

Disney

Max J. Kobbert

VILLAINS



EN



7-99



2-4



20-30'

Author: Max J. Kobbert
Design: Blue Kangaroo

Disney VILLAINS LABYRINTH

Welcome to the wicked Labyrinth!

The Villains and their Henchmen find themselves trapped in a magical maze! Become Ursula, Maleficent, Scar, or Hades and journey around the maze to gather a team to help you escape! Use your wits to shift the moving maze to reveal new paths or block your opponents. May the most mischievous Villain win!

Contents:

- A) 1 game board
- B) 34 maze tiles
- C) 24 character cards
- D) 4 player boards
- E) 4 Disney Villain playing pieces



Object of the Game

Search for Disney Villains and Henchmen in the mysterious, ever-shifting labyrinth! Slide paths carefully and cleverly to reveal new paths or block opponents.

The first player to assemble their team and return to their starting space wins the game!

Setup

When playing for the first time, carefully punch out the path tiles and character cards.

Before each game:

Shuffle the 34 path tiles face down and place them face up on the empty spaces of the game board to form a random maze of paths. There should be one path tile remaining. Lay it face up next to the game board and use it later in the game to replace tiles on the board.

Shuffle the 24 character cards and divide them evenly among the players.

Each player lays their character cards down in front of them on the table in a pile without looking at them. Each player chooses one of the four Villain playing pieces and places it on the board on its own colour in one of the four corners of the game board.

Each player takes the player board matching their Villain playing piece and places it in front of them with the Villain icon face up.

Now you're ready to play!



How to Play

Each player looks at their first character card without showing it to the other players. Look for the square on the board showing the same character. On your turn, shift the labyrinth, and then move your piece and try to reach the character. The last player to watch a Disney movie goes first, and play continues in a clockwise direction. When in doubt, the youngest player goes first.

A turn is always made up of two steps:

1. Move the maze

2. Move your Disney Villain playing piece

On your turn, try to move your Villain playing piece to the character on your card.

First, insert the extra path tile and then move your piece on the board.

1. Moving the Maze

There are 12 arrows along the edge of the board. They indicate the rows where you can insert the path tile into the maze. On your turn, insert the extra path tile into the game board at one of the arrows and push until another path tile falls off the board on the opposite side.

You cannot return the extra path tile to the same place it just fell from.

Note: To remember where the tile fell from, leave it where it is until the next player is ready to push it back onto the board at a new path.



If the path tile you push out has a playing piece on it, put this piece on the opposite side of the board on the path tile that was just placed. Moving this piece does not count as your turn!



Important:

You must move the maze before you can move your playing piece, even if you can get to the character you are looking for without moving the maze.

2. Move your Disney Villain playing piece

Once you have moved the maze, you can move your Villain playing piece. Your piece can land on any space it can move to along the path created. You can leave your piece where it is or move it as far as you like. You may not move through walls, but you may pass through or land on a space with another player.



Once you find the character you are looking for, turn over your character card and lay it face up next to your card pile. Look at your next character card. On your next turn, find your way to this character on the game board.

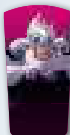
Note: If you are unable to get to the character you are searching for, you can move your Villain playing piece into a position that gives you a good starting point for your next turn.

Optional

3. Use Your Special Ability

Before moving your Villain playing piece, decide if you want to use your Disney Villain's special ability.

Note: You can use your special ability only once during the game! As soon as you have used your special ability, turn your player board face down to display the side without the Villain icon.



Ursula:

You can cast a binding spell that allows you to move your Villain playing piece onto the same space as another Player.



Hades:

You can remove the top character card from all players, shuffle the cards removed, and then deal them out again, redistributing the characters.



Maleficent:

You can use a transformation spell to change into a dragon and fly, moving your playing piece to any space in the labyrinth.



Scar:

You receive a boost of power that allows you to move the maze twice! Push your path tile into the maze, and then immediately push the new loose path tile into the maze at a location of your choice, before moving your playing piece.



Now it's the next player's turn.

Ending the Game

The game is over as soon as a player has turned over all their character cards and returned to their starting space on the board. This player has successfully located a team of Villains and Henchmen to help them escape the maze! This player is the winner.

For Younger Children:

Divide the character cards as usual. Then, lay all your character cards face up in front of you (so that the character is showing).

On your turn, try to reach any one of your characters on the board. If you do, turn over the corresponding character card. Once all your character cards have been turned over, return to the starting position to win the game.

©2022

ravensburger.com

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



Disney VILLAINS LABYRINTH

Willkommen im verrückten Villains-Labyrinth!

Schlüpf in die Rolle von Ursula, Malefiz, Scar oder Hades, nutzt eure durchtriebenen Fähigkeiten als Disney-Bösewicht, und stellt ein Team im Labyrinth zusammen, das euch hilft zu entkommen! Nur, wer das Labyrinth geschickt verschiebt, kann zu den gesuchten Teammitgliedern gelangen und den Wettstreit der dunklen Mächte gewinnen!

Inhalt:

- A) 1 Spielplan
- B) 34 Gängekarten
- C) 24 Bildkarten
- D) 4 Spielertafeln
- E) 4 Bösewicht-Spielfiguren



Ziel

Jeder versucht, sich durch geschicktes Verschieben der Gänge den Weg freizumachen und zu seinen gesuchten Teammitgliedern zu ziehen. Es gewinnt, wer als Erster alle seine Teammitglieder findet und seine Bösewicht-Spielfigur wieder zu ihrem Startfeld zurückbringt.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel: Löst die Gängekarten, Spielertafeln, Spielfiguren und Bildkarten vorsichtig aus der Stanztafel.

Vor jedem Spiel:

Mischt die 34 Gängekarten und legt sie offen auf die freien Felder des Spielplans, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Gängekarte bleibt übrig. Sie wird zum Verschieben der Labyrinthgänge genutzt.

Mischt auch die 24 Bildkarten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler*. Legt eure Bildkarten als verdeckten Stapel vor euch ab, ohne sie anzusehen.

Jeder wählt nun eine Bösewicht-Spielfigur aus, steckt sie in einen Aufsteller und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld in eine der Spielplanecken.

Nehmt euch passend zu eurer Bösewicht-Spielfigur noch die dazugehörige Spielertafel und legt sie, mit dem Icon nach oben, vor euch ab. Jetzt kann's losgehen!



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

Ablauf

Jeder Spieler schaut sich nun geheim die oberste Bildkarte seines Stapels an. Sie zeigt den Bösewicht oder Handlanger, den er als erstes finden muss, um sein Team zusammenstellen zu können. Wer als letztes einen Disney-Film gesehen hat, beginnt. Im Zweifel beginnt der jüngste Spieler. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn. Ein Zug besteht immer aus zwei Schritten:

1. Gänge verschieben
2. Bösewicht-Spielfigur ziehen

Wenn du an der Reihe bist, versuchst du auf das Feld im Labyrinth zu gelangen, das denselben Bösewicht oder Handlanger wie deine aktuelle Bildkarte zeigt.

Dazu verschiebst du immer zuerst eine Reihe der Gängekarten im Labyrinth und ziehst danach deine Bösewicht-Spielfigur.

1. Gänge verschieben

Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile. Sie markieren die Reihen, in welche die freie Gängekarte eingeschoben werden kann. Bist du am Zug, entscheidest du dich für eine Reihe und schiebst die Gängekarte so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder genau eine Gängekarte herausgeschoben wird. Einzige Einschränkung: Die Gängekarte darf nicht an die Stelle zurückgeschoben werden, aus der sie im vorherigen Zug herausgeschoben wurde.

Tipp: Lass die Gängekarte zunächst dort liegen, wo dein Vorgänger sie herausgeschoben hat. So siehst du sofort, wo du sie in diesem Zug nicht einschieben darfst.



Wird beim Verschieben die eigene oder eine andere Bösewicht-Spielfigur aus dem Labyrinth herausgeschoben?

Dann wird sie sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf die neu eingeschobene Gängekarte gestellt. Dieses Versetzen gilt nicht als Zug.



Achtung:

Die freie Gängekarte muss in jedem Fall eingeschoben werden. Das gilt auch, wenn das gesuchte Teammitglied ohne Verschieben der Gänge erreichbar wäre.

2. Bösewicht-Spielfigur ziehen

Nach dem Verschieben darfst du mit deiner Bösewicht-Spielfigur auf jedes Feld ziehen, das du durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kannst. Das gilt auch, wenn dort bereits eine andere Bösewicht-Spielfigur steht.

Du darfst soweit ziehen, wie du möchtest und dabei auch an anderen Bösewicht-Spielfiguren vorbeiziehen. Du kannst auch stehen bleiben.



Beendest du deinen Zug auf dem gesuchten Teammitglied, hast du es gefunden.

Leg die Bildkarte offen neben deinen Stapel.

Nun darfst du dir die nächste Bildkarte deines Stapels anschauen. Sie zeigt dir dein neues Ziel.

Tipp: Du kannst dein Ziel in deinem Zug nicht erreichen? Dann solltest du versuchen, dir eine möglichst gute Ausgangsposition für deinen nächsten Zug zu verschaffen.

Optional:

3. Spezialfähigkeit einsetzen

Bevor du mit deiner Bösewicht-Spielfigur ziehst, kannst du dich entscheiden, ob du deine Spezialfähigkeit einsetzen möchtest.

Achtung:

Deine Spezialfähigkeit ist nur 1x im Spiel einsetzbar! Sobald du deine Spezialfähigkeit eingesetzt hast, drehe deine Spielertafel auf die Seite ohne Icon um.



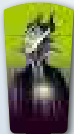
Ursula:

Du darfst einen Bindungszauber wirken, der es dir erlaubt, mit deiner Bösewicht-Spielfigur auf denselben Platz wie eine andere Bösewicht-Spielfigur zu springen.



Hades:

Du hast einen Wutanfall und darfst die obersten Bildkarten deiner Mitspieler nehmen, sie mischen und wieder zufällig an die Spieler verteilen.



Malefiz:

Du darfst dich mit einem Verwandlungszauber in einen Drachen verwandeln und mit deiner Bösewicht-Spielfigur zu einem beliebigen freien Feld im Labyrinth fliegen.



Scar:

Du hast einen Kraftschub und darfst das Labyrinth erneut verschieben (insgesamt 2x).

Nun geht es im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Spieler weiter: Erst die freie Gängekarte einschieben, dann die Bösewicht-Spielfigur ziehen usw.

Spielende

Du hast alle deine Teammitglieder aus Bösewichten und Handlanger gefunden? Dann musst du mit deinen folgenden Zügen nur noch zurück auf dein Startfeld ziehen, um mit deinem Team aus dem Labyrinth zu entkommen. Gemeinsam seid ihr stärker! Schaffst du dies als Erster, endet das Spiel sofort und du hast gewonnen.

Tipps für das Spiel mit jüngeren Kindern:

Verteilt die Bildkarten wie gewohnt. Legt dann alle eure Bildkarten offen vor euch aus (so, dass die Bösewichte und Handlanger sichtbar sind).

Bist du an der Reihe, versuchst du ein beliebiges Ziel von deinen Karten zu erreichen.

Geschafft? Dann drehst du die Bildkarte um. Sind alle deine Bildkarten umgedreht, musst du wie gewohnt noch zurück zu deinem Startfeld, um das Spiel zu gewinnen.

©2022

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460

D-881994 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstraße 9

CH-5436 Würenlos





Disney VILLAINS LABYRINTH

Bienvenue dans ce diabolique Villains Labyrinth !

Sous les traits d'Ursula, Maléfique, Scar ou Hadès et utilisez vos ruses de Méchant de Disney et reconstituez une équipe dans le labyrinthe qui vous aidera à vous échapper ! Faites coulisser astucieusement les plaques pour atteindre les membres de votre équipe et ainsi remporter ce combat entre les forces du Mal !

Inhalt:

- A) 1 plateau de jeu
- B) 34 plaques Couloirs
- C) 24 cartes
- D) 4 tuiles Joueur
- E) 4 pions Méchant



But du jeu

Chaque joueur tente d'atteindre les membres de son équipe en faisant coulisser astucieusement les couloirs du labyrinthe. Le premier qui les aura tous retrouvés et reviendra sur sa case de départ avec son pion Méchant remportera la partie.

Préparation

Avant la première partie : Détacher soigneusement les plaques Couloir, les tuiles Joueur, les pions et les cartes des planches prédécoupées.

Avant chaque partie :

Mélanger les 34 plaques, face cachée, puis les poser sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque restante sert à faire coulisser les couloirs du labyrinthe au cours de la partie.

Mélanger également les 24 cartes et en distribuer le même nombre à chaque joueur*. Chacun les empile devant lui, face cachée, sans les regarder.

Chaque joueur choisit un Méchant, l'insère dans un socle et le place sur la case Départ de sa couleur, à l'un des coins du plateau.

Pour finir, chacun prend la tuile Joueur correspondant à son Méchant et la place devant lui, l'icone visible. La partie peut commencer.



*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.

Déroulement de la partie

Chaque joueur commence par regarder secrètement la carte supérieure de sa pile. Elle indique le premier méchant ou acolyte que le joueur doit retrouver pour constituer son équipe. Le dernier joueur à avoir vu un film Disney entame la partie, sinon, le plus jeune joueur.

La partie se poursuit dans le sens horaire.

Un tour de jeu se déroule toujours en 2 phases :

1. Modification du labyrinthe

2. Déplacement du pion Méchant

Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle est représenté le même méchant ou acolyte que sur la première carte de sa pile.

Pour cela, il fait toujours d'abord coulisser une des rangées du labyrinthe, puis déplace son Méchant.

1. Modification du labyrinthe

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Elles indiquent les rangées ou colonnes où peut être insérée la plaque supplémentaire. Quand vient son tour, le joueur choisit l'une d'elles et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé soit expulsée.

Seule restriction : Une plaque ne peut pas être réintroduite à l'endroit même d'où elle vient d'être expulsée au tour précédent.

Remarque : Dans un premier temps, laisser la plaque à l'endroit où elle a été expulsée : cela permet de voir immédiatement où elle ne peut pas être réintroduite.



Si, en faisant coulisser les plaques du labyrinthe, un joueur expulse son Méchant ou un Méchant adverse du plateau, celui-ci est alors placé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite.

Ceci ne compte pas pour un déplacement du pion.

Important :

Un joueur est obligé de réintroduire la plaque expulsée précédemment, même s'il aurait pu atteindre le membre recherché de son équipe sans rien changer.

2. Déplacement du pion

Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son Méchant jusqu'à n'importe quelle case, qu'elle soit libre ou occupée par un autre Méchant, en suivant un chemin ininterrompu.

Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut et passer par des cases occupées par d'autres Méchants. Un joueur peut aussi décider de ne pas se déplacer.

Dès qu'un joueur atteint le membre de son équipe qu'il recherchait, il retourne sa carte face visible à côté de sa pile et regarde secrètement la carte suivante ; elle lui indique son prochain objectif.

Remarque : Si un joueur ne peut pas atteindre le membre recherché de son équipe durant son tour, à lui de se déplacer jusqu'à la case qui lui semble le meilleur point de départ pour le tour suivant.



Règle avancée optionnelle :

3. Utilisation de son pouvoir spécial

Avant de déplacer son Méchant, le joueur peut décider d'utiliser son pouvoir spécial.

Attention:

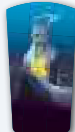
Il ne peut l'utiliser qu'une seule fois au cours de la partie !

Dès que c'est le cas, il retourne sa tuile Joueur sur la face sans icône.



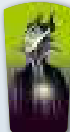
Ursula :

Elle dispose d'un pouvoir de pacte qui lui permet de déplacer directement son Méchant sur une case occupée par un autre Méchant.



Hadès :

Il se met en colère et prend la carte supérieure de la pile de tous ses adversaires, les mélange et en remet une au hasard sur chaque pile.



Maléfique :

Elle se métamorphose en dragon et vole jusqu'à n'importe quelle case du labyrinthe.



Scar :

Un surcroît de puissance lui permet modifier le labyrinthe deux fois de suite avant de se déplacer.

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer : il modifie d'abord le labyrinthe, puis déplace son pion...

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a retrouvé tous les méchants et acolytes de son équipe, il doit encore rejoindre sa case de départ lors des tours suivants pour qu'ils puissent tous s'échapper du labyrinthe. Ensemble, ils sont plus forts !

Le premier qui y parvient met immédiatement fin à la partie ; il est déclaré vainqueur.

Variante pour les plus jeunes :

Distribuer les cartes comme d'habitude. Chacun les étale devant lui (de manière à ce que les méchants et acolytes soient visibles).

À son tour de jeu, le joueur essaye d'atteindre n'importe lequel de ses objectifs. Dès qu'il y parvient, il retourne la carte correspondante face cachée. Une fois toutes ses cartes retournées, il doit encore, comme dans la règle de base, rejoindre sa case de départ pour l'emporter.

©2022
ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 Pfaffstätt





Disney VILLAINS LABYRINTH

Welkom in het betoverde Villains-Labyrinth!

Kruip in de rol van Ursula, Maleficent, Scar of Hades, gebruik je doortrapte vaardigheden als Disney-schurk en stel een team samen dat jullie helpt te ontsnappen! Alleen wie het doolhof handig verschuift kan bij de gezochte teamleden komen en de strijd om de duistere machten winnen!

Inhoud:

- A) 1 Spelbord
- B) 34 Gangkaarten
- C) 24 Schatkaarten
- D) 4 Spelersbordjes
- E) 4 Schurken-speelfiguren



Doel

Iedere speler probeert door het slim verschuiven van de gangen de weg vrij te maken en bij zijn gezochte teamleden te komen. De speler die als eerste al zijn teamleden heeft gevonden en zijn schurk weer op het startveld terugzet, is de winnaar.

Vorbereiding

Voordat je met het eerste spel begint, haal je de gangkaarten, speelfiguren en schatkaarten voorzichtig uit het karton.

Voor ieder spel:

Schud de 34 gangkaarten en leg ze open op de vrije velden van het spelbord, zodat een toevallig doolhof ontstaat. Er blijft één gangkaart over. Deze wordt gebruikt om de doolhofgangen te verschuiven.

Schud ook de 24 schatkaarten en verdeel ze gelijkmatig onder de spelers*. Leg jullie schatkaarten als blinde stapel voor je neer, zonder ze te bekijken.

Iedere speler kiest een schurk-speelfiguur, zet deze in een opzetvoetje en op het startveld met dezelfde kleur in één van de hoeken van het spelbord.

Pak dan nog het bij de schurk horende spelersbordje en leg dit voor je neer.

Nu kan het spel beginnen!



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

Spelverloop

Iedere speler kijkt nu in het geheim naar de bovenste kaart van zijn stapel. Hierop staat de schurk of handlanger die hij als eerste moet vinden om zijn team te kunnen samenstellen. Wie als laatste een Disney film heeft gekeken, mag beginnen. Bij twijfel mag de jongste speler beginnen. Vervolgens gaat het spel verder met de klok mee. Een beurt bestaat altijd uit twee stappen:

1. **Gangen verschuiven**
2. **Schurk-speelfiguur zetten**

Als je aan de beurt bent, probeer je op het veld te komen waar dezelfde figuur of hetzelfde voorwerp op staat als op je actuele schatkaart. Daarvoor verschuif je altijd eerst een rij van de gangkaarten in het doolhof en daarna verzet je je schurk-speelfiguur.

1. Gangen verschuiven

Aan de randen van het spelbord bevinden zich 12 pijlen. Ze markeren de rijen waar de vrije gangkaart ingeschoven kan worden. Ben je aan de beurt, dan kies je een rij en schuif je de gangkaart er zo ver in, dat er aan de tegenoverliggende zijde weer een gangkaart wordt uitgeschoven.

Enige uitzondering: de gangkaart mag niet teruggeschoven worden op de plek waar hij er in de vorige beurt is uitgeschoven.

Tip: laat de gangkaart eerst daar liggen, waar je voorganger hem er heeft uitgeschoven. Zo zie je meteen waar je hem in deze beurt niet in mag schuiven.



Wordt bij het verschuiven de eigen of een andere schurk uit het doolhof geschoven? Dan wordt deze direct aan de tegenoverliggende zijde op de nieuw ingeschoven gangkaart gezet. Deze zet geldt niet als beurt.

Let op:

De vrije gangkaart moet er altijd worden ingeschoven. Dat geldt ook, als je het gezochte teamlid zonder het verschuiven van de gangen kan bereiken.

2. Schurk-figuur zetten

Na het verschuiven mag je je schurk-speelfiguur op ieder veld zetten dat je via een ononderbroken gang in het doolhof kunt bereiken.

Dat geldt ook als daar al een andere schurk staat. Je mag zo ver zetten als je wilt en daarbij ook andere schurk-speelfiguren inhalen. Je kunt ook blijven staan.

Beëindig je je zet op het gezochte teamlid, dan heb je je doel bereikt. Leg de schatkaart open naast je stapel. Nu mag je de volgende schatkaart van je stapel bekijken. Hierop staat je nieuwe doel.

Tip: Kun je je doel in je beurt niet bereiken?

Dan moet je proberen een zo goed mogelijke uitgangspositie voor de volgende beurt te verkrijgen.



Optioneel:

3. Speciale vaardigheid inzetten

Voordat je met je schurk-speelfiguur zet, kun je beslissen of je je speciale vaardigheid in wilt zetten.

Let op:

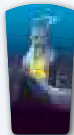
je mag je speciale vaardigheid in het spel maar 1x inzetten!

Wanneer je je speciale vaardigheid hebt ingezet, draai je je spelersbordje om op de kant zonder icoon.



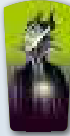
Ursula:

Je mag een bindingsspreuk uitspreken, die het je mogelijk maakt met je schurk-speelfiguur op dezelfde plaats als een andere schurk-speelfiguur te springen.



Hades:

Je mag de bovenste schatkaarten van alle spelers pakken, ze schudden en weer willekeurig aan de spelers uitdelen.



Maleficent:

Je hebt een woedeaanval en mag jezelf met een veranderingsspreuk in een draak veranderen en met je schurk-speelfiguur naar een willekeurig veld in het doolhof vliegen.



Scar:

Je krijgt een boost en mag 2x achter elkaar het doolhof verschuiven.

Nu gaat het spel met de klok mee verder met de volgende speler: eerst de vrije gangkaart inschuiven, dan de schurk-speelfiguur zetten, enz.

Einde van het spel

Je hebt al je teamleden van schurken en handlangers gevonden? Dan hoef je in de volgende zetten alleen nog maar terug naar het startveld te zetten om met je team uit het doolhof te komen. Samen zijn jullie sterker. Lukt je dat als eerste, dan eindigt het spel meteen en heb je gewonnen!

Tip voor een spel met jongere kinderen:

Verdeel de schatkaarten zoals gewoonlijk. Leg dan al je schatkaarten open voor je neer (zo, dat de schurken en handlangers zichtbaar zijn).

Ben je aan de beurt, dan probeer je een willekeurig doel van je kaartjes te bereiken. Gelukt? Dan draai je die schatkaart om. Zijn al je schatkaarten omgedraaid, dan moet je zoals gewoonlijk nog terug naar je startveld om het spel te winnen.

©2022

ravensburger.com

Ravensburger B.V.

Postbus 289

NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA

BITM Atomiumsquare Box 357

B-1020 Brussel - Bruxelles





Autore: Max J. Kobbert
Design: Blue Kangaroo

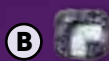
Disney VILLAINS LABYRINTH

Benvenuti nel labirinto magico dei Villains!

Calatevi nei personaggi di Ursula, Malefica, Scar o Ade: sfruttate i poteri malefici dei Cattivi Disney e all'interno del labirinto magico create la squadra che vi aiuterà a fuggire! Chi tra di voi sarà il più abile nello spostare i percorsi del labirinto per raggiungere i componenti del proprio team e a vincere così questa gara tra forze oscure?

Contenuto:

- A) 1 tabellone
- B) 34 tessere del labirinto
- C) 24 carte illustrate
- D) 4 cartelle giocatori
- E) 4 pedine Cattivi Disney



A



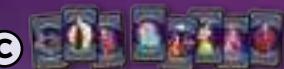
E



D



C



Obiettivo

Ogni giocatore deve spostare le tessere del labirinto per aprire nuovi percorsi e raggiungere così così i membri del proprio team. Vince chi riesce a trovarli tutti e poi a tornare per primo alla propria postazione di partenza.

Preparazione

Prima di iniziare a giocare: con delicatezza, staccate dalle fustelle le tessere del labirinto, le cartelle dei giocatori, le pedine e le carte illustrate.

Prima di ogni partita:

Mescolate le 34 tessere del labirinto e poi disponetele scoperte sugli spazi liberi del tabellone, in modo da formare un labirinto casuale. Al termine avanzerà una tessera: servirà per spostare i percorsi del labirinto.

Mescolate anche le 24 carte illustrate e distribuitele in numero uguale ai partecipanti*. Ogni giocatore riunisce le proprie carte, senza guardarle, in un mazzo che poi appoggia davanti a sé, coperto; dopodiché sceglie una pedina-Cattivo, la infila nel piedistallo e poi la mette sulla casella di partenza del colore corrispondente (situata in uno dei quattro angoli del tabellone). A questo punto non resta che prendere la cartella-giocatore corrispondente alla propria pedina-Cattivo e metterla davanti a sé con l'icona rivolta verso l'alto. Adesso la partita può cominciare!



*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.

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore prende la carta in cima al proprio mazzo di carte illustrate e la guarda senza farla vedere agli altri. L'immagine che si vede sulla carta, che può essere un Cattivo oppure un gregario, corrisponde al primo obiettivo da raggiungere per formare la propria squadra. Inizia la partita l'ultimo che ha visto un film della Disney oppure il giocatore più giovane. Poi si prosegue a turno, in senso orario. Ogni turno è sempre composto da due mosse:

1. spostamento del labirinto

2. spostamento della pedina-Cattivo

Il giocatore di turno deve cercare di raggiungere la casella del labirinto sulla quale è raffigurato lo stesso Cattivo o lo stesso gregario indicato dalla propria carta. Prima deve sempre spostare il labirinto e solo in seguito può muovere la pedina.

1. Spostamento del labirinto

Sui margini laterali del tabellone sono impresse 12 frecce.

Queste indicano le file all'interno delle quali può essere inserita la tessera eccedente.

Il giocatore di turno sceglie una fila e inserisce in quel punto la tessera in modo da spostare il labirinto e far fuoriuscire la tessera situata sul lato opposto.

Unico divieto: la tessera del labirinto non può essere inserita nello stesso punto dal quale è stata fatta uscire durante il turno precedente.

Suggerimento: lasciate la tessera eccedente accanto al punto dal quale è uscita, così il partecipante che giocherà in seguito saprà subito in che punto non può inserirla.



E se una pedina-Cattivo, propria o nemica, fuoriesce dal tabellone?

Mettetela subito sulla tessera labirinto appena inserita. Questo spostamento della pedina non vale come mossa.



Attenzione:

È sempre obbligatorio inserire la tessera eccedente (e quindi spostare il labirinto), anche quando il giocatore di turno potrebbe raggiungere il componente del team che sta cercando senza effettuare alcuno spostamento del labirinto.

2. Spostamento della pedina-Cattivo

Dopo aver spostato il labirinto, il giocatore può muovere la propria pedina-Cattivo spostandola su qualsiasi casella collegata alla sua pedina-Cattivo tramite un percorso continuo. Può fermarsi anche su una casella sulla quale si trova già un'altra pedina-Cattivo.

Può scegliere di quante caselle spostare la propria pedina-Cattivo e anche passare davanti ad altre pedine-Cattivo. Può anche decidere di non spostare affatto la propria pedina-Cattivo.

Se conclude il proprio turno raggiungendo il membro del team il giocatore deve scoprire la propria carta per farla vedere agli altri e appoggiarla accanto al proprio mazzo. A questo punto può prendere la nuova carta in cima al mazzo e guardare la figura: sarà il suo prossimo obiettivo.



Suggerimento: il giocatore che non riesce a raggiungere l'obiettivo durante il proprio turno può comunque spostare la propria pedina in una posizione per lui vantaggiosa dalla quale partire al suo prossimo turno.

Opzioni:

3. Utilizzare i poteri speciali

Prima di spostare la propria pedina-Cattivo, il giocatore può decidere di servirsi del proprio potere speciale.

Attenzione:

il potere speciale può essere utilizzato solo 1 volta durante tutta la partita! Dopo averlo utilizzato, il giocatore deve voltare la propria cartella sul lato senza le icone.



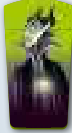
Ursula:

può servirsi del maleficio-legante per saltare con la propria pedina-Cattivo su una casella dove si trova già un'altra pedina-Cattivo.



Ade:

ha un'eccesso d'ira e può prendere le carte coperte in cima ai mazzi di tutti i giocatori, mescolarle e ridistribuirle casualmente ai giocatori.



Malefica:

può servirsi del maleficio-trasformante per assumere le sembianze di un drago e volare con la propria pedina-Cattivo su una qualsiasi casella libera del labirinto.



Scar:

può servirsi del suo terribile potere-spinta per spostarsi di nuovo nel labirinto (Quindi 2 volte in tutto).

A questo punto il turno passa al giocatore successivo che deve prima inserire la tessera del labirinto, poi muovere la propria pedina-Cattivo, ecc.

Fine della partita

Dopo aver trovato tutti i componenti dei propri team, al turno successivo, per poter uscire dal labirinto, i giocatori devono riportare la propria pedina-Cattivo sulla corrispondente casella di partenza. Vince chi la raggiunge per primo.

Suggerimento per giocare con i bambini più piccoli:

distribuite le carte illustrate come descritto sopra. Ogni giocatore mette le proprie carte davanti a sé, scoperte (in modo che si possano vedere i Cattivi e i gregari). Il giocatore di turno può raggiungere uno qualsiasi degli obiettivi indicati sulle proprie carte. Ogni volta che ne raggiunge uno, vota la carta corrispondente. Dopo aver trovato tutti gli obiettivi quindi voltato tutte le carte, per vincere il giocatore deve ritornare con la propria pedina sulla sua casella di partenza.

©2022
ravensburger.com
Ravensburger S.r.l.
Via Enrico Fermi, 20
I-20057 Assago (MI)



ES

Autor: Max J. Kobbert
Diseño: Blue Kangaroo

Disney

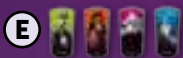
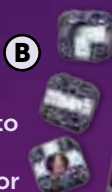
VILLAINS LABYRINTH

¡Bienvenidos al laberinto mágico de los Villanos Disney!

Poneos en la piel de Úrsula, Maléfica, Scar o Hades, aprovechad vuestros vuestros poderes malignos como Villanos Disney y formad un equipo en el laberinto que os ayude a salir de él. ¡Solo quien mueva los pasillos del laberinto hábilmente podrá llegar hasta los miembros de su equipo deseados y ganar esta lucha de poderes oscuros!

Contenido:

- A) 1 tablero
- B) 34 piezas de laberinto
- C) 24 cartas ilustradas
- D) 4 paneles de jugador
- E) 4 peones de Villanos Disney



Objetivo

Cada jugador debe intentar abrirse camino moviendo hábilmente los pasillos del laberinto y llegar con su peón hasta los miembros de su equipo deseados. Gana el primero que encuentre a todos los miembros de su equipo y vuelva a su casilla de salida con su peón de villano.

Preparación

Antes de la primera partida: Separad con cuidado de la plancha troquelada las piezas de laberinto, los paneles de jugador, los peones y las cartas ilustradas.

Antes de cada partida:

Barajad las 34 piezas de laberinto y después colocadlas boca arriba en las casillas libres del tablero, de tal modo que se forme un laberinto aleatorio. Sobrará una pieza de laberinto, que utilizaréis para mover los pasillos del laberinto.

Barajad también las 24 cartas ilustradas y repartidlas por igual entre todos los jugadores*. Cada jugador debe apilar sus cartas, sin mirarlas, en un mazo y dejarlo boca abajo delante de sí mismo. Después cada uno debe escoger un peón de Villano, insertarlo en un pedestal y ponerlo en la casilla de salida del color correspondiente (situada en una de las cuatro esquinas del tablero). Por último, cada jugador coge el panel de jugador correspondiente a su peón de Villano y lo pone delante de sí mismo con el icono hacia arriba. ¡Ahora ya podéis jugar!



*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.

Desarrollo del juego

Cada jugador coge la carta superior de su propio mazo de cartas ilustradas y la mira sin mostrársela a los demás. En ella verá el villano o el cómplice al que deberá encontrar primero para poder formar su equipo. Empieza la partida el último jugador que haya visto una película de Disney. En caso de duda, empieza el más joven. Luego se sigue jugando por turnos en sentido horario.

Cada turno consta siempre de dos fases:

1. Mover el laberinto

2. Mover el peón de Villano

El jugador de turno debe intentar llegar a la casilla del laberinto en la que está representado el mismo villano o cómplice que en su carta actual. Para ello, siempre debe mover antes los pasillos del laberinto y después mover su peón de Villano.

1. Mover el laberinto

En los bordes del tablero hay 12 flechas. Estas indican las filas por las que se puede introducir la pieza de laberinto sobrante.

El jugador de turno escoge una fila e introduce en ese punto la pieza para mover así el laberinto y que salga expulsada del tablero la pieza situada en el extremo opuesto.



Única limitación: La pieza de laberinto no se puede introducir por el mismo punto del que acaba de salir en el turno anterior.

Sugerencia: Dejad la pieza sobrante justo al lado de donde ha salido para que el siguiente jugador sepa enseguida que por ese punto no puede introducirla.

¿Y si un peón de Villano (el propio o el de un rival) sale expulsado del tablero?

Ponedlo inmediatamente en la pieza de laberinto recién introducida. Este movimiento del peón no cuenta como jugada.



Atención:

Siempre es obligatorio introducir la pieza sobrante (y, por tanto, mover el laberinto), incluso aunque el jugador de turno pueda llegar hasta el miembro de su equipo deseado sin necesidad de mover el laberinto.

2. Mover el peón de Villano

Después de haber movido el laberinto, el jugador puede mover su propio peón de Villano hasta cualquier casilla que esté conectada con su peón de Villano mediante un camino ininterrumpido. También puede pararse en una casilla en la que ya haya otro peón de Villano. Puede escoger cuántas casillas quiere avanzar con su peón de Villano y también adelantar a otros peones de Villano. También puede decidir no mover en absoluto su propio peón de Villano.



Si acaba su turno llegando hasta el miembro de su equipo deseado, el jugador debe revelar su carta para que los demás la vean y dejarla al lado de su mazo. Después puede coger otra carta de arriba del mazo y mirar la imagen representada: ese será su próximo objetivo.

Sugerencia: ¿No has llegado hasta tu objetivo en tu turno? En ese caso, intenta moverte hasta una posición mejor para intentarlo de nuevo en tu próximo turno.

Opcional:

3. Utilizar los poderes especiales

Antes de mover su peón de Villano, el jugador puede decidir utilizar su poder especial.

Atención:

¡El poder especial solo se puede utilizar una vez durante toda la partida! En cuanto lo haya usado, el jugador debe darle la vuelta a su panel de jugador para que quede boca arriba el sin iconos.



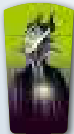
Úrsula:

Puede utilizar el hechizo vinculante para saltar a una casilla en la que se encuentre otro peón de Villano.



Hades:

En un ataque de ira, puede coger la primera carta boca abajo del mazo de cada jugador, mezclarlas y volver a distribuirlas al azar entre los jugadores.



Maléfica:

Puede usar el hechizo transformante para adoptar la apariencia de un dragón y volar a cualquier casilla libre del laberinto con su peón de Villano.



Scar:

Puede hacer uso de su terrible poder del empujón para mover el laberinto 2 veces seguidas.

Ahora el turno pasa al siguiente jugador, que debe introducir primero la pieza sobrante en el laberinto, mover después su propio peón de Villano, etc.

Fin de la partida

Una vez que un jugador ha encontrado a todos los miembros de su equipo de villanos y cómplices, debe regresar en los siguientes turnos a su propia casilla de salida para salir del laberinto con su equipo. ¡Juntos sois más fuertes! La partida termina en cuanto un jugador logra salir del laberinto. Ese jugador gana la partida.

Sugerencia para jugar con niños más pequeños:

Repartid las cartas ilustradas como de costumbre. Cada jugador coloca todas sus cartas ilustradas boca arriba delante de sí mismo (así, los villanos y los cómplices quedarán a la vista).

El jugador de turno debe intentar llegar hasta cualquiera de los objetivos que muestran sus cartas.

¿Lo ha logrado? Si es así, el jugador debe poner boca abajo la carta correspondiente. Una vez que les haya dado la vuelta a todas sus cartas ilustradas, el jugador deberá volver a su casilla de salida como de costumbre para ganar la partida.

©2022

ravensburger.com

Ravensburger Ibérica S.L.U.

C / Raimundo Fernández Villaverde, 61

28003 Madrid – España



PT



Autor: Max J. Kobbert
Design: Blue Kangaroo

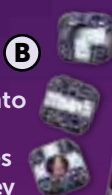
Disney VILLAINS LABYRINTH

Bem-vindos no labirinto mágico dos Villains!

Entra nas personagens de Úrsula, Malévola, Scar ou Hades: usa os poderes malignos dos Vilões Disney e dentro do labirinto mágico cria a turma para o ajudar a fugir! Entre vocês quem será o mais astuto em mover os caminhos do labirinto para alcançar os membros da sua equipa e assim ganhar esta competição entre forças ocultas?

Conteúdo:

- A) 1 tabuleiro
- B) 34 cartões do labirinto
- C) 24 cartas ilustradas
- D) 4 cartelas jogadores
- E) 4 peões Vilões Disney



Objetivo

Cada jogador deve mover os cartões do labirinto para abrir novos caminhos e assim chegar assim os membros da sua turma. O vencedor é aquele que consegue encontrar todos e depois voltar primeiro na própria posição de partida.

Preparação

Antes de começar o jogo: desprende delicadamente das matrizes os cartões do labirinto, as cartelas dos jogadores, os peões e as cartas ilustradas.

Antes de cada partida:

mistura os 34 cartões do labirinto e depois coloca-os descobertos nos espaços livres do tabuleiro, para formar um labirinto qualquer. No fim irá sobrar um cartão: servirá para mover os caminhos do labirinto.

Mistura também as 24 cartas ilustradas e distribui em número igual aos participantes*. Cada jogador reúne as suas cartas, sem olhá-las, num maço que deve apoiar coberto à sua frente: depois escolhe um peão-Vilão, enfia-o no pedestal e coloca-o na casa de partida com a cor correspondente (localizada num dos quatro cantos do tabuleiro).

Agora só tem de pegar a carta-jogador correspondente à sua de trabalho-Vilão e colocá-la à sua frente com o ícone virado para cima.

Agora a partida pode começar!

*A variante linguística do genérico masculino destina-se exclusivamente a melhorar a leitura e, de qualquer forma, entende-se neutra do ponto de vista do género).



Andamento do jogo

Cada jogador pega a carta que está em cima de seu maço de cartas ilustradas e olha-a, sem mostrar aos outros. A figura que está na carta, que pode ser um Vilão ou um gregário corresponde ao primeiro objetivo a alcançar para formar a sua equipa. Começa a partida o último que assistiu um filme da Disney ou o jogador mais jovem.

Depois continua cada um na sua vez, no sentido horário.

Cada turno é sempre composto por duas jogadas:

1. deslocação do labirinto

2. movimentação do peão-Vilão

O jogador que está a jogar deve tentar alcançar a casa do labirinto em que está representado o mesmo Vilão ou o mesmo gregário indicado pela sua carta.

Antes deve sempre mover o labirinto e apenas depois pode mover o seu peão.

1. Deslocação do labirinto

Nas margens laterais do tabuleiro estão impressas 12 flechas. Estas indicam as filas dentro das quais o cartão que sobrou pode ser inserido. O jogador que está a jogar escolhe uma fila e insere ali o cartão, de forma a mover o labirinto e deixar sair o cartão que está no lado oposto.

Apenas uma proibição: o cartão do labirinto não pode ser inserido no mesmo lugar de onde saiu durante a rodada anterior.

Dica: deixa o cartão que sobrou ao lado do lugar de onde saiu, assim o participante que jogar depois saberá logo onde não o pode inserir.



E se um peão-Vilão, seu ou inimigo, sair fora do tabuleiro? Coloca-o imediatamente no cartão labirinto que acabou de inserir. Esse movimento do peão não vale como jogada.

Atenção:

é sempre obrigatório inserir o cartão que sobrou (e, portanto, mover o labirinto), mesmo quando o jogador que está a jogar poderá alcançar o personagem ou o objeto que procura sem fazer nenhuma deslocação do labirinto.

2. Movimentação do peão-Vilão

Depois de mover o labirinto, o jogador pode mover o seu peão-Vilão e colocá-lo em qualquer casa ligada com o seu peão-Vilão através de um caminho contínuo. Pode parar também sobre uma casa onde já está outro peão-Vilão. Pode escolher quantas casas mover o seu peão-Vilão e também passar em frente de outros peões-Vilão. Pode também decidir não mover o próprio peão-Vilão.

Se finaliza a sua jogada e alcança o membro da turma o jogador deve descobrir a sua carta para mostrá-la aos outros e apoiá-la ao lado de seu maço. Agora pode pegar a nova carta em cima do maço e olhar a figura: será seu próximo objetivo.

Dica: o jogador que não conseguir alcançar o objetivo durante a sua vez pode ainda mover o seu peão para uma posição que lhe seja vantajosa e da qual possa começar na sua próxima jogada.



Opções:

3. Utilizar os poderes especiais

Antes de mover o seu peão-Vilão, o jogador pode decidir usar o seu poder especial.

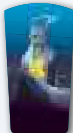
Atenção:

o poder especial pode ser utilizado apenas 1 vez durante toda a partida! Após tê-lo utilizado, o jogador deve virar o seu Cartão no lado sem os ícones.



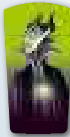
Úrsula:

pode usar o malefício-vinculante para pular com o seu peão-Vilão numa casa onde já está outro peão-Vilão.



Hades:

está muito irado e pode pegar as cartas cobertas em cima dos maços de todos os jogadores, embaralhá-las e redistribuí-las casualmente aos jogadores.



Maléfica:

pode usar o malefício-transformante para assumir as feições de um dragão e voar com o seu peão-Vilão sobre qualquer casa livre do labirinto.



Scar:

pode usar o seu terrível poder-impulso para mover de novo o labirinto (Portanto, 2 vezes no total).

Agora a jogada passa ao jogador seguinte que deve antes inserir o cartão do labirinto, depois mover o seu peão-Vilão, etc.

Fim da partida

Fim da partida Depois de ter encontrado todos os membros da sua turma, na jogada seguinte, para poder sair do labirinto, jogadores devem recolocar o seu peão-Vilão na casa correspondente de partida. Ganha quem alcança-a primeiro.

Dica para jogar com crianças mais pequenas:

distribuir as cartas ilustradas conforme descrito acima. Cada jogador coloca as suas cartas à sua frente, descobertas (para que possam ser vistos os Vilões e os gregários).

O jogador que está a jogar pode alcançar qualquer um dos objetivos indicados nas suas cartas. Todas as vezes que alcançar um, vota a carta correspondente. Depois de ter encontrado todos os objetivos e, portanto, depois de viradas todas as cartas, para ganhar o jogador deve voltar com o seu peão na sua casa de partida.

©2022

ravensburger.com

Ravensburger Ibérica S.L.U.

C / Raimundo Fernández Villaverde, 61

28003 Madrid – España





