



Spelverloop

Het spelverloop kent 2 fases:

1. **Dag-fase** (licht aan)

2. **Nacht-fase** (licht uit)

In beide fases gelden de schuif- en zetregels uit het basisspel. Eerst speel je in de dag-fase, dan gaat het licht uit en speel je verder in de nacht-fase.

1. Dag-fase:

Als eerste mag de speler beginnen, die het minst bang is in het donker.

Speel het spel zoals staat uitgelegd in het basisspel, tot een speler al zijn/haar schatten in het licht gevonden heeft. Dan is deze fase direct voorbij. Alle schatten die nog niet gevonden zijn, vervallen. Leg ze gewoon terug in de doos. Pak nu al je nacht-schatkaarten in je hand, kijk naar het symbool op je speelfiguur (zon, maan, ster of bliksem) en schakel dan het licht uit. De linker buur van de speler die de dag-fase beëindigd heeft, mag beginnen in de nacht-fase.

Bijvoorbeeld:

Anna heeft haar vierde schatkaart in de dag-fase gevonden en beëindigt daarmee haar beurt. Benni en Claudia hebben beiden één van hun schatkaarten nog niet gevonden. Zij leggen deze schatkaarten terug in de doos. Nu nemen alle drie de spelers hun nacht-schatkaarten in hun hand en doen het licht uit. De speelfiguren blijven gewoon op hun plek staan. Nu is Benni aan de beurt. Hij kiest één van zijn vier nacht-schatten uit, schuift de vrije gangkaart in, verzet zijn speelfiguur, enz.

2. Nacht-fase:

Heb je niet al je schatten op tijd kunnen vinden in de dag-fase? Dankzij de waardevolle nacht-schatten kan je alsnog voor de winst gaan!

Ben je aan de beurt, dan probeer je een van je nacht-schatten te vinden. Het maakt niet uit welke je eerst gaat zoeken. Door de gangen te schuiven en met je speelfiguur te lopen probeer je de schat te bereiken. Aan de rand van het spelbord staat met een 'X' aangegeven waar je niets verschuiven kunt.



Wanneer je een van je schatten bereikt hebt, leg je de bijbehorende schatkaart duidelijk zichtbaar voor je neer.

Heb je al je nacht-schatten gevonden? Probeer dan zo snel mogelijk je startveld te bereiken.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler alle nachtschatten heeft gevonden en zijn speelfiguur terug naar zijn startveld heeft gebracht.

Als beloning mag deze speler één van de drie munten omdraaien en pakken.

Bereken de behaalde schatpunten:

Elke gevonden dag-schat levert 1 schatpunt op.

Elke gevonden nacht-schat levert 2 schatpunten op.

De speler die het spel beëindigd heeft, krijgt ook nog punten voor de omgedraaide munt (1, 3 of 5 schatpunten).

De speler met de meeste schatpunten heeft gewonnen. Als er een gelijke stand is, wint degene die de meeste schatten gevonden heeft. Is er dan nog een gelijke stand? Dan hebben jullie allebei gewonnen.

Tips:

zo licht het doolhof goed op in het donker!

Als het spel na de dag-fase niet voldoende oplicht in het donker, kunt u het volgende proberen:

1. **Hoe dichter de lichtbron bij het spel staat, hoe beter:** zet bijvoorbeeld tijdens de dag-fase een bureaulamp bij het spel zodat de lichtgevende laag goed kan opladen.

2. **Hoe 'witter' het licht hoe beter:** lichtbronnen met een hoog UV-aandeel (witte LED's, zonlicht, halogeenlampen, spaarlampen) laden de lichtgevende laag het beste op. Gloeilampen of LED's met 'warm/gelig' licht hebben langer nodig om de lichtgevende laag op te laden.

3. **Hoe donkerder de kamer, hoe beter:** de ruimte waarin je speelt, moet je zo donker mogelijk maken. Als een van jullie dat een beetje té griezelig vindt, kan je eventueel een nachtlampje aandoen.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare Box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles

www.ravensburger.com



211168

NL

Zoek de schat in een **bewegend** labirint!



Voor 2 tot 4 spelers vanaf 7 jaar

Auteur: Max J. Kobbert

Illustraties: Joachim Krause, illuVision

Design: DE Ravensburger

Welkom in het Doolhof!

Je kunt twee verschillende spelopties doen: het populaire en bekende basisspel of het dag en nacht doolhof. In deze laatste versie begin je in het licht, maar halverwege het spel gaat het licht uit en geeft het doolhof in het donker licht. Hier vind je eerst de regels voor het basisspel, gevolgd door de regels van het dag en nacht doolhof.

Inhoud:

- ① 1 spelbord met 16 vaste gangkaarten
- ② 34 vierkante gangkaarten
- ③ 24 schatkaarten
- ④ 4 speelfiguren voor dag en nacht doolhof
- ⑤ 12 vierkante nacht-schatkaarten
- ⑥ 3 munten met de waarden 1, 3, 5



1

Ravensburger

Het basisspel

Doel

In het Doolhof ga je op zoek naar mysterieuze voorwerpen en levende wezens. Iedereen probeert door het slim schuiven van de gangen de weg vrij te maken naar de gewenste schat. Winnaar is de eerste speler die al zijn schatten terugbrengt naar zijn startveld.

Voorbereiding

Haal voor het eerste spel voorzichtig de gang- en schatkaarten uit het karton. Daarna schud je de gangkaarten en leg je ze open op de vrije ruimtes op het spelbord, zodat een willekeurig doolhof ontstaat. Eén gangkaart blijft over, deze wordt gebruikt om de doolhofgangen te verschuiven. Schud de 24 schatkaarten en verdeel ze gelijkmatig onder alle spelers. Leg je schatkaarten met de afbeelding naar beneden als stapel voor je neer. Iedereen kiest nu een speelfiguur en zet die op het startveld met dezelfde kleur in de hoek van het spelbord. Nu gaat het beginnen!



Spelverloop

Iedere speler kijkt stiekem welke schat er op het bovenste kaartje staat. Dit is de schat die je als eerste moet vinden. Als eerste mag de speler beginnen, die pas nog een speurtocht heeft gedaan. Daarna gaat het spel verder met de klok mee.

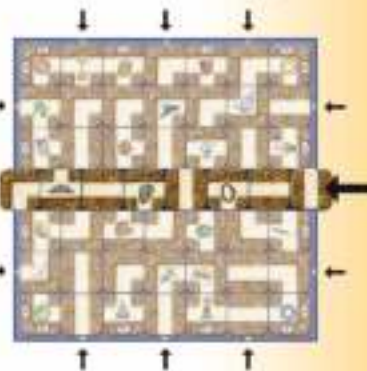
Een beurt bestaat altijd uit twee stappen:

1. Het verschuiven van de gangen
2. Speelfiguur verzetten

Wanneer je aan de beurt bent, probeer je naar het veld in het doolhof te gaan met dezelfde schat als op jouw bovenste schatkaart. Hiervoor verschuif je altijd eerst een rij gangkaarten en verzet je daarna je speelfiguur.

1. Gangen verschuiven

Aan de rand van het spelbord staan 12 pijlen afgebeeld. Deze geven aan in welke richting de vrije gangkaart kan worden ingeschoven. De vaste gangkaarten zijn gemarkeerd met een zwarte 'X', deze kunnen niet verschoven worden. Ben jij aan de beurt? Dan kies je voor één van de pijlen en schuif je daar de vrije gangkaart zó in, dat er aan de andere kant precies één gangkaart uit het doolhof geschoven wordt. De enige beperking is, dat de vrije gangkaart niet mag worden ingeschoven op de plaats waar deze in de vorige beurt was uitgeschoven.



Tip: onthoud waar je de gangkaart niet mag inschuiven, door hem op deze plaats te laten liggen, tot hij weer gebruikt wordt.

Wordt er bij het schuiven een speelfiguur uit het doolhof geduwd? Dan wordt deze direct op de zokuist ingeschoven gangkaart aan de tegenoverliggende zijde gezet. Dit telt niet als een speelbeurt!



Belangrijk: de gangen moeten altijd verschoven worden. Dit geldt ook, als de schat zonder verschuiven bereikt kan worden.

2. Speelfiguur verzetten

Na het verschuiven van de gangen mag je je speelfiguur op elk veld zetten, dat je in één ononderbroken gang kunt bereiken. Dat mag zo ver zijn als je zelf wilt. Je mag je speelfiguur ook laten staan.



Eindigt je beurt op de gezochte schat, dan heb je hem gevonden. Leg de schatkaart open naast je stapel. Nu mag je meteen de volgende schatkaart van je stapel bekijken. Daar staat je volgende doel op.

Tip: als je het doel tijdens je beurt niet kan bereiken, probeer je je speelfiguur in een zo gunstig mogelijke uitgangspositie voor de volgende beurt te zetten.

Dan gaat het spel verder met de klok mee: eerst de vrije gangkaart inschuiven, dan de speelfiguur verplaatsen, enz.

Einde van het spel

Heb je al je schatten gevonden? Dan moet je snel teruggaan naar je startveld. Ben je ook als eerste weer terug op je startveld, dan stopt het spel en heb je gewonnen!

Tips voor het spel met jongere kinderen

Verdeel de schatkaarten onder alle spelers. Leg dan al je schatkaarten open voor je neer (zodat de schatten zichtbaar zijn).

Als je aan de beurt bent, probeer je één van deze schatten te bereiken. Heb je er één gevonden?

Draai dit kaartje dan om. Als je al je schatten hebt omgedraaid, moet je zoals gebruikelijk eerst terug naar je startveld om te winnen.



Dag en nacht doolhof

Pas als het donker is, kan je de kostbare nachtschatten vinden die bij daglicht nauwelijks te zien zijn. Daarnaast kan je een kostbare munt winnen! Bij dit spel gelden dezelfde regels als in het basisspel, met de volgende aanpassingen:

Doel

De winnaar is de speler, die de meeste schatpunten verzameld heeft.

Voorbereiding

Dit doolhof licht alleen op in het donker! Speel het spel daarom in een ruimte die je goed verduisteren kunt. Zet het spel op in het licht, zoals gebruikelijk. Als aanvulling op het basisspel heb je voor deze spelvariant ook de 3 munten en de nacht-schatkaarten nodig.



Schud de 3 munten en leg ze omgekeerd naast het spel. Zorg ervoor dat niemand weet welk nummer op welke munt staat.

Schud en verdeel de schat- en nacht-schatkaarten:

- 2 tot 3 spelers: iedereen krijgt 4 schat- en 4 nacht-schatkaarten
- 4 spelers: iedereen krijgt 3 schat- en 3 nacht-schatkaarten

De rest van de kaarten wordt in dit spel niet gebruikt.

Leg nu je schatkaarten omgekeerd als stapel, en je nacht-schatkaarten open naast elkaar voor je neer.



Vergeet niet: de nacht-schatkaarten moeten met de bovenkant naar een lichtbron liggen, om op te laden voor het lichtgevende effect.

