionków na pole HOME
- Derrotas uma Acromantula - Coloca um dos teus peões na zona HOME



- Wind gust reveals a shortcut - Move forward 3 spaces
- Windstoot opent een afsnijroute - Ga 3 stappen vooruit
- Una ráfaga de viento revela un atajo - Avanza 3 espacios
- Una folata di vento rivela una scorciatoia - Avanza di 3 spazi

- Ein Windstoß zeigt eine Abkürzung - Gehe 3 Felder vor
- Les rafales de vent révèlent un raccourci - Avancez de trois cases
- Poryw wiatru odsłania skrót - Przesuń się o 3 pola do przodu.
- Uma rajada de vento revela um atalho - Avança 3 espaços



- Imperius curse - Move another players mover anywhere on the game board
- Imperiusvloek - Verplaats iemand anders zijn pion ergens op het bordspel
- Maldición Imperius - Mueve el peón de otro jugador a cualquier lugar del tablero
- Maledizione Imperius - Sposta la pedina di un altro giocatore in uno spazio qualsiasi del tabellone

- Imperius Fluch - Versetze eine Spielfigur eines Mitspielers beliebig auf dem Spielfeld
- La malédiction d'Imperius - Déplacez le pion d'un autre joueur n'importe où sur le plateau de jeu
- Imperius - Przesław pionek przeciwnika na dowolne pole planszy
- Maldição Imperius - Desloca um peão de outro jogador para qualquer lugar do tabuleiro



- Lumos; Your path is illuminated - Move forward 1 space
- Lumos; Je pad is verlicht - Ga 1 stap vooruit
- Lumos; Tu camino está iluminado - Avanza 1 espacio
- Lumos; Il tuo cammino è illuminato - Avanza di 1 spazio

- Lumos; Dein Weg ist erleuchtet - Gehe 1 Feld nach vorne
- Lumos, votre chemin s'éclair - Avancez d'une case
- Lumos; twoja ścieżka zostaje oświetlona - Przesuń się o 1 pole do przodu
- Lumos; O teu caminho está iluminado - Avança 1 espaço



- Golden mist turns everything upside down - remove one of your movers from start and place on your maze entry space
- Gouden mist maakt alles onderste boven - Verwijder een van je pionnen van start zet het bij de ingang van het doolhof
- La niebla dorada gira todo al revés - Mueve uno de tus peones del inicio y colócalo en la entrada del laberinto
- La nebbia dorata sposta tutto al contrario - Sposta una delle tue pedine dallo START all'ingresso del labirinto

- Goldener Nebel stellt alles auf den Kopf - Nehme eine deiner Spielfiguren vom Start und stelle ihn auf das Labyrinth Eingangsfeld
- Une brume d'orée retourne tout sur son passage - Enlevez un de vos pions du départ et placez le sur votre entrée du labyrinthe
- Złota mgielka odwraca wszystko do góry nogami - Przesław jeden ze swoich pionków z pola START na pole wejścia do Labiryntu
- A névoa dourada põe tudo de cabeça para baixo - desloca um dos teus peões do início para a entrada do labirinto



- Polyjuice potion - Switch one of your movers with an opponents mover on the game board
- Wisseldrank - Verwissel 1 van je pionnen met iemand anders zijn pion
- Poción Multijugos - Cambia uno de tus peones por un peón de otro jugador
- Pozione Polissucco - Cambia una delle tue pedine con una pedina di uno degli avversari

- Vielsaft-Trank - Tausche eine deiner Spielfiguren mit der eines Mitspielers auf dem Spielbrett
- Polynectar - Echangez votre pion avec celui d'un adversaire sur la plateau
- Elksir Wieloskowy - Zamień miejscami jeden ze swoich pionków z pionkiem przeciwnika
- Poção Polissucco - Troca um dos teus peões por um peão de outro jogador



- Find a Portkey - Move one of your movers to any open space on the game board
- Je vindt een Poortsleutel - Verplaats een van je pionnen naar een open plek op het spelbord
- Encuentas un trasador - Mueve uno de tus peones a cualquier espacio libre del tablero
- Utilizza una Passaporta - Sposta una delle tue pedine in uno spazio libero del tabellone

- Finde einen Portschlüssel - Versetze eine deiner Spielfiguren auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielbrett
- Portolains - Déplacez l'un de vos pions vers n'importe quel espace ouvert du plateau de jeu
- Znajdujesz Świstoklik - Przesław jeden ze swoich pionków na dowolne wolne pole na planszy
- Encontras uma chave de portal - Desloca um dos teus peões para qualquer lugar do tabuleiro



- Boggart blocks your path - Move back 2 spaces
- Boggart blokkeert je pad - Ga 2 stappen terug
- Un Boggart bloquea tu camino - Retrocede 2 espacios
- Un Molliccio blocca il tuo cammino - Retrocedi di 2 spazi

- Ein Irrwicht blockiert den Weg - Gehe 2 Felder zurück
- L'épouvantard bloque votre chemin - Reculez de deux cases
- Bogin blokuje Ci drogę - Cofnij się o 2 pola
- Um Boggart bloqueia o teu caminho - Retrocede 2 espaços



- Cruciatius curse - Move one of your movers back to start
- Cruciatiusvloek - Verplaats 1 van de je pionnen terug naar start
- Maldición Cruciatius - Mueve uno de tus peones de nuevo al inicio
- Maledizione Cruciatius - Sposta una delle tue pedine sullo START

- Cruciatius Fluch - Gehe mit einer deiner Spielfiguren zurück auf Start
- Sortilegio Doloris - Déplacez un de vos pions sur la case START
- Cruciatius - Przesław jeden ze swoich pionków z powrotem na START
- Maldição Cruciatius - Desloca um dos teus peões de novo para o início

WIZARDING  
WORLD

Harry Potter

2-4 PLAYERS  
AGES 5 +



Instruction manual  
Instructies  
Instrucciones  
Manuale di istruzioni  
Instrukcja  
Instruções  
Anleitung  
Instructions

WIZARDING WORLD characters, names  
and related indicia are © & ™ Warner  
Bros. Entertainment Inc.

WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing  
Rights © JKR. (s22)



©2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands, Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK. GB: Remove all unnecessary elements for playing before giving the product to your child. Made in China. NL: Verwijder alle verpakkingsmaterialen alvorens het product aan het kind te geven. Made in China. ES: Retire todos los elementos no necesarios antes de darle el juguete al niño (ej: plásticos, gomas, etc). Fabricado en China. IT: Ritirare tutti gli elementi non necessari al gioco prima di darlo al vostro bambino (attacchi plastici...). Fabbricato in Cina. PL: Usunąć wszystkie elementy niepotrzebne do zabawy przed oddaniem zabawki dziecku (np opakki plastikowe...). Wyprodukowano w Chinach. PT: Retirar todos os elementos não necessários ao jogo antes de dar o o produto ao seu filho (exemplo: atilhos de plástico...). Fabricado na China. DE: Alle für das Spiel nicht notwendigen Teile entfernen, bevor Sie das Produkt Ihrem Kind geben (Beispiel: Plastikbefestigungen). Hergestellt in China. FR: Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...). Fabriqué en Chine.

GB: Warning.  
NL: Waarschuwing.  
ES: Advertencia.  
IT: Attenzione.  
PL: Ostrożnie.  
PT: Atenção.  
DE: Achtung.  
FR: Attention.

Small parts. Choking hazard.  
Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.  
Partes pequeñas. Peligro de asfixia.  
Piccole parti. Rischio di soffocamento.  
Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.  
Pequenas partes. Risco de asfixia.  
Kleine Teile. Erstickungsgefahr.  
Petits éléments. Danger d'étouffement.



108672

Goliath

108672-x-10-v07-0122

PENSEZ AU TRI !  
ENSEMBLE REDUISONS  
L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL  
DES EMBALLAGES

ATTACHES ET  
FILM PLASTIQUE  
A JETER

CARTON  
A RECYCLER



VALABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT. CONSIGNE POUR VANT VARIER LOCALEMENT  
>>> WWW.CONSIGNESETRI.FR

## HOW TO PLAY

## OBJECT OF THE GAME

Be the first player to get all four of your matching movers HOME.

## SET UP

Shuffle the maze cards and form a draw pile on the table next to the game board.

Each player takes the 4 movers that match the color of his/her corner of the board and places them in the 4 START spaces.

Each player pops the die one time and the player who pops the highest number goes first. Play then moves to the left.

## STARTING THE GAME

Before a player can move a mover out of his/her START spaces and onto the maze path, s/he must pop a "6." When that happens the player puts one mover on the starred maze entry space located above his/her START spaces. The player then takes another turn. On this bonus turn, the player may move the same mover or any of his/her other movers that are already on the maze path. All movers must move clockwise around the board unless otherwise instructed by maze cards.

Throughout the game a pop of "6" may be used to either move a new playing piece into play, or to move a playing piece that is already on the path. A pop of "6" always gives that player another bonus turn.

If a mover ends on a space occupied by an opponent, the opponent must return his/her playing piece to START. This mover can only be brought back into play with a pop of "6".

If a mover ends on a space occupied by one of that player's own movers, s/he must pop again for a different number, even if this is a disadvantage.

If a mover lands on a DRAW space, the player must draw a maze card from the draw pile and follow the instructions listed on the card. The player then discards the maze card in a discard pile.

Once a mover has gone around the entire board it can then move into its HOME path.

Opponents' movers are not permitted on this path. Players must pop the exact number needed in order to move into HOME.

## WINNING THE GAME

The first player to get all his/her playing pieces HOME is the winner.

## HOE TE SPELEN

## HET DOEL VAN HET SPEL

Wees de eerste speler die alle 4 pionnen op HOME brengt.

## HET SPEL KLAARZETTEN

Schud de doolhofkaarten en vorm een stapel op tafel naast het speelbord.

Elke speler neemt de 4 pionnen die overeenkomen met zijn/haar hoek van het bord en plaatst deze in de 4 START vakken.

Elke speler popt de dobbelsteen een keer en degene met het hoogste nummer begint. Het spel gaat kloksgewijs verder.

## HET SPEL BEGINNEN

Voordat een speler zijn/haar pion uit het START vakje op het doolhof mag zetten, moet hij/zij een "6" poppen. Als dat gebeurt, plaatst de speler één pion op de ingang van het doolhof, gemarkeerd met een ster, boven zijn/haar START vakken. De speler mag dan nog een berut nemen. Tijdens deze bonusbeurt mag de speler dezelfde pion bewegen, of een van zijn/haar andere pionnen die al op het pad van het doolhof zitten. Alle pionnen moeten met de klok mee rond het bord, tenzij de doolhofkaarten iets anders zeggen.

Gedurende het spel mag een '6' gebruikt worden om of een nieuwe pion in het spel te brengen of een pion te bewegen die al op het pad loopt. Een '6' geeft altijd een bonusbeurt.

Wanneer een pion eindigt op een plek die al bezet is door een tegenstander, dan moet de tegenstander zijn/haar pion terug naar START brengen. Deze pion kan alleen weer terug het doolhof in door een '6' te poppen.

Als een pion eindigt op een plek die al bezet is door een pion van de speler zelf, moet hij/zij opnieuw rollen, zelf als dit nadeliger is.

Als een pion op een DRAW plek eindigt, moet hij/zij een doolhofkaart van de stapel trekken en de instructies die op de kaart staan volgen. De speler legt de kaart dan op een aflegstapel af. Als een pion het hele bord rond is geweest mag hij/zij in het HOME gedeelte lopen. Tegenstanders mogen niet op dit pad lopen.

Spelers moeten het exact aantal ogen gooien dat nodig is om in het HOME pad te komen.

## HET SPEL WINNEN

De eerste speler die al zijn/haar pionnen THUIS krijgt, wint.

## ¿CÓMO JUGAR?

## OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en llevar sus 4 peones a CASA.

## ANTES DE JUGAR

Mezcla las cartas de laberinto y forma un montón con ellas junto al tablero.

Cada jugador coge los 4 peones que coinciden con el color de su esquina del tablero y los sitúa en la casilla de INICIO.

Cada jugador lanza el dado una vez y el jugador que saca el número más alto empieza. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

## ¿CÓMO EMPIEZA EL JUEGO?

Para poder mover un peón por primera vez es necesario sacar un 6 con el dado. Cuando esto sucede, el jugador pone un peón en su espacio de entrada al laberinto. El jugador vuelve a tirar. En esta ronda, el jugador puede mover el mismo peón o cualquier otro peón que ya tenga en el laberinto. Todos los peones deben moverse en el sentido de las agujas del reloj alrededor del tablero, a menos que las cartas de laberinto indiquen lo contrario.

Durante el juego, si se saca un 6 se puede elegir entre sacar un nuevo peón o mover un peón que ya esté en el laberinto. Además, siempre que se saca un 6 se vuelve a tirar.

Si un peón cae en un espacio que ya está ocupado por un peón de un contrincante, el peón de este último debe volver a su inicio. Este peón solo podrá volver a entrar cuando saque un 6. Si un peón cae en un espacio ocupado por uno de sus propios peones, el jugador debe volver a tirar el dado aunque el número que le salga sea peor.

Si un peón cae en un espacio DRAW, el jugador debe robar una carta de laberinto del montón y seguir las instrucciones de la carta. Después el jugador deja la carta en un montón de descartar.

Una vez que un peón ha dado la vuelta a todo el tablero, puede ir hacia el camino a su CASA.

Los peones de los oponentes no pueden ir por este camino.

Los jugadores deben llegar a CASA con el número exacto del dado.

## GANADOR

El primer jugador en llevar todos sus peones a CASA es el ganador.

## COME GIOCARE

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a portare nella casella HOME le proprie pedine.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescola le carte labirinto e forma un mazzo sul tavolo accanto al tabellone.

Ogni giocatore prende 4 pedine che corrispondono al colore del suo angolo del tabellone e le posiziona nei 4 spazi START.

Ogni giocatore lancia il dado e il giocatore che ottiene il punteggio più alto inizia per primo. Il gioco continua in senso antiorario.

## REGOLE DEL GIOCO

Prima che un giocatore possa spostare una pedina dai propri spazi START sul percorso labirinto, deve ottenere un "6" lanciando il dado. Quando ciò accade, il giocatore sposta una pedina sullo spazio contrassegnato con la stella situato sopra i suoi spazi START. Il giocatore quindi procede con un altro turno. In questo turno bonus, il giocatore può muovere la stessa pedina o una nuova. Tutte le pedine devono essere spostate in senso orario attorno al tabellone se non diversamente indicato dalle carte labirinto.

Durante il gioco un "6" può essere usato per posizionare una nuova pedina, o per spostarne una che è già sul percorso. Un "6" dà sempre al giocatore un turno bonus.

Quando una pedina finisce in uno spazio che è già occupato da una pedina di un avversario, l'avversario deve riportare la propria pedina sullo START. Questa pedina può tornare nel labirinto soltanto ottenendo un "6".

Se una pedina finisce in uno spazio che è già occupato da un'altra pedina del proprio colore, il giocatore deve tirare ancora il dado, anche se questa mossa potrebbe rivelarsi svantaggiosa.

Se una pedina termina in uno spazio di DRAW, il giocatore deve pescare una carta labirinto dal mazzo e seguire le istruzioni sulla carta. Il giocatore quindi posiziona la carta sulla pila degli scarti. Solo alle pedine che hanno completato un giro intero intorno al tabellone è concesso di procedere verso la sezione HOME. Gli avversari non sono autorizzati a posizionare le proprie pedine in quell'area fino a che non avranno ottenuto il numero esatto per accedervi.

## VINCE IL GIOCO

Il primo giocatore che riesce a portare nella casella HOME le proprie pedine è il vincitore.

## WIE WIRD GESPIELT

## ZIEL DES SPIEL

der erste Spieler zu sein, der alle vier farblich passenden Spielfiguren nach Hause bringt.

## ZU BEGINN

Die Labyrinth Karten mischen und auf dem Tisch auf einen Stapel neben dem Spielbrett legen.

Jeder Spieler hat 4 Spielfiguren, die der Farbe in der Ecke ihrer/seiner Ecke des Spielbretts entsprechen und stellt diese in die 4 START Positionen.

Jeder Spieler würfelt einmal und der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Gespielt wird im

Uhrzeigersinn.

## SPIELBEGINN

Um eine Spielfigur aus der Startposition und in die Labyrinth Laufbahn zu bewegen, muss der Spieler eine "6" würfeln. Wenn dies passiert ist, darf er eine Spielfigur auf das Labyrinth Eingangsfeld mit dem Stern stellen, das sich überhalb seiner/ihrer START Positionen befindet. Dann würfelt der Spieler erneut. In dieser Extra-Runde, darf der Spieler die selbe Spielfigur oder eine andere von seinen/ihrer Spielfiguren, die sich schon auf im Spiel befinden, bewegen. Alle Spielfiguren müssen im Uhrzeigersinn bewegt werden, sofern keine andere Anweisung von den Labyrinth Karten erteilt wurde.

Immer wenn eine "6" während des Spiels gewürfelt wird, darf entweder eine neue Spielfigur ins Spiel gebracht werden oder eine Spielfigur bewegt werden, die sich schon in im Spiel befindet. Außerdem bekommt man bei einer "6" eine Bonusrunde. Wenn eine Spielfigur auf ein Feld trifft, auf dem bereits eine andere Spielfigur steht, muss der Gegenspieler seine/ihre Spielfigur wieder auf START stellen.

Diese Spielfigur kann nur durch das Würfeln einer "6" wieder in das Spiel gebracht werden. Wenn die Spielfigur auf ein Feld trifft, auf dem eine eigene Spielfigur steht, muss nochmals gewürfelt werden, auch wenn dies ein Nachteil bedeutet. Wenn eine Spielfigur auf einem DRAW Feld landet, muss der Spieler eine Labyrinth Karte vom Stapel ziehen und den Anweisungen auf der Karte befolgen.

Dann legt der Spieler die Labyrinth Karte auf einen Ablegestapel ab. Sobald eine Spielfigur einmal um das Labyrinth herum ist, kann die Spielfigur in das ZIEL gebracht werden. Die Spielfiguren der Gegenspieler sind auf diesen Positionen nicht erlaubt.

Spieler müssen die genaue Augenzahl würfeln um ihre Spielfiguren in das Ziel zu bringen.

## GEWINNER DES SPIELS

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel.

## BUT DU JEU

## BUT DU JEU

Soyez le premier joueur qui réussi à faire arriver ses 4 personnages/pions dans l'espace HOME

## POUR COMMENCER LA PREMIÈRE PARTIE

Mélangez les cartes labyrinthe et formez une pile de tirage sur la table à côté du plateau de jeu.

Chaque joueur prend les 4 personnages/pions qui correspondent à la couleur de son coin de carte et de lieux dans les 4 espaces START.

Chaque joueur lance le dé une fois. Le joueur qui réalise le nombre le plus élevé commence. Le joueur suivant sera situé à gauche du premier.

## POUR LANCER LA PARTIE

Avant qu'un joueur puisse déplacer un de ses pions hors de ses espaces START et sur le chemin du labyrinthe, il doit tirer un "6". Lorsque cela se produit, le joueur met un pion sur un espace d'entrée labyrinthe situé au-dessus des espaces START. Le joueur peut alors lancer le dé une deuxième fois Bonus : le joueur peut déplacer le même pion ou l'un de ses autres pions qui sont déjà sur le chemin du labyrinthe.

Tous les pions doivent se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la carte, sauf indication contraire.

Cartes de labyrinthe : Tout au long du jeu, un "6" peut être utilisé soit pour déplacer une nouvelle pièce de jeu en jeu, soit pour déplacer une pièce de jeu qui est déjà sur le chemin. Un "6" donne toujours à ce joueur un autre tour bonus.

Si un pion fini sur un espace occupé par un adversaire, l'adversaire doit retourner sur la case START. Ce pion ne peut être remis en jeu qu'avec un "6". Si un personnage arrive sur un espace occupé par l'un de ses propres pions, il doit faire un autre tire de dé, même si cela n'est pas à son avantage.

Si un pion atterrit sur un espace DRAW, le joueur doit tirer une carte de labyrinthe et suivre les instructions indiquées sur la carte. Le joueur jette alors la carte de labyrinthe dans la défausse.

Une fois qu'un pion a fait le tour de l'ensemble du plateau, il peut se rendre sur le chemin HOME. Les pions des autres joueurs ne sont pas autorisés sur ce chemin.

Les joueurs doivent obtenir le nombre exact de case au dé pour passer sur l'espace HOME.

## GAGNER

Le premier joueur à faire arriver tous ses pions sur l'espace HOME est le gagnant.