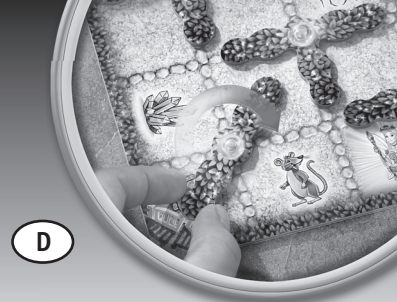


TWIST LABYRINTH

Der magisch-verdrehte Labyrinth-Spaß für 2 – 4 Spieler von 6 – 99 Jahren

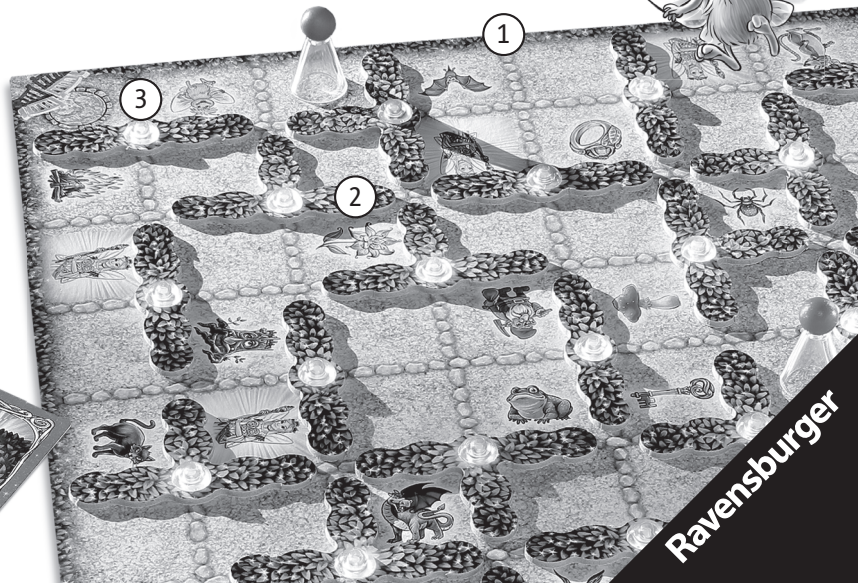
Autor: Michael Feldkötter · Illustration: Joachim Krause · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung) · Redaktion: Monika Gohl
Ravensburger® Spiele Nr. 21 217 0



Im geheimnisvollen Zaubergarten gibt es magische Wesen und wertvolle Schätze, die ihr in der Abenddämmerung entdecken möchtet. Dreht clever den Weg im Hecken-Labyrinth frei und gelangt so auf schnellstem Weg zu ihnen. Manchmal helfen euch Magiekarten: Fliegt zusammen mit der Waldfee oder schlüpf durch eine Hecke hindurch! Wer erfüllt seine Aufgaben und gelangt als Erster wieder zum richtigen Zaubergarten-Tor?

Inhalt:

- ① 1 Spielplan
- ② 25 Hecken
- ③ 25 Druckknöpfe
- ④ 4 Spielfiguren
- ⑤ 4 Spielerkarten
- ⑥ 24 Aufgabenkarten
- ⑦ 28 Magiekarten



Ravensburger

Ziel des Spiels

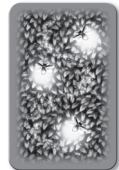
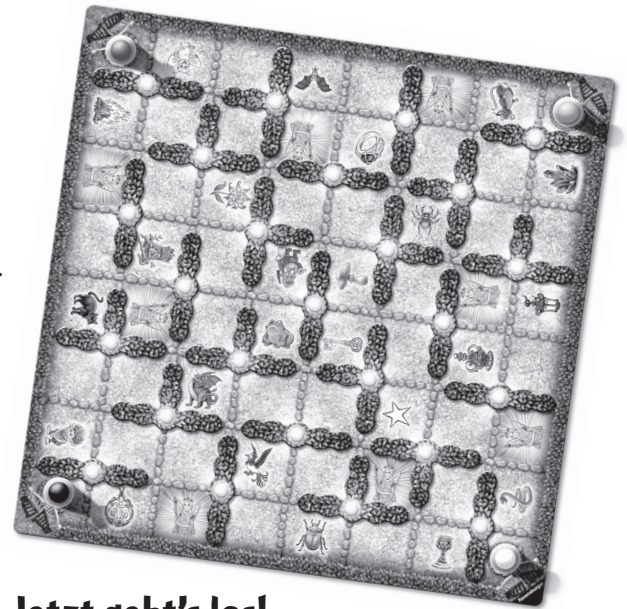
ist es, auf schnellstem Weg zu den sechs Motiven seiner Aufgabenkarten zu gehen und als Erster am richtigen Zaubergarten-Tor zu sein.

Vorbereitung

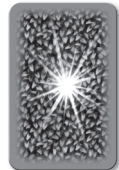
Drückt alle Teile aus der Stanztafel heraus. Vor dem ersten Spiel befestigt ihr die geraden und gewinkelten **Hecken** auf dem **Spielplan** so, wie es die Abbildung zeigt. Die Hecken richtet ihr entlang der Steinlinien aus.

Hier seht ihr eine mögliche Startposition. Ihr dürft sie zu Beginn weiterer Spiele gern auch anders ausrichten.

Jeder sucht sich eine **Spielfigur** aus und stellt sie auf eines der Zaubergarten-Tore.



Mischt die **Aufgabenkarten** und verteilt an jeden Spieler sechs Stück, die ihr als verdeckten Stapel vor euch legt. Die übrigen Aufgabenkarten werden in dieser Runde nicht benötigt.



Legt die gemischten **Magiekarten** als verdeckten Stapel bereit.

Eure farbgleiche **Spielerkarte** legt ihr vor euch hin. Zunächst dient sie nur als Farbanzeige und wird erst ganz zum Schluss noch auf andere Weise eingesetzt.



Jetzt geht's los!

Deckt die oberste eurer Aufgabenkarten auf. Ihr seht darauf das erste Ziel, zu dem ihr mit eurer Figur ziehen möchtet.



Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, führst du die beiden folgenden Aktionen (A und B) in beliebiger Reihenfolge aus.

Es ist erlaubt, zuerst seine Spielfigur zu ziehen (Aktion B), dann eine Hecke zu drehen (Aktion A) und anschließend seine Spielfigur weiter zu ziehen (Aktion B).

A) Hecke drehen

Drehe eine Hecke, damit sie dir den Weg zu deinem Ziel freimacht. Du darfst sie um **ein, zwei oder drei** Felder drehen. Figuren der umliegenden Felder werden dabei mitgedreht. Wenn nötig, darfst du beim Mitdrehen der Figuren etwas nachhelfen. Wenn du möchtest, darfst du die Hecke, die dein direkter Vorgänger bewegt hat, noch einmal drehen – oder auf das Drehen ganz verzichten.

Aufgabe erfüllt

Erreichst du mit deiner Figur das Feld deiner Aufgabe, legst du die Karte vor dir ab. Decke dann eine **weitere Aufgabekarte** auf, die dein nächstes Ziel zeigt. Anschließend ist dein linker Nachbar dran.

Aufgabe nicht erfüllt

Erreichst du das Feld deiner Aufgabe nicht, bleibst du auf dem Weg dorthin auf einem beliebigen Feld stehen. Natürlich wirst du versuchen, so nah wie möglich an dein Ziel heran zu kommen. Ziehe die oberste **Magiekarte** vom Stapel und lege sie offen vor dir ab. Du darfst Magiekarten sammeln und bei einem deiner weiteren Züge jederzeit einsetzen. Im Moment ist dein Zug jedoch beendet.

B) Spielfigur ziehen

Bewege deine Spielfigur soweit durch das Labyrinth, wie du kannst und möchtest. Die **Hecken sind dabei Hindernisse**, über die Steinlinien darfst du gehen. Deine Figur darfst du nur über Wege ziehen, die nicht von Hecken versperrt sind.

Auf einem Feld darf nur **eine Figur** stehen. Du darfst bei deinem Zug andere Figuren überspringen.

Ausnahme: *Steht auf deinem Zielfeld bereits eine Figur, darfst du ausnahmsweise dorthin ziehen.*

Magiekarten

Magiekarten helfen dir, schneller zu deinem Ziel zu kommen. Du darfst sie **zusätzlich** zu deinen Aktionen „A“ und „B“ einsetzen. Genutzte Magiekarten gehen aus dem Spiel.

Wichtig: Du kannst auch mehrere Magiekarten in einem Zug einsetzen.



Hecken-Schlupfloch

Mit dieser Karte darfst du, ohne die Hecke zu drehen, durch ein Loch hindurch schlüpfen und auf der anderen Seite deinen Weg fortsetzen.



Waldfee-Flug

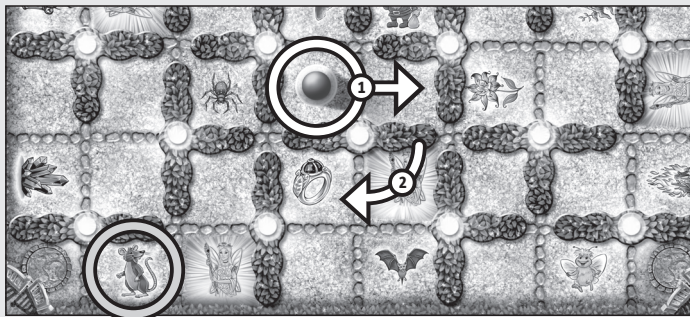
Die Waldfee darfst du erst einsetzen, wenn du von ihr **zwei Karten** gesammelt hast. Möchtest du sie verwenden, kannst du zu Beginn oder während eines Zuges von einem Waldfee-Feld zu einem beliebigen anderen Waldfee-Feld fliegen. Von dort aus darfst du sofort deinen Weg fortsetzen.



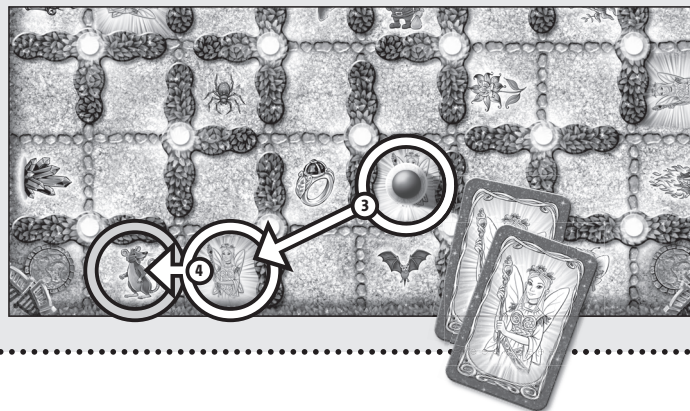
Hier ein Zugbeispiel:

Ein Spieler besitzt zwei Waldfee-Flug-Karten und möchte zur Ratte.

Er läuft zuerst zur Hecke ① und dreht diese um ein Feld ②.



Nun geht er zur Waldfee und fliegt gleich zu der anderen Waldfee, die der Ratte am nächsten ist ③. Weiter geht's direkt zur Ratte ④ – geschafft!



Nachdem du deine Aktionen ausgeführt hast, ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Spielerkarte

Hast du deine letzte Aufgabenkarte erfüllt, nimmt dein linker Nachbar deine Spielerkarte und legt sie neben ein beliebiges Zaubergarten-Tor. Dieses Feld ist dein letztes Ziel. Erreichst du das Tor nicht in einem Zug, ziehe auch hier eine Magiekarte.

Hinweis: Neben ein Zaubergarten-Tor dürft ihr mehrere Spielerkarten legen.

Ende des Spiels

Das Spiel gewinnt, wer alle seine Aufgaben erfüllt und seine Spielfigur als Erster zu dem für ihn bestimmten Zaubergarten-Tor gezogen hat.



© 2016 Ravensburger Spielverlag

TWIST LABYRINTH

Un labyrinthe magique à faire tourner la tête, pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans

Auteur : Michael Feldkötter · Illustrations : Joachim Krause · Design : DE Ravensburger, KniffDesign (règles) · Rédaction : Monika Gohl
Jeux Ravensburger® n° 21 217 0

F



Dans le mystérieux jardin magique se cachent des créatures et des trésors fabuleux. Au crépuscule, vous partez à leur recherche. À vous de trouver le chemin le plus rapide qui mène jusqu'à eux, en tournant astucieusement les haies. Parfois, des cartes Magie vous aideront : Envolez-vous avec la Fée des Bois ou traversez une haie !
Qui remplira tous ses objectifs et rejoindra le premier la bonne porte du jardin magique ?

Contenu :

- ① 1 plateau de jeu
- ② 25 haies
- ③ 25 axes
- ④ 4 pions
- ⑤ 4 cartes Joueur
- ⑥ 24 cartes Objectif
- ⑦ 28 cartes Magie



Ravensburger

Le but du jeu

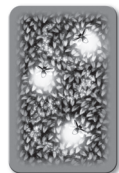
consiste à trouver le chemin le plus rapide menant à chacun des 6 dessins figurant sur ses cartes Objectif, puis à rejoindre le premier la bonne porte du jardin.

Mise en place

Détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées. Avant la première partie, fixez les **haies** droites ou en T sur le **plateau**, comme le montre l'illustration.

Alignez les haies avec les rangées de pierres. L'illustration vous donne un exemple de position de départ. Pour les parties suivantes, vous pourrez orienter les haies autrement.

Chaque joueur choisit un **pion** et le place à l'une des portes du jardin.

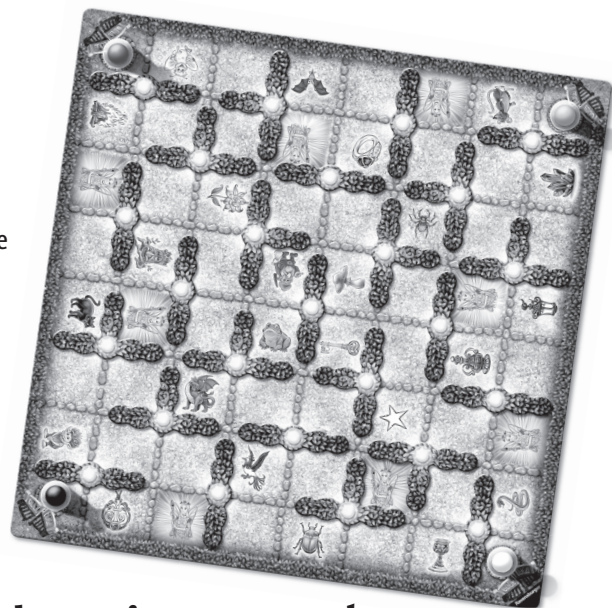


Mélangez les **cartes Objectif** et distribuez-en 6 à chacun. Chacun les empile devant lui, face cachée. Les cartes Objectif restantes ne sont pas utilisées durant cette partie.



Mélangez les **cartes Magie** et gardez la pile, face cachée, à portée de main.

Chaque joueur place la **carte Joueur** de la couleur de son pion devant lui. Pour l'instant, elle ne sert qu'à indiquer la couleur de chacun ; en toute fin de partie, elle aura une autre fonction.



La partie commence !

Retournez tous la première carte Objectif de votre pile. Elle vous indique le premier objectif que votre pion doit atteindre.



Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur effectue les deux actions (A et B) ci-dessous dans l'ordre de son choix. Il est permis de déplacer d'abord son pion (action B), puis de tourner une haie (action A), avant de poursuivre son déplacement (action B), mais pas de tourner deux haies.

A) Tourner une haie

Le joueur tourne une haie pour libérer le passage vers son objectif. Il peut la tourner **d'un quart, d'un demi ou de trois quarts de tour**. Les pions qui se trouvent sur les cases autour de l'axe tournent en même temps que la haie. Si nécessaire, il est possible de s'aider de la main pour pousser les pions. Il est permis de tourner une haie qui vient d'être tournée par le joueur précédent, ainsi que de renoncer à tourner une haie.

Objectif atteint

Si un joueur atteint la case sur laquelle figure son objectif, il pose la carte devant lui. Il retourne alors la carte suivante de sa pile : elle indique son **nouvel objectif**. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Objectif non atteint

Si le joueur n'atteint pas la case correspondant à son objectif, il s'arrête en chemin sur la case de son choix. Bien sûr, il a intérêt à s'en rapprocher le plus possible. Il pioche la première **carte Magie** de la pile et la place, face visible, devant lui. Un joueur peut accumuler les cartes Magie pour les utiliser à n'importe quel moment plus tard. Mais son tour actuel s'arrête là.

B) Déplacer son pion

Le joueur déplace son pion à travers le labyrinthe aussi loin qu'il le peut ou le veut. **Les haies constituent des obstacles**, par contre il est permis de passer par-dessus des rangées de pierres. Un pion ne peut emprunter que des chemins qui ne sont pas barrés par des haies. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Un pion peut sauter par-dessus un autre.

Exception : *Si sa case Objectif est déjà occupée, le joueur peut quand même s'y déplacer.*

Cartes Magie

Les cartes Magie permettent d'atteindre son objectif plus rapidement. Le joueur peut les jouer **en plus** de ses actions A et B. Une fois utilisées, les cartes Magie sont écartées du jeu.

Important : Un joueur peut utiliser plusieurs cartes Magie durant le même coup.



Passage à travers la haie

Cette carte permet de se glisser dans un trou de la haie et de continuer son chemin de l'autre côté, sans avoir besoin de la tourner.



Vol avec la Fée des Bois

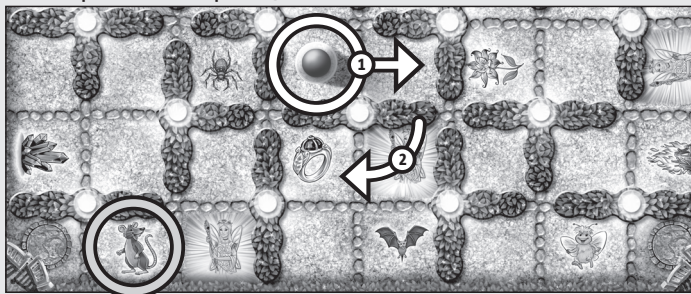
Un joueur ne peut utiliser ce pouvoir que s'il a réuni **2 cartes** Fée des Bois. Elles permettent, au début ou pendant son tour, de voler d'une case Fée des Bois à une autre case Fée des Bois sur le plateau. Il peut ensuite continuer son déplacement à partir de la case où il a atterri.



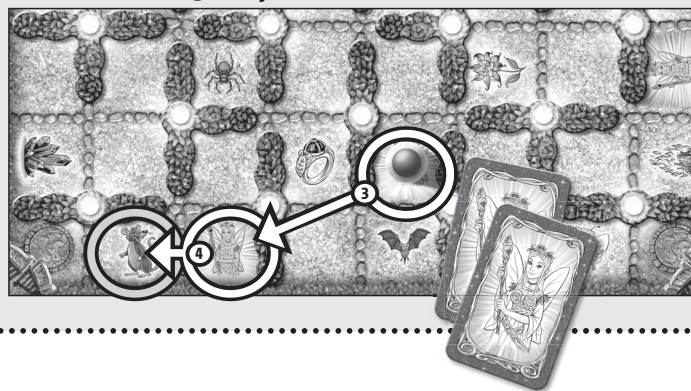
Exemple de déplacement :

Le joueur possède deux cartes Fée des Bois et souhaite atteindre le rat.

Il commence par se déplacer jusqu'à la haie ① la tourne d'un quart de tour en poussant son pion ②.



Il se retrouve alors sur la Fée des Bois et vole jusqu'à l'autre Fée des Bois la plus proche du rat ③. Il continue son déplacement et atteint directement le rat ④ – Objectif atteint !



Une fois qu'il a effectué ses actions, c'est à son voisin de gauche de jouer.

Carte Joueur

Lorsqu'un joueur a atteint son dernier objectif, son voisin de gauche prend la carte Joueur de celui-ci et la pose à proximité de la porte du jardin de son choix. C'est la case qu'il devra tenter de rejoindre à son prochain tour. S'il n'y parvient pas, il tirera là aussi une carte Magie.

Remarque : Il peut y avoir plusieurs cartes Joueur près de la même porte.



Fin de la partie

Le vainqueur est le joueur qui a réalisé tous ses objectifs et qui atteint le premier la porte désignée.



© 2016 Ravensburger Spielverlag

TWIST LABYRINTH

Un labirinto mobile per 2 - 4 giocatori, da 6 anni in su

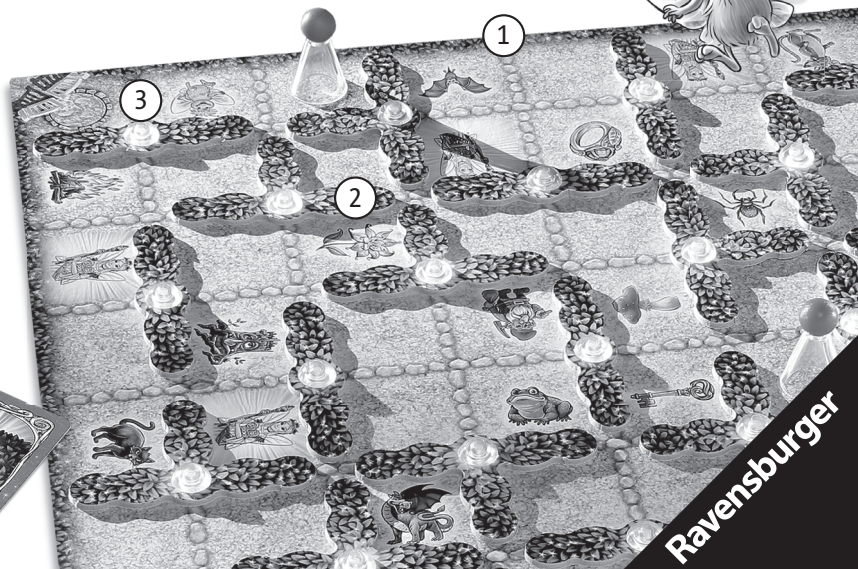
Autore: Michael Feldkötter · Illustrazioni: Joachim Krause · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (istruzioni) · Redazione: Monika Gohl
Gioco Ravensburger® n° 21 217 0

Nel misterioso giardino incantato, protette da un intricato labirinto, si nascondono magiche creature e preziosi tesori cui – al crepuscolo – potrete iniziare a dare la caccia. Apritevi la strada all'interno del labirinto, girando abilmente le siepi e trovate la via più veloce per raggiungerli. Ma siccome un po' d'aiuto non fa mai male, a volte potranno tornarvi comode le carte magia, con le quali volare insieme a una fatina o sgattaiolare attraverso una siepe!

Chi raggiungerà per primo i propri obiettivi e tornerà al proprio cancello del giardino incantato?

Contenuto:

- ① 1 tabellone
- ② 25 siepi girevoli
- ③ 25 perni
- ④ 4 pedine
- ⑤ 4 carte giocatore
- ⑥ 24 carte obiettivo
- ⑦ 28 carte magia



Ravensburger

Scopo del gioco

Bisogna raggiungere, nel modo più rapido possibile, i sei obiettivi presenti sulle rispettive carte di cui siete in possesso e tornare per primi al proprio cancello del giardino incantato.

Preparazione

Staccate con cura tutte le parti del gioco dalla tavola prefustellata. Prima d'iniziare a giocare per la prima volta, fissate sul tabellone le **siepi dritte** e quelle **angolate**, così come indicato dalla figura. Qui vedete una possibile configurazione di partenza, ma potrete organizzare le cose anche in modo diverso all'inizio di ogni nuova partita.

Ogni giocatore sceglie una **pedina** e la posiziona su una delle caselle che raffigurano i cancelli del giardino incantato.



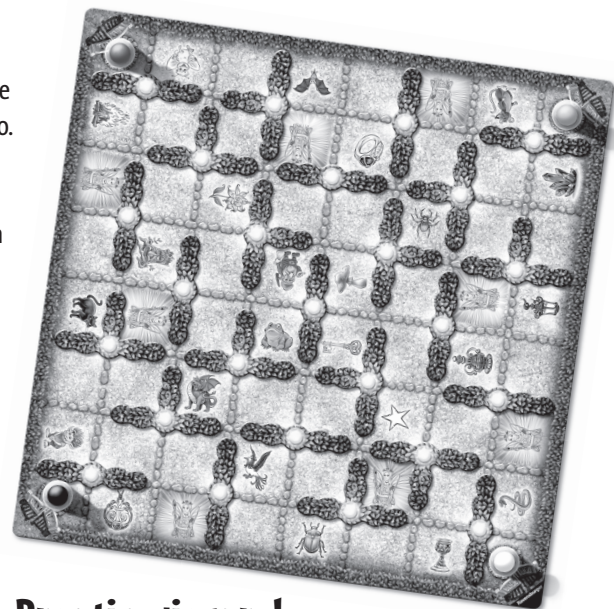
Mischiate le **carte obiettivo** e distribuitene sei a ciascuno dei giocatori, che le posizioneranno, coperte, davanti a loro. Per questa partita, le restanti carte obiettivo non serviranno più.



Mischiate le **carte magia** e impilatele, coperte, a lato del tabellone.



Ciascun concorrente dispone scoperta, di fronte a lui, la **carta giocatore** dello stesso colore della sua pedina. All'inizio questa carta servirà solo per indicare il colore del giocatore e, solo verso la fine della partita, verrà utilizzata in un altro modo.



Pronti a giocare!

Scopri la prima delle tue carte obiettivo. Qui trovi il primo traguardo da raggiungere con la tua pedina.



Inizia il giocatore più giovane, seguito a turno in senso orario da tutti gli altri. Appena è il tuo turno di gioco, esegui le due azioni qui indicate nell'ordine che preferisci.

Ad esempio: sposta prima la tua pedina (azione B), poi gira una siepe (azione A), per poi continuare a muovere la tua pedina (azione B).

A) Girare le siepi

Gira la siepe che ti sbarrata la strada impedendoti di raggiungere il tuo obiettivo. Puoi girarla di **una, due o tre caselle**. Anche le pedine che dovessero trovarsi nelle caselle vicine verranno conseguentemente spostate. Se necessario, puoi sistemarle manualmente. Se lo desideri, puoi girare di nuovo anche la siepe appena spostata dal giocatore che ti ha preceduto, oppure puoi rinunciare del tutto a girare una siepe.

Obiettivo raggiunto

Una volta raggiunta la casella corrispondente al tuo obiettivo, metti la carta davanti a te. Scopri poi una nuova carta obiettivo, che indicherà il prossimo traguardo da raggiungere, dopodiché cedi il turno al giocatore seguente.

Obiettivo non raggiunto

Se non riesci a raggiungere subito la casella corrispondente al tuo obiettivo, puoi fermarti in una qualsiasi delle caselle lungo la strada. Naturalmente ti converrà di avvicinarti il più possibile all'obiettivo. Prendi allora la carta in cima al mazzetto delle **carte magia** e ponila, scoperta, davanti a te. Ti è concesso di raccogliere più carte magia e utilizzarle in qualunque momento durante una delle tue prossime mosse. Adesso, però, il tuo turno è terminato.

B) Muovere la pedina

Sposta la tua pedina all'interno del labirinto come più desideri, a patto però di avere la strada libera. Le **siepi costituiscono degli ostacoli** ai tuoi spostamenti e la tua pedina potrà muoversi solo lungo un percorso che non sia sbarrato da siepi. Le pietre sul percorso servono solo a delimitare le caselle e ci si può transitare. Su una casella potrà sostare una pedina alla volta, ma è permesso scavalcare altre pedine. **Eccezione:** *Se sulla casella del tuo obiettivo si trova già un'altra pedina, potrai sostarvi anche tu.*

Carte magia

Le carte magia possono aiutarti a raggiungere più velocemente il tuo obiettivo. Puoi utilizzarle **in combinazione** con le tue azioni "A" e "B". Una volta usata una carta, questa va tolta dal gioco.

Importante: Nello stesso turno di gioco puoi usare anche più carte magia e nell'ordine che più ti farà comodo.



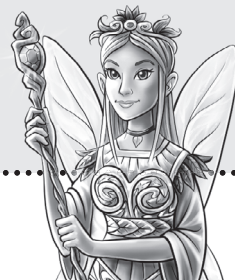
Passaggio siepe

Anziché dover girare una siepe, con questa carta potrai attraversarla tramite uno speciale pertugio, che ti consentirà di arrivare dall'altra parte e proseguire il cammino.



Volo con la fatina

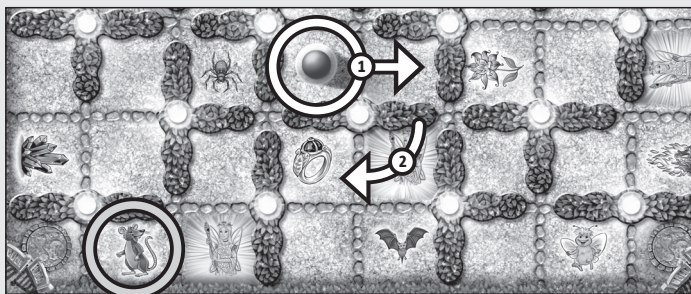
Puoi volare con la fatina solo quando avrai raccolto due carte magia con la sua illustrazione. Al tuo turno di gioco, potrai decidere se spostarti lungo il percorso e poi volare o viceversa. Trovando ti quindi su una casella-fatina potrai raggiungere, in un unico balzo, una qualsiasi altra casella-fatina del labirinto. Da lì potrai proseguire subito il percorso.



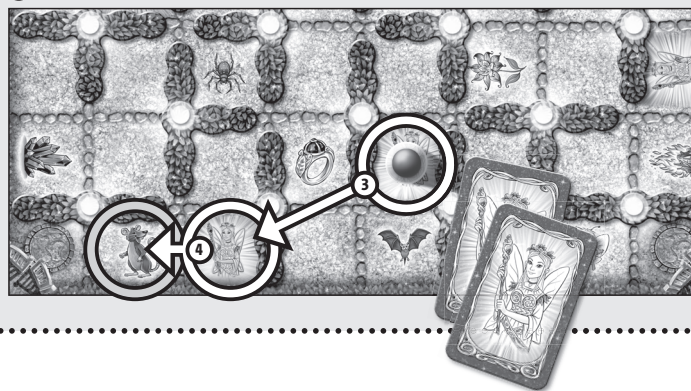
Ecco un esempio di come muoversi:

Un giocatore possiede due carte fatina e vuole raggiungere la casella del topo.

Prima si sposta verso la siepe ① poi la gira di una casella ②.



Ora si sposta sulla fatina e spicca il volo verso un'altra, accanto alla casella del topo ③. Da qui, riprende la mossa e si sposta direttamente sul topo ④ - fatto!



Una volta eseguite le tue azioni, toccherà all'avversario alla tua sinistra.

Carte giocatore

Una volta raggiunto il tuo ultimo obiettivo, il concorrente alla tua sinistra prende la tua carta giocatore e la posiziona vicino ad uno dei cancelli del giardino incantato, a sua scelta. È lì che dovrai cercare di arrivare quando toccherà di nuovo a te. Se non ci riuscirai, anche in questo caso, potrai pescare una carta magia.

Nota: Accanto allo stesso cancello potete mettere più carte giocatore.



Fine del gioco

Vince il gioco chi riuscirà a raggiungere tutti i propri obiettivi e ad arrivare, con la propria pedina, sino al cancello del giardino a lui destinato.



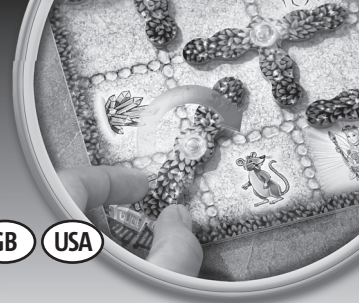
© 2016 Ravensburger Spielverlag

TWIST LABYRINTH

A Magically Twisting Maze for 2 – 4 Players, Ages 6 – 99

By: Michael Feldkötter · Illustration: Joachim Krause · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (rules) · Editor: Monika Gohl
Ravensburger® Game No. 21 217 0

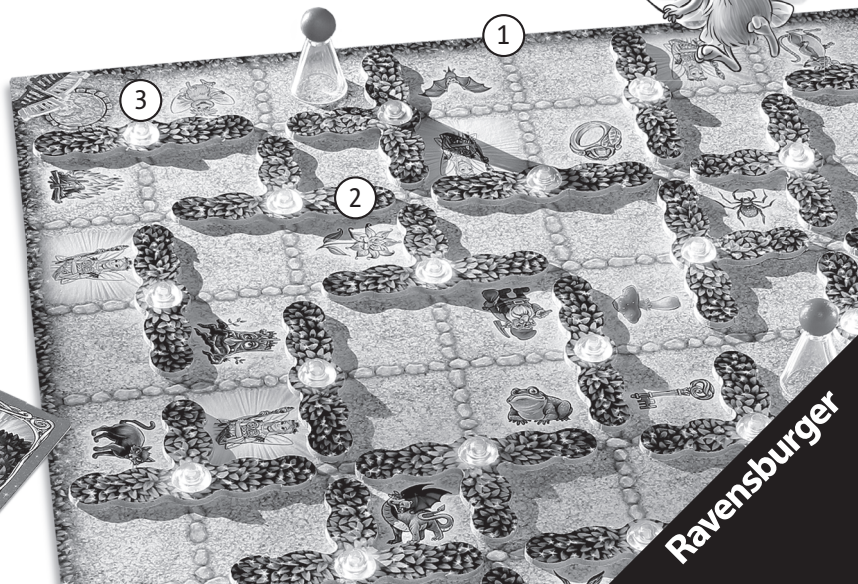
GB USA



In this enchanted garden there are magical creatures and valuable treasures waiting to be discovered. Cleverly twist the hedges in the labyrinth to create a clear path and reach them by the quickest route. Sometimes magic cards will help you fly with a fairy or slip through a hedge! Who will be the first one to reach the correct gate?

Contents:

- ① 1 game board
- ② 25 hedges
- ③ 25 press studs
- ④ 4 playing pieces
- ⑤ 4 player cards
- ⑥ 24 task cards
- ⑦ 28 magic cards



Ravensburger

Aim of the game

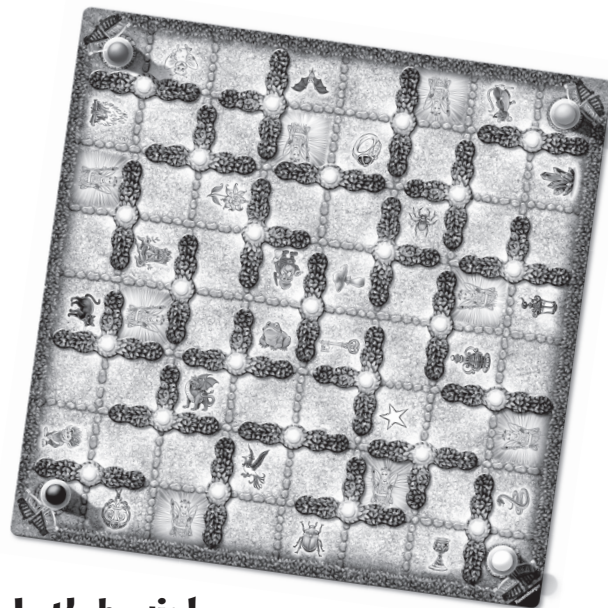
Move to the six images shown on your task cards and be the first one to reach the correct gate of the magic garden.

Preparation

Carefully press all parts out of the perforated board. Before the first game, affix the straight and angled **hedges** onto the **game board** as shown in the illustration. Place the hedges along the lines of stones. The illustration shows a possible set-up.

The hedges can be set up randomly for every game.

Each player chooses a **playing piece** and places it on one of the garden gates.

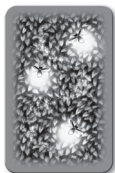


Let's begin!

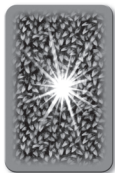
Turn over your top task card. The picture on the card shows you the first goal (task square) you must move your playing piece to.

The youngest player begins and play continues in a clockwise direction. On your turn, carry out the following two actions (A and B) in any order.

You may first move your playing piece (Action B), then turn a hedge (Action A), and then make another move with your playing piece (Action B).



Shuffle the **task cards** and deal six cards to each player, placing them in a pile face down in front of you. The remaining task cards are not needed in this round.



Place the shuffled **magic cards** face down in a pile ready for play.

Each player places their **player card** of the same colour face up in front of them. At first it's a colour indicator and is only used for a different purpose right at the end of the game.



A) Twisting a hedge

Twist a hedge to create a clear path to your goal. You may twist it by **one, two or three squares**. Figures on the surrounding spaces turn with it too. If necessary, you can help out a bit. You may also move the hedge that the previous player moved, or not twist one at all.

Task completed

Once your playing piece reaches a task square, place the corresponding card in front of you. Then turn over **another task card**, which shows your next goal. Then the player on your left takes a turn.

Task not completed

If you do not reach your task square, you remain where you are. Of course, you try to get as close to your goal as possible. Draw the top **magic card** from the pile and place it face up in front of you. You may collect magic cards and use them at any time during your next turns. But for now, your turn has ended.

B) Moving your playing piece

Move your playing piece as far as you can or want to. The **hedges are no hindrance**: You may cross over the lines of stones. Your playing piece may only move along paths that are not blocked by hedges.

Only one playing piece may stand on any one square. On your turn, you may jump over other playing pieces.

Exception: *If there is already a playing piece on your task square, you can move to that square.*

Magic cards

Magic cards help you to reach your goal more quickly. You may use them **in addition to** your “A” and “B” actions. Used Magic Cards are taken out of the game. **Important:** You may use more than one magic card in one turn.



Loophole in the hedge

With the help of this card and without twisting the hedge, you can slip through a hole and continue your path on the other side.



Fairy flight

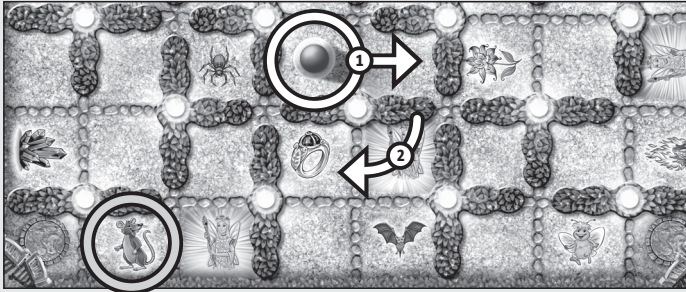
You may not use the fairy flight card until you have collected **two of these cards**. If you wish to use them, you may fly from one fairy to any other fairy at any time during your turn. You may then immediately continue along your path from there.



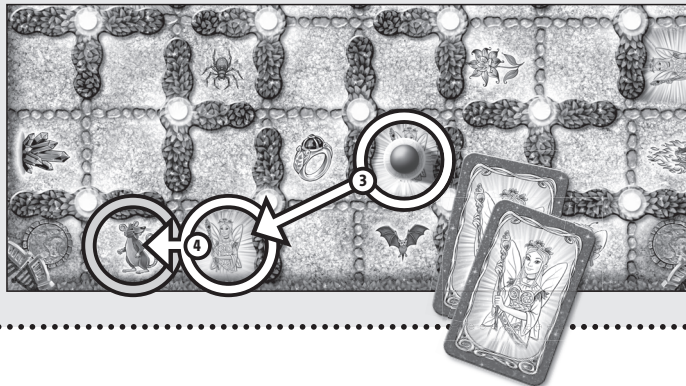
Example of a turn:

A player has two fairy flight cards and wants to reach the rat.

They move to the hedge ①, twist the hedge and their playing piece by one square ②.



Now they are by the fairy and fly to the next fairy closest to the rat ③. From there they move directly to the rat ④!



Once you have completed these actions, the player on your left takes a turn.

Player card

Once you have completed your last task card, the player on your left takes your player card and places it beside any one of the magic garden gates. On your next turn, you try to reach this gate. If you cannot reach the gate, draw a magic card.

Note: You can place more than one player card beside any garden gate.



End of the game

The first player to complete all their tasks and reach their designated garden gate is the winner!



© 2016 Ravensburger Spieleverlag

TWIST LABYRINTH

Un divertido juego con un retorcido laberinto mágico para 2 – 4 jugadores de 6 – 99 años.

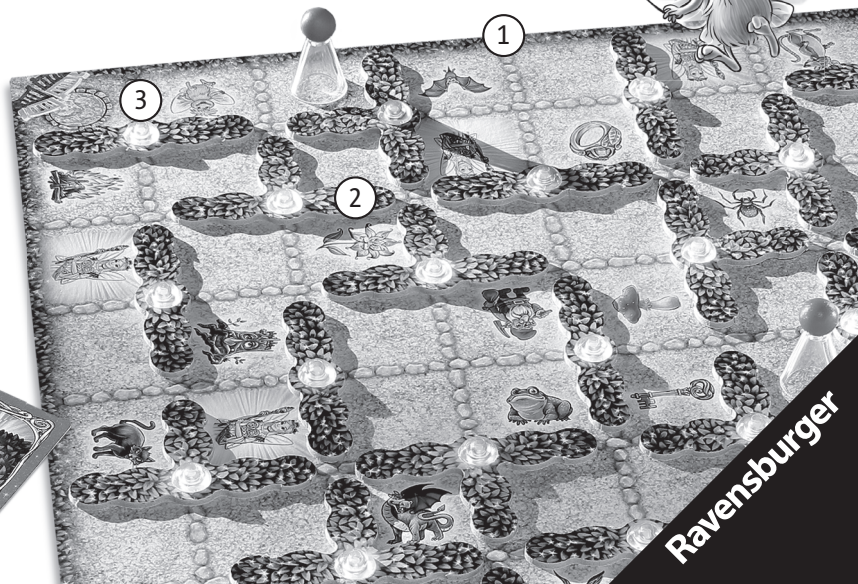
Autor: Michael Feldkötter · Ilustraciones: Joachim Krause · Diseño: DE Ravensburger, KniffDesign (instrucciones) · Redacción: Monika Gohl
Juegos Ravensburger® n.º 21 217 0

E

En el misterioso jardín encantado hay seres mágicos y valiosos tesoros que debéis encontrar al atardecer. Girad astutamente los caminos del laberinto de setos y conseguid abrir el camino más rápido hasta ellos. A veces las cartas de magia os ayudarán: ¡podréis volar con el hada del bosque o pasar a través de un seto! ¿Quién logrará alcanzar sus objetivos y será el primero en regresar a la puerta adecuada del jardín encantado?

Contenido:

- ① 1 tablero
- ② 25 setos
- ③ 25 botones de presión
- ④ 4 peones
- ⑤ 4 cartas de jugador
- ⑥ 24 cartas de objetivo
- ⑦ 28 cartas de magia



Ravensburger

Objetivo del juego

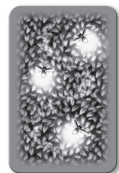
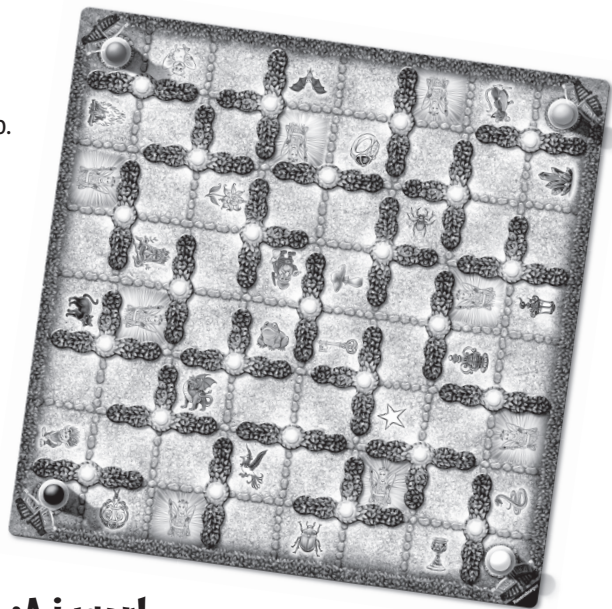
El objetivo es abrirse el camino más rápido hasta los seis seres u objetos de sus cartas de objetivo y ser el primero en llegar a la puerta correcta del jardín encantado.

Preparativos

Separad todas las piezas del panel troquelado. Antes de jugar por primera vez, montad los **setos** rectos y los angulosos en el **tablero** de la forma en la que se indica en la imagen. Distribuid los setos a lo largo de las líneas de piedras.

Aquí se puede ver una posible posición inicial. Al inicio de las siguientes partidas podéis distribuirlos de diferente manera si queréis.

Cada jugador escoge un **peón** y lo coloca en una de las puertas del jardín encantado.



Mezclad las **cartas de objetivo** y repartid seis cartas a cada jugador, que deberá formar con ellas una pila delante de él. Las cartas de objetivo sobrantes no se utilizan en esta ronda.



Formad una pila con las **cartas de magia** boca abajo.

Cada jugador se pone la **carta de jugador** de su mismo color boca arriba delante de él. Por el momento, esta carta solo muestra el color del jugador y no servirá para nada más hasta el final de la partida.



¡A jugar!

Destapad la primera de vuestras cartas de objetivo. En ella veréis el primer objetivo al que tenéis que llegar con vuestro peón.



Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, puedes realizar las siguientes dos acciones (A y B) en el orden que prefieras. Se permite mover primero el peón (acción B) y luego girar un seto (acción A) y a continuación mover el peón de nuevo (acción B).

A) Girar un seto

Gira un seto que te abra un camino hasta tu objetivo. Puedes girarlo **una, dos o tres casillas**. Los peones que haya en las casillas a su alrededor girarán también junto con el seto. Si es necesario, ayuda a los peones a girar junto con el seto. Si quieres, puedes volver a girar el seto que acaba de cambiar el jugador anterior o saltarte el paso de girar el seto.

Objetivo alcanzado

Cuando llegues con tu peón a la casilla que indicaba tu carta de objetivo, descarta la carta correspondiente delante de ti. Destapa la siguiente carta de objetivo, que te mostrará cuál es tu **próximo objetivo**. Después pasa el turno al jugador de tu izquierda.

Objetivo no alcanzado

Si no logras llegar a la casilla de tu objetivo, te quedas de camino hacia a él en una casilla cualquiera. Por supuesto, debes intentar acercarte lo máximo posible a tu objetivo. Coge la primera carta de magia de la pila y déjala boca arriba delante de ti. Puedes guardarte las cartas de magia y utilizarlas en cualquier momento en uno de tus próximos turnos. Pero por el momento, tu turno finaliza.

B) Mover el peón

Avanza tu peón por el laberinto tanto como puedas y desees. Los **setos obstaculizan el paso**, pero por encima de las líneas de piedras sí que puedes pasar. Puedes mover el peón por los caminos que no estén bloqueados por los setos. No puede haber más de **un peón** en una misma casilla. Al mover el peón puedes saltar por encima de los otros peones. **Excepción:** Si tu objetivo está en una casilla en la que ya hay otro peón, puedes mover tu peón a esa casilla de manera excepcional.

Cartas de magia

Las cartas de magia te ayudan a llegar más rápido a tu objetivo. Puedes utilizarlas adicionalmente a las acciones «A» y «B». Las cartas de magia ya utilizadas se descartan del juego.

Importante: Puedes utilizar varias cartas de magia en un turno.



Hueco entre los setos

Con esta carta puedes colarte por un hueco a través del seto, sin tener que girarlo, y seguir tu camino al otro lado.



Vuelo del hada del bosque

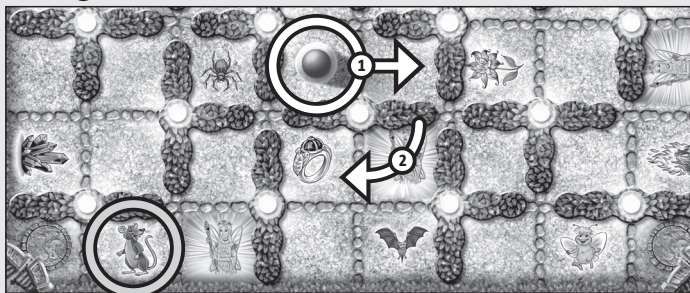
El hada del bosque solo puedes utilizarla cuando hayas reunido dos cartas tuyas. Cuando la utilices, podrás volar al principio de tu turno o durante el mismo desde una casilla de hada del bosque hasta cualquier otra casilla de hada del bosque. Desde ahí, podrás proseguir inmediatamente tu camino.



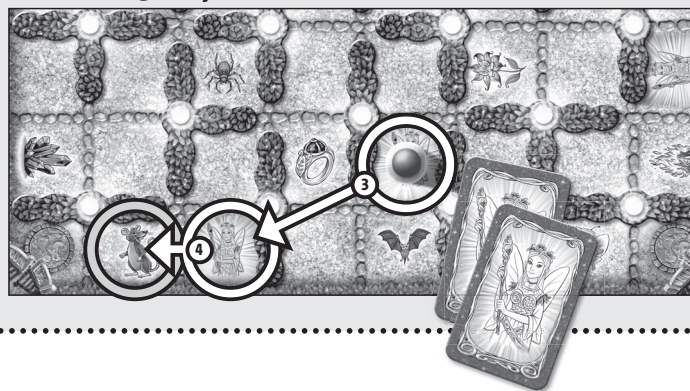
Ejemplo de un turno de juego:

Un jugador posee dos cartas de hada del bosque y quiere llegar hasta la rata.

Primero avanza hasta el seto ① y gira el seto junto con su peón una casilla ②.



Ahora está sobre la casilla del hada del bosque y vuela hasta la otra hada del bosque que más cerca está de la rata ③. Luego sigue directamente hasta la rata ④ : ¡objetivo alcanzado!



Después de llevar a cabo tus acciones, el turno pasa al jugador de tu izquierda.

Carta de jugador

Cuando hayas alcanzado tu último objetivo, el jugador de tu izquierda coge tu carta de jugador y la coloca junto a una de las puertas del jardín encantado. En tu próximo turno tendrás que intentar llegar hasta esa puerta. En el caso de que no logres llegar hasta la puerta, también puedes coger una carta de magia.

Nota: Se pueden poner varias cartas de jugador junto a la misma puerta del jardín encantado.

Fin de la partida

Gana la partida quien alcance todos sus objetivos y llegue primero a la puerta del jardín encantado que le toque.



© 2016 Ravensburger Spieleverlag

TWIST LABYRINTH

PT

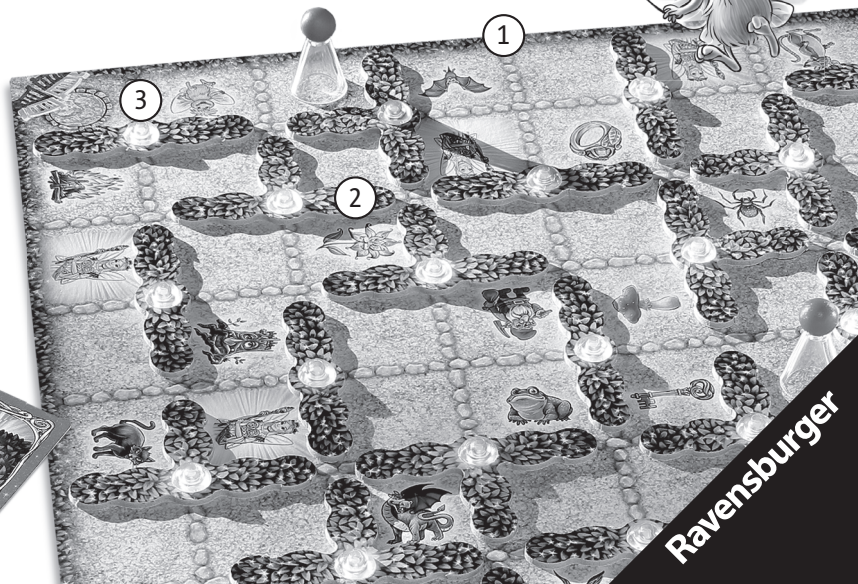
Um labirinto móvel para 2 – 4 jogadores, a partir de 6 anos

Autor: Michael Feldkötter · Ilustrações: Joachim Krause · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (instruções de jogo) · Redação: Monika Gohl
Jogo Ravensburger® n° 21 217 0

No misterioso jardim encantado escondem-se mágicos seres e tesouros preciosos que, ao anoitecer, poderá tentar descobrir. Libere a estrada dentro do labirinto e vire as moitas com inteligência para encontrar o caminho mais rápido para alcançá-los. Podem talvez ajudar as cartas magia: voe com a fadinha ou escape através de uma moita! Quem chegará nos próprios objetivos e voltará primeiro no portão certo do jardim encantado?

Conteúdo:

- 1 cartela
- 25 moitas
- 25 botões
- 4 peças
- 4 cartas jogador
- 24 cartas-objetivo
- 28 cartas magia



Ravensburger

Objetivo do jogo

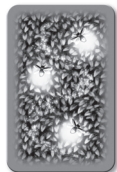
alcançar, o mais rápido possível, os seis objetivos presentes nas respectivas cartas que estão em próprio poder e chegar primeiro no portão certo do jardim encantado.

Preparação

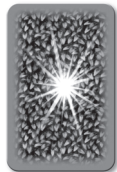
Extraia todas as partes do jogo da cartela previamente cortada. Antes de começar a jogar pela primeira vez, fixe as **moitas** retas e as angulares na **cartela**, conforme indicado na figura.

Aqui pode-se ver uma possível configuração de partida. Pode-se também organizar as coisas de forma diferente no início de cada nova partida.

Cada jogador escolhe uma **peça** e posiciona-a sobre uma das casas que representam os portões do jardim encantado.

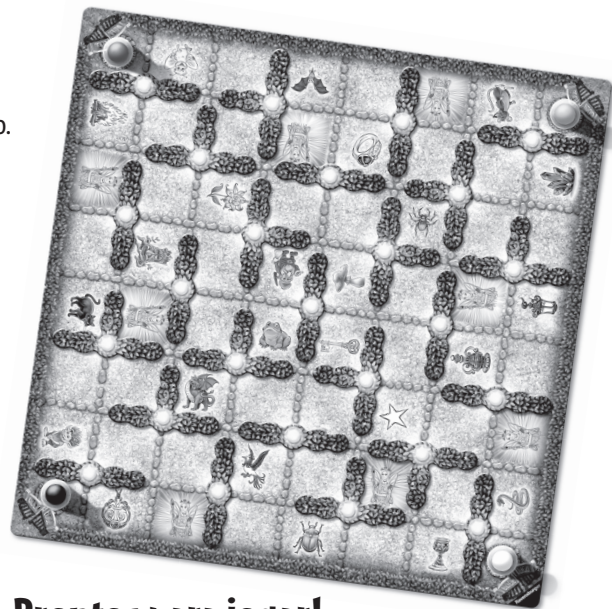


Embaralhe as **cartas-objetivo** e distribua seis para cada jogador, que as posicionará, cobertas, em frente a si. Para esta partida, as cartas-objetivo restantes não serão mais necessárias.



Embaralhe as **cartas magia** e empilhe-as, cobertas ao lado da cartela.

Cada jogador coloca a própria **carta jogador**, da mesma cor da peça, na sua frente, descoberta. Inicialmente, essa carta servirá para indicar a cor e será utilizada apenas no fim de outra forma.



Prontos para jogar!

Descubra a primeira de suas cartas-objetivo. Aqui encontrará a primeira meta a alcançar com a sua peça.

Começa o jogador mais jovem, depois os outros continuam no sentido horário. Quando é a própria vez, faça duas jogadas (A e B) que seguem na ordem que preferir.

É permitido deslocar antes a peça (ação B), e depois virar uma moita (ação A), para depois mover de novo a própria peça (ação B).



A) Virar as moitas

Vire a moita que lhe impede o caminho para alcançar o seu objetivo. Pode virá-la de **uma, duas ou três casas**.

Também as peças das casas próximas serão consequentemente viradas. Se for preciso, pode arrumá-las manualmente.

Se quiser, pode virar de novo a moita deslocada pelo jogador que jogou antes, ou pode deixar totalmente de virá-la.

Objetivo alcançado

Depois de alcançada a casa correspondente ao seu objetivo, coloque a carta na sua frente. Depois descubra uma nova carta-objetivo, que indicará a próxima meta a alcançar. Em seguida, é a vez do jogador à sua esquerda.

Objetivo não alcançado

Se não alcança a casa correspondente ao seu objetivo, pare numa das casas que preferir ao longo da estrada. Certamente deverá tentar chegar o mais próximo possível do objetivo. Pegue a carta em cima do maço das **cartas magia** e coloque-a, descoberta, na sua frente. Poderá recolher várias cartas magia e utilizá-las em qualquer momento durante uma de suas próximas jogadas. Porém, agora a sua vez terminou.

B) Mover a peça

Desloque a sua peça dentro do labirinto como pode e quer. As **moitas constituem obstáculos** aos deslocamentos, porém pode passar por cima das linhas de pedras. A sua peça poderá mover-se apenas ao longo da estrada não impedida pelas moitas.

Numa casa poderá parar **somente uma peça** por vez. Quando é a sua vez, poderá pular e ultrapassar outras peças.

Exceção: *Se na sua casa objetivo já houver outra peça, poderá excepcionalmente parar também.*

Cartas magia

As cartas magia ajudam a alcançar mais rapidamente o seu objetivo. Pode utilizá-las **em combinação** com suas ações “A” e “B”. Depois de usadas, devem ser tiradas do jogo.

Importante: Na mesma vez de jogo pode usar também várias cartas magia simultaneamente.



Passagem moita

Com esta carta poderá, ao invés de virar a moita, atravessá-la por meio de um orifício especial, que permitirá de chegar do outro lado e continuar o caminho.



Voo com a fadinha

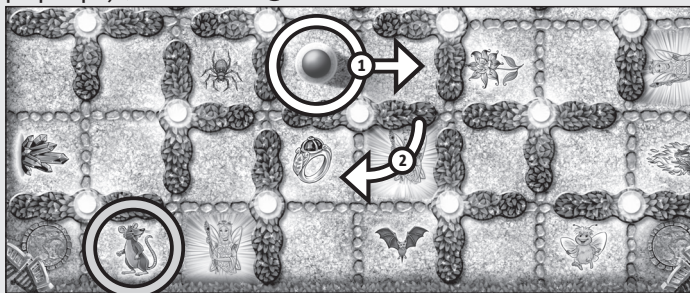
Pode usar a fadinha somente quando tiver recolhido **duas cartas magia** que reproduzem a sua figura. Quando quer utilizá-la, no início ou durante a sua vez, poderá voar de uma casa fadinha para aquela seguinte à escolha. Dali poderá prosseguir logo o caminho.



Eis um exemplo de como mover-se:

Um jogador possui duas cartas fadinha e quer chegar na casa do rato.

Antes desloca-se na direção da moita ① depois vira-a, junto com a própria peça, de uma casa ②.



Nessa altura, está próximo da fadinha e voa na direção da outra, que está ao lado da casa do rato ③. Daqui, desloca-se diretamente sobre o rato

④ – pronto!



Depois de efetuadas suas jogadas, será a vez do adversário à sua esquerda.

Carta jogador

Depois de ter chegado no seu último objetivo, o adversário à sua esquerda pega a sua carta jogador e posiciona-a perto de um dos portões do jardim encantado. É ali que deverá tentar chegar quando for de novo a sua vez. Se não conseguir, nesse caso também poderá pescar uma carta magia.

Nota: Perto do mesmo portão pode colocar várias cartas jogador.



Fim do jogo

Ganha o jogo quem conseguir chegar em todos os próprios objetivos e alcançar, com a própria peça, o portão do jardim que lhe é destinado.

© 2016 Ravensburger Spielverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spielverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos



230112
Ravensburger