



Game Design: Max J. Kobbert
Illustraties: Pilot Studio, Naiade
Foto's: Shane Smith

NL



Welkom in het Doolhof!

Inhoud:

- A** 1 spelbord
- B** 34 gangkaarten
- C** 24 schatkaarten
- D** 4 speelfiguren



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.

Vorbereiding

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!



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

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.

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 zojuist 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.



Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort
Ravensburger S.A./N.V.
B.I.T.M. - Atomiumsquare
Box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles