

JAMES CAMERON'S

# AVATAR™

# LABYRINTH

+ 4x 3D

MAX J. KOBBERT

Ravensburger

# JAMES CAMERON'S AVATAR™ LABYRINTH

Ravensburger® Spiele Nr. 26 533 6

Der Schiebepaß mit 3D-Effekt für **2-4** Spieler ab **7** Jahren.

Autor: Max J. Kobbert

Design: vitamin-be.de

## INHALT:

- 1 Spielplan
- 34 Wege-Karten
- 24 Bildkarten
- 4 3D-Brillen
- 4 Spielfiguren



Jake, Neytiri und viele weitere Bewohner des Planeten Pandora befinden sich in den Irrgängen der einzigartigen Regenwald-Landschaft und warten darauf von euch entdeckt zu werden! Nur wer geschickt die Wege verschiebt, gelangt zu den faszinierenden Wesen. Schnell die Brillen aufgesetzt und los geht die Reise ins spannende Spiele-Abenteuer mit 3D-Effekt!

**Ziel des Spiels** ist es, als Erster alle eigenen Bildkarten aufzudecken und zu seinem Startfeld zurückzukehren.

## VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Wege- und Bildkarten vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst. Die Wege-Karten werden zunächst verdeckt gemischt und anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans gelegt, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Wege-Karte bleibt übrig und bleibt offen neben dem Spielplan liegen. Sie wird im Verlauf des Spiels zum Verschieben der Labyrinthgänge benutzt.

Die 24 Bildkarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Jeder Spieler legt seine Bildkarten, ohne sie anzusehen, verdeckt in einem Stapel vor sich ab.

Alle Spieler wählen eine Spielfigur aus und setzen sie auf das farbgleiche Startfeld in einer Spielplanecke. Zuletzt setzt jeder seine 3D-Brille auf und los geht's!

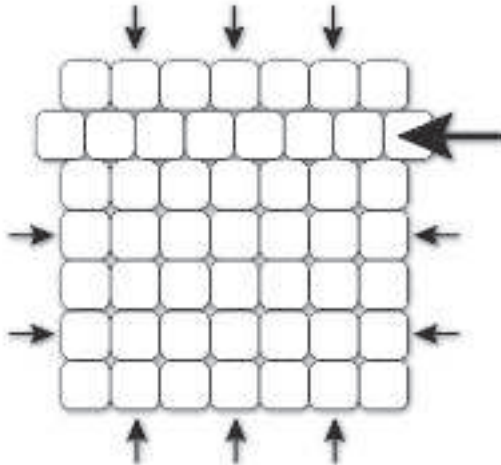


## SPIELVERLAUF

Zunächst schaut sich jeder Spieler die oberste Karte seines Bildkartenstapels an, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Danach beginnt der jüngste Spieler. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, versucht auf das Feld zu gelangen, das dasselbe Motiv zeigt, wie die oberste Karte seines Stapels. Dazu verschiebt der Spieler immer zuerst das Labyrinth durch Einschieben einer Wege-Karte und zieht danach mit seiner Spielfigur.

## GÄNGE VERSCHIEBEN

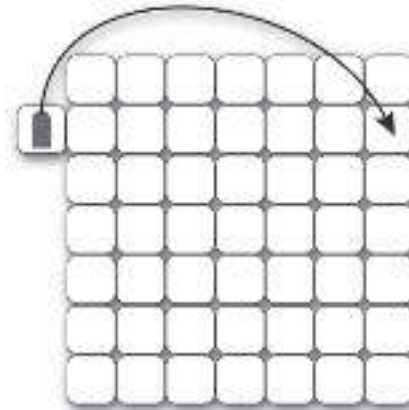
An den Seitenrändern des Spielplans befinden sich 12 blaue Pfeile. Der Spieler am Zug entscheidet sich für einen dieser Pfeile und schiebt hier die überzählige Wege-Karte so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite genau eine Wege-Karte heraus geschoben wird.



Die herausgeschobene Karte bleibt am Spielplanrand liegen, bis sie vom nächsten Spieler an anderer Stelle wieder eingeschoben wird. Eine Wege-Karte darf also nicht an der gleichen Stelle, an der sie vom vorigen Spieler heraus geschoben wurde, wieder eingeschoben werden.

Das Labyrinth muss auf jeden Fall verschoben werden, auch wenn der Spieler das gewünschte Motiv ohne Verschieben erreichen könnte.

Wird beim Verschieben die eigene oder fremde Spielfigur aus dem Plan geschoben, so wird die Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite auf die gerade neu eingeschobene Wege-Karte gesetzt. Das Versetzen der Spielfigur gilt nicht als Zug.



## SPIELFIGUR ZIEHEN

Nach dem Verschieben des Labyrinths, zieht der Spieler mit seiner Spielfigur.

Der Spieler kann auf jedes Feld ziehen, das mit seiner Spielfigur durch einen ununterbrochenen Weg verbunden ist, darf aber auch jederzeit stehen bleiben. Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen.

Erreicht ein Spieler sein Ziel nicht auf direktem Wege, so kann er seine Figur so weit ziehen, dass er für den nächsten Zug eine günstige Ausgangsstellung besitzt. Er kann seine Spielfigur jedoch auch stehen lassen.

Hat der Spieler das Motiv seiner Bildkarte erreicht, legt er sie offen als Beweis neben seinen verdeckten Bildkartenstapel. Danach darf er sofort seine nächste Karte anschauen. Dieses Ziel muss er ab seinem nächsten Zug versuchen zu erreichen.

## SPIELENDE

Das Spiel endet sobald ein Spieler, alle Bildkarten aufdecken konnte und zu seinem Startfeld zurückgekehrt ist. Dieser Spieler hat gewonnen!

## SPIELVARIANTE FÜR JÜNGERE KINDER:

Zur Vereinfachung des Spielablaufs dürfen die Spieler zu Beginn alle ihre Bildkarten anschauen. Die Spieler können sich nun vor jedem Zug entscheiden, welches Ziel sie als nächstes erreichen möchten.

Als Spielende kann man vereinbaren, dass die Spielfigur nicht zu ihrem Startfeld zurückgezogen werden muss, sondern an beliebiger Stelle aus dem Labyrinth herausgezogen wird.

## Hinweise:

- Bei manchen Menschen funktioniert das stereoskopische Sehen nicht, z.B. aufgrund einer Fehlstellung der Augen. Darum können sie die Abbildungen nicht dreidimensional wahrnehmen.
- Je nach Blickwinkel des Spielers auf die Abbildungen, ist der 3D-Effekt stärker oder schwächer.
- „Avatar Labyrinth“ kann auch ohne 3D-Brillen gespielt werden. Dabei wirken die Abbildungen jedoch ein wenig verschwommen und unscharf!



© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of  
Twentieth Century Fox Film Corporation.  
All Rights Reserved.

© 2010 Ravensburger Spielverlag





# JAMES CAMERON'S AVATAR™ LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 26 533 6

Le célèbre labyrinthe en mouvement, en 3D, pour  
**2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.**

Auteur : Max J. Kobbert

Design : vitamin-be.de



## CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 34 plaques Chemin
- 24 cartes
- 4 paires de lunettes 3D
- 4 pions

Jake, Neytiri et de nombreux habitants de la planète Pandora se cachent dans les dédales de cette incroyable forêt tropicale et attendent que vous les découvriez ! Seul celui qui saura adroitement se créer des passages parviendra jusqu'à ces êtres fabuleux. Vite, à vos lunettes ! Et plongez dans ce passionnant jeu d'aventures en 3D !

## BUT DU JEU

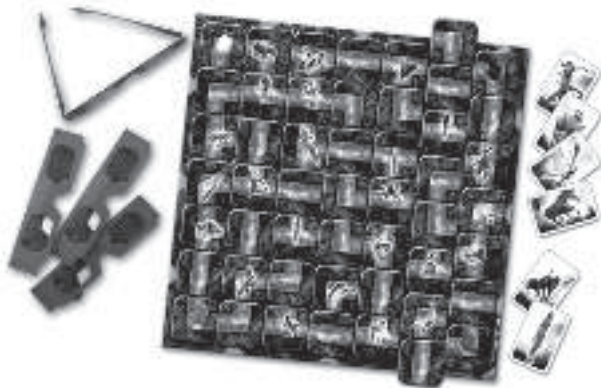
Il s'agit d'être le premier à retrouver toutes ses cartes et à revenir à son point de départ.

## PRÉPARATION

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques et les cartes des planches prédécoupées. Commencer par mélanger les plaques, face cachée, puis les poser ensuite sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe au hasard. La plaque restante sert à faire coulisser les passages du labyrinthe au cours de la partie.

Mélanger les 24 cartes et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun empile alors ses cartes devant lui, sans les regarder.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ de la couleur correspondante, à l'un des coins du plateau. Enfin, chacun enfle sa paire de lunettes 3D et l'aventure peut commencer !

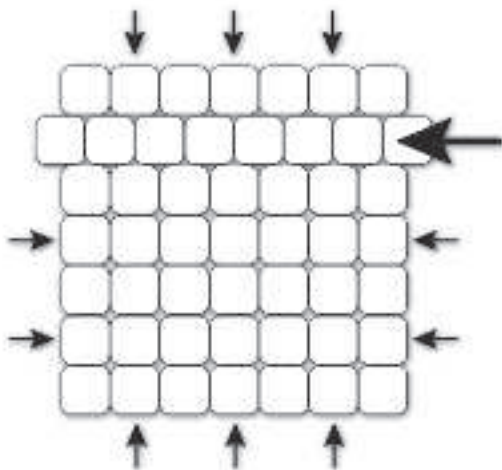


## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur commence par regarder la carte supérieure de sa pile sans la montrer aux autres. Le plus jeune joueur entame la partie. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle figure le même personnage que sur la carte supérieure de sa pile. Pour cela, il modifie toujours d'abord le labyrinthe en insérant la plaque, puis déplace son pion.

## MODIFICATION DU LABYRINTHE

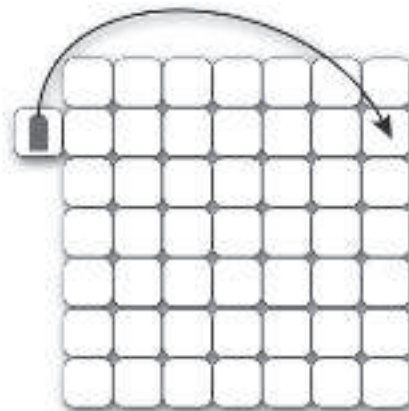
Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Quand vient son tour, le joueur choisit une de ces flèches et pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée.



Celle-ci reste à côté du plateau jusqu'à ce qu'elle soit utilisée au tour suivant pour être réintroduite à un autre endroit. Une plaque ne peut donc pas être réintroduite à l'endroit même d'où elle vient d'être expulsée par le joueur précédent.

Un joueur est obligé de modifier le labyrinthe, même s'il aurait pu atteindre l'illustration souhaitée sans rien changer.

Si, en faisant coulisser les passages du labyrinthe, un joueur expulse son pion ou un pion 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.



## DÉPLACEMENT DU PION

Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur déplace son pion. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un passage ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut. Il est permis de s'arrêter sur une case déjà occupée par un autre pion.

Si un joueur ne peut pas atteindre directement son but, il peut se déplacer aussi loin qu'il veut de manière à être en meilleure position pour le tour suivant. Mais ce n'est pas une obligation et il peut parfaitement décider de rester sur place.

Dès qu'un joueur atteint le but indiqué sur sa carte, il la retourne à côté de sa pile pour bien la montrer aux autres.

Il peut alors immédiatement regarder en secret la carte suivante de sa pile ; ce sera le but qu'il devra atteindre à partir du prochain tour.

## FIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le premier joueur à avoir retourné toutes ses cartes et à ramener son pion à son point de départ.

## VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

Pour simplifier la partie, chaque joueur peut regarder toutes ses cartes au départ. À chaque tour, chacun peut alors décider quel but il veut atteindre en premier.

À la fin de la partie, les joueurs peuvent s'accorder pour ne pas être obligé de retourner à leur point de départ, mais sortir du labyrinthe par n'importe quel passage.

## Remarques :

- Chez certaines personnes, la vision stéréoscopique ne fonctionne pas, à cause d'un défaut visuel, par exemple. Elles ne peuvent alors pas voir les images en 3D.
- Selon l'angle de vue des joueurs, l'effet 3D est plus ou moins fort.
- Il est également possible de jouer au „Labyrinthe Avatar“ sans lunettes 3D. Les images semblent cependant légèrement estompées et floues.



© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
 JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of  
 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
 All Rights Reserved.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag



# JAMES CAMERON'S AVATAR™ LABYRINTH

Gioco Ravensburger® n° 26 533 6

Un magico divertimento con effetti 3D per **2-4** giocatori dai **7** anni in su.

Autore: Max J. Kobbert

Design: vitamin-be.de

## CONTENUTO:

- 1 tabellone
- 34 tessere del labirinto
- 24 carte illustrate
- 4 occhialini 3D
- 4 pedine

Jake Sully, Neytiri e tanti altri protagonisti del pianeta Pandora si trovano nel labirinto di una magica foresta pluviale e aspettano di essere scoperti da voi. Solo chi riesce a spostare abilmente le tessere del labirinto sarà capace di scovare queste affascinanti creature! Allora indossate gli occhialini e si parte per questa emozionante avventura in 3D.

**Obiettivo del gioco** è scoprire per primo tutte le proprie carte illustrate e tornare alla propria casella di partenza.



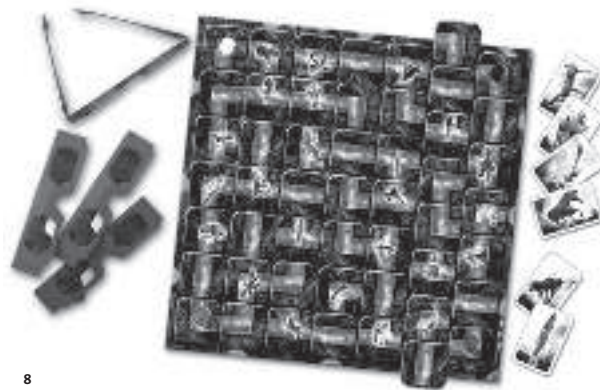
## PREPARATIVI

Prima di giocare staccate dalle tavole prefustellate tutte le tessere quadrate e tutte le carte illustrate. Le tessere quadrate del labirinto vengono mischiate e disposte, con l'illustrazione in su, sulle caselle libere del tabellone, in modo da creare una conformazione casuale dei percorsi del labirinto.

Al termine, avvanzerà una tessera: servirà per spostare le tessere e modificare il labirinto.

Le 24 carte illustrate vengono mescolate e distribuite ai giocatori, ognuno dei quali le impilerà davanti a sé, in un mazzetto coperto, senza guardarle.

A questo punto, ogni giocatore sceglie una pedina e la mette sulla casella del colore corrispondente, situata in uno dei 4 angoli del tabellone. Una volta indossati i propri occhialini 3D la partita ha inizio!



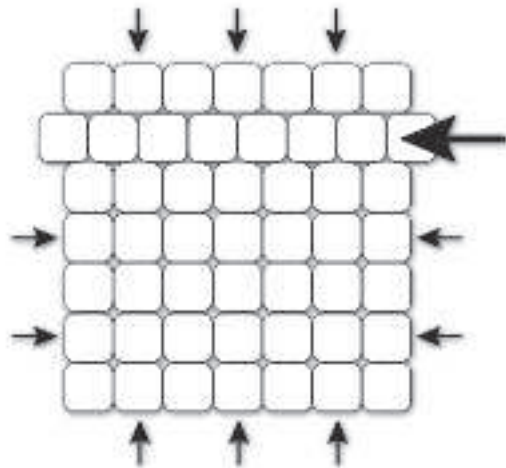


## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore solleva la prima carta illustrata del proprio mazzetto e ne prende visione, senza mostrarla agli altri. Il personaggio illustrato indica la prima creatura da raggiungere. A questo punto inizia il giocatore più giovane, dopodiché si procede in senso orario. Un giocatore, al suo turno, cerca di aprirsi una strada per raggiungere il personaggio, sfruttando l'inserimento laterale della tessera eccedente e variando di conseguenza la conformazione del labirinto. Il giocatore modifica sempre **prima** il labirinto e **poi** fa passare la sua pedina.

## SCORRIMENTO DEL LABIRINTO

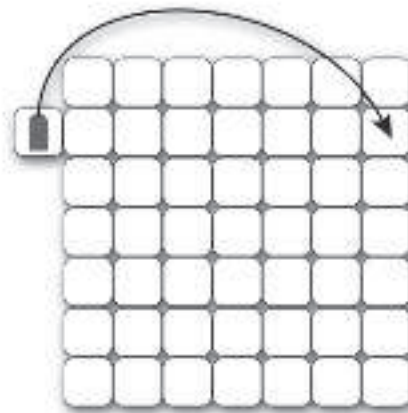
I dodici punti del tabellone dai quali è consentito l'inserimento di una tessera, sono contrassegnati sul bordo con una freccia blu. Il giocatore sceglie una freccia ed inserisce la tessera eccedente in quel punto, sino a far fuoriuscire un'altra tessera dalla parte opposta del tabellone.



La tessera fuoriuscita resta dove si trova e non può essere rimossa fino al turno del giocatore successivo, che a sua volta la inserirà in corrispondenza della freccia che preferisce. Non è però consentito reinserire la tessera là dov'era appena stata espulsa dal giocatore precedente.

Si deve sempre prima far scorrere una sezione del labirinto, anche quando è possibile raggiungere il personaggio senza dover modificare il labirinto.

Se, durante la mossa, una pedina (propria o avversaria) viene espulsa dal labirinto insieme alla tessera che fuoriesce, la stessa pedina dovrà essere posizionata sulla tessera appena inserita al lato opposto del tabellone. Questo spostamento di fronte della pedina non conta come mossa.



## MOSSA DELLA PEDINA

Dopo lo scorrimento di una sezione del labirinto, il giocatore può muovere la sua pedina. Egli può raggiungere qualsiasi casella del labirinto, purché disponga di una strada continua ed ininterrotta che congiunga il punto di partenza con quello d'arrivo; tuttavia può anche scegliere di fermarsi in qualsiasi punto del tragitto.

Su una stessa casella possono sostare una o più pedine.

Se un giocatore non può raggiungere direttamente la sua meta, muoverà la sua pedina fino ad un punto, che gli consenta una partenza più favorevole al prossimo turno. La mossa non è obbligatoria, quindi la pedina può restare anche ferma dove si trova.

Una volta raggiunto il personaggio indicato dalla propria carta illustrata, il giocatore la depone scoperta accanto al proprio mazzetto. Di seguito sbircierà subito la cartina in cima al suo mazzetto – senza che altri possano vederla – per conoscere quale sia il prossimo personaggio da raggiungere la volta seguente.

## FINE DEL GIOCO

Vince la partita quel concorrente che, scoperte tutte le proprie carte illustrate, riporta per primo la sua pedina alla base di partenza.

## VARIANTE PER I PIÙ GIOVANI

Per semplificare lo svolgimento del gioco, si può convenire di far guardare ai concorrenti tutte le proprie carte. I bambini possono quindi scegliersi, ad ogni mossa, il personaggio più facilmente raggiungibile in quel momento.

Si può inoltre stabilire che, al termine del gioco, non sia necessario riportare la propria pedina sul punto di partenza e la si potrà togliere dal labirinto in qualsiasi punto.

### Avvertenze:

- Per via di un particolare disturbo visivo (posizione degli occhi) in alcune persone non funziona la vista stereoscopica. Per questo non sono in grado di visualizzare in modo tridimensionale le immagini.
- A seconda dell'angolazione con la quale si osserva un'immagine, l'effetto 3D può risultare più forte o più debole.
- Naturalmente si può giocare a "Avatar Labyrinth" anche senza indossare gli occhiali 3D. Tuttavia le immagini possono risultare leggermente sfocate!



© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
 JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of  
 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
 All Rights Reserved.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag



# JAMES CAMERON'S AVATAR™ LABYRINTH

Ravensburger® spel nr. 26 533 6

Het slimme schuifspel met 3D effect voor **2-4** spelers vanaf **7** jaar.

Auteur: Max J. Kobbert

Design: vitamin-be.de



## INHOUD:

- 1 spelbord
- 34 gangkaarten
- 24 doelkaarten
- 4 3D brillen
- 4 speelfiguren

Jake, Neytiri en de andere bewoners van de planeet Pandora bevinden zich in het labirynth van het regenwoudlandschap en hopen dat jullie ze vinden! Alleen de spelers die de paden slim verschuiven, vinden de fascinerende wezens. Zet snel de brillen op en de reis in het spannende spelavontuur met 3D effect gaat beginnen!

**Doel van het spel** is als eerste al je eigen doelkaartjes om te draaien en naar je startveld terug te keren.

## VOORBEREIDING

Voordat het eerste spel begint worden de gang- en doelkaarten voorzichtig uit het karton gehaald. Als eerste worden de gangkaarten met de afbeelding naar beneden geschud en vervolgens open op de vrije velden van het spelbord gelegd, zodat een toevallige doolhof ontstaat. Er blijft één gangkaart over en die blijft open naast het spelbord liggen. Deze wordt in de loop van het spel gebruikt om de gangen van de doolhof te verschuiven.

De 24 doelkaarten worden geschud en gelijkmatig onder de spelers verdeeld. Iedere speler legt zijn doelkaarten, zonder er naar te kijken, als een blinde stapel voor zich neer.

Alle spelers kiezen een speelfiguur en zetten die op het startveld in dezelfde kleur in een hoek van het spelbord. Als laatste zet ieder zijn 3D-bril op en kan het spel beginnen!

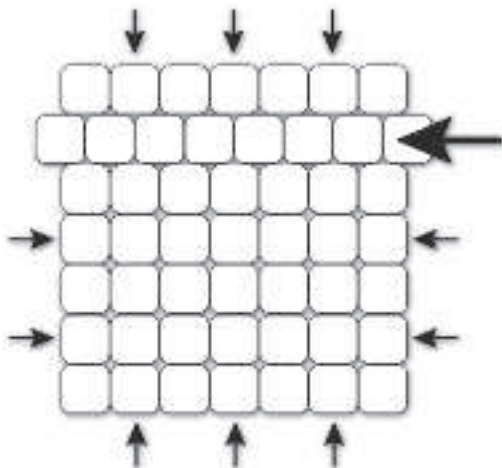


## SPELVERLOOP

Nu kijkt iedere speler naar de bovenste kaart van zijn stapel, zonder die aan de andere spelers te laten zien. Dan begint de jongste speler. Het spel verloopt verder om de beurt in de richting van de wijzers van de klok. Is een speler aan de beurt, dan moet hij proberen zijn speelfiguur naar het veld met hetzelfde voorwerp of wezen als op de bovenste doelkaart van zijn stapel te leiden. Daartoe verschuift hij altijd eerst de gangen van de doolhof door het inschuiven van een gangkaart en verzet daarna zijn speelfiguur.

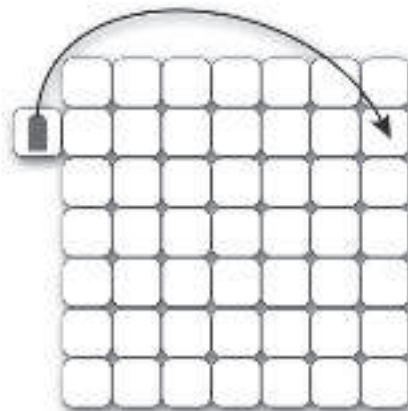
## GANGEN VERSCHUIVEN

Langs de rand van het speelbord staan 12 pijlen. De speler die aan de beurt is kiest één van deze pijlen en schuift daar de overgebleven gangkaart zo ver in, dat er aan de tegenoverliggende zijde een gangkaart wordt uitgeschoven.



De kaart die er is uitgeschoven moet aan de rand van het speelbord blijven liggen, tot de volgende speler in zijn beurt hem er op een andere plaats weer inschuift. Een gangkaart mag dus niet op dezelfde plaats weer worden teruggeschoven.

De gangen in de doolhof moeten in ieder geval verschoven worden, zelfs als de speler het gezochte doel zonder verschuiven kan bereiken. Wordt bij het verschuiven de eigen speelfiguur of de speelfiguur van een andere speler met de gangkaart van het bord geschoven, dan wordt die speelfiguur aan de tegenoverliggende zijde op de zojuist opnieuw ingeschoven gangkaart gezet. Aansluitend mag de speelfiguur richting het doel verzet worden.





## SPEELFIGUUR ZETTEN

Na het verschuiven van de gangen verzet de speler zijn figuur. De speler mag naar ieder veld lopen dat hij met zijn speelfiguur door een ononderbroken gang kan bereiken. Hij mag zo ver lopen als hij wil of kan. Hij mag zijn speelfiguur ook op een veld zetten, waar al een andere speelfiguur op staat. Kan een speler zijn doel niet direct bereiken, dan mag hij zijn figuur op een veld laten staan vanwaar hij bij zijn volgende beurt een gunstige uitgangspositie heeft. Omdat er geen zetplicht geldt, kan hij zijn figuur echter ook laten staan. Heeft de speler zijn doel bereikt, dan legt hij de kaart als bewijs open naast zijn blinde stapel.

Vervolgens mag hij direct zijn volgende kaart bekijken. Dit doel moet hij vanaf zijn volgende beurt proberen te vinden.

## EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste al zijn doelen heeft bereikt en zijn speelfiguur daarna weer naar zijn startveld heeft kunnen leiden, is de winnaar.

## SPELREGELS MET JONGE KINDEREN

Om het spel wat gemakkelijker te maken, mogen de spelers in het begin al hun doelkaartjes bekijken. De spelers kunnen nu bij elke beurt beslissen, welk doel ze als eerste willen zoeken. Bovendien kan worden afgesproken dat aan het eind van het spel de speelfiguur niet op het startveld hoeft te eindigen.

### Let op:

- Bij sommige mensen functioneert het stereoscopische zicht niet, bv. door een ongunstige stand van de ogen. Daardoor kunnen zij de afbeeldingen niet driedimensionaal zien.
- Afhankelijk van de gezichtshoek van de speler op de afbeeldingen, is het 3D-effect sterker of zwakker.
- “Avatar Labyrinth” kan ook zonder 3D-brillen worden gespeeld. Daarbij zijn de afbeeldingen echter een beetje vaag en onscherp!



© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
 JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of  
 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
 All Rights Reserved.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag



GB

USA

# JAMES CAMERON'S AVATAR™ LABYRINTH

Ravensburger® Games No. 26 533 6

Shifting fun for everyone with 3D effects – for 2 to 4 players aged 7 years and up.

Author: Max J. Kobbe

Design: vitamin-be.de

## CONTENTS:

- 1 game board
- 34 maze cards
- 24 picture cards
- 4 3D glasses
- 4 pieces



Deep within the labyrinth of a mysterious rainforest Jake, Neytiri and several other Pandora residents are waiting to be discovered. You'll have to skilfully move the labyrinth's paths if you want to find these fascinating creatures. Put on your 3D glasses and let the adventure begin!

## Object of the game

Players try to be the first to turn over all of their picture cards and return to the starting square.

## PREPARATION

Before playing for the first time, carefully punch out the maze and picture cards. Shuffle the maze cards and then place them face up on the vacant squares of the game board to create a random maze. One maze card will be left over and remains face up next to the game board. This card will be used during the game to move the maze pathways.

Shuffle the 24 picture cards and distribute them evenly amongst the players. Each player stacks them face down in front of him without looking at them.

Each player chooses a piece and places it on the starting square of the same colour that is located in one of the four corners. Now put on your 3D glasses and let the game begin!

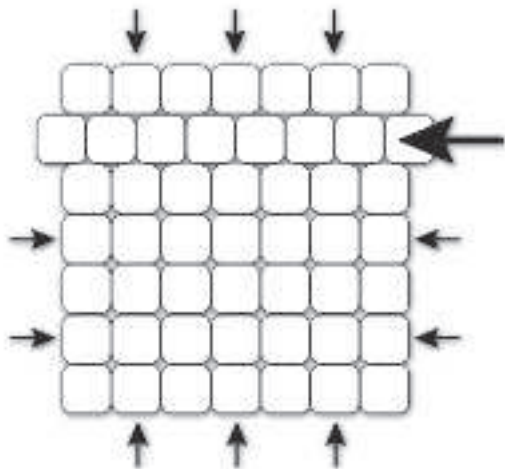


## HOW TO PLAY

On your turn, look at the top card in your stack without showing it to the other players. You now have to try and get to the square showing the same picture as on your card. To do this, first insert a maze card and move your playing piece. The youngest player goes first and play continues in a clockwise direction.

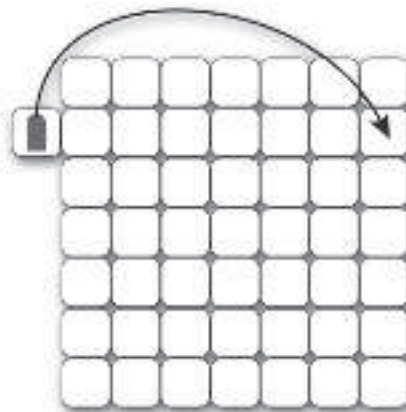
## SHIFTING THE PATHWAYS

Along the edge of the board are 12 arrows. When it is your turn you must choose one of the arrows and then insert a maze card, which will push out a maze card at the opposite end.



The card that is pushed out remains on the edge of the board until it is inserted elsewhere during the next player's turn. A maze card cannot be pushed back in at the same place as the previous player pushed it out.

Players must make a move within the maze when it is their turn, even if they can reach the character card they are searching for. If the player's playing piece or one of the other player's playing pieces is pushed off the game board when a new maze card has been inserted, then the playing piece must be placed onto the maze card that has just been inserted at the opposite end. Moving the playing piece in this way does not count as a turn.



## MOVING YOUR PLAYING PIECE

After shifting the maze, move your playing piece as far as you like along the open pathway. Playing pieces can be moved onto a square that already contains another playing piece. If you are unable to reach your goal directly, get into the best possible starting position for your next turn. However, moving is not compulsory, so the playing piece may also be left where it is. You do not have to move if you don't want to. Once you reach your first goal, place it face up beside your stack of cards. The next picture card in the pile will be your next goal.

## END OF THE GAME

The first player to turn over all of their picture cards and get their playing piece back onto its starting position is the winner.

## FOR YOUNGER CHILDREN

To make it easier for younger children, the players can look at their picture cards before starting the game. They then choose their next goal at the beginning of each turn.

At the end of the game, instead of returning their playing pieces to the starting square, the players can just remove them from anywhere within the maze. The player that reaches all of their goals first is the winner.

## Notes:

- Some people may have trouble seeing the three-dimensional illustrations due to a lack of stereo vision which can be caused by the eyes being positioned too far apart.
- The 3D effect will vary depending on the vantage point of the player.
- You can also play “The aMAZEing Labyrinth – Avatar” without the 3D glasses, but the illustrations may appear somewhat blurry.



© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
 JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of  
 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
 All Rights Reserved.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag





# JAMES CAMERON'S AVATAR™ LABYRINTH

Ravensburger® Juego No 26 533 6

La diversión de movimiento con efectos en 3D para  
**2 a 4 jugadores** a partir de los **7 años** de edad.

Autor: Max J. Kobbert

Diseño: vitamin-be.de

## CONTENIDO:

- 1 tablero del juego
- 34 cartas de laberinto
- 24 cartas de imágenes
- 4 gafas 3D
- 4 piezas de juego



Jake, Neytiri y muchos otros habitantes del planeta Pandora se encuentran en el laberinto de la selva tropical única y esperan a que les descubráis. Sólo el que mueva habilidosamente los senderos encontrará las criaturas impresionantes. Poned vuestras gafas 3D y la aventura de juego tridimensional ya podrá empezar!

## Objetivo del juego

Los jugadores intentarán ser los primeros en poner boca arriba todas sus cartas de imágenes y luego regresar a su casilla de salida.

## PREPARATIVOS

Antes de jugar por primera vez, deberán separarse con cuidado las cartas de laberinto y las de imágenes de la tabla prepunzonada. Mezclad bien las cartas de laberinto, boca abajo, y luego colocadlas boca arriba en las casillas libres del tablero para crear un laberinto aleatorio. Una carta de laberinto sobraré y se colocará al lado del tablero, boca arriba. Se utilizará durante la partida para mover los senderos del laberinto.

Mezclad las 24 cartas de imágenes y repartid las cartas por igual a los jugadores. Apilad vuestras cartas delante de vosotros, boca abajo, sin mirarlas.

Elegid una pieza de juego y colocadla en la casilla de salida del mismo color que se encuentra en uno de los rincones del tablero. Poned vuestras gafas 3D y... ¡ya se podrá empezar !



## REGLAS DEL JUEGO

Por sorteo, se decide qué jugador empieza. Siguen, por turno, los siguientes en el sentido de las agujas del reloj.

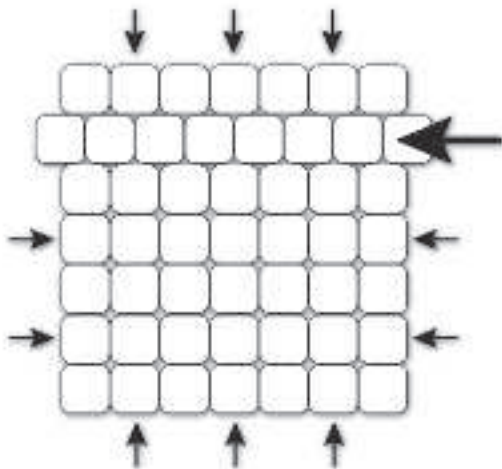
El jugador que empieza, levanta su primera carta de imagen para verla y la vuelve a colocar del revés. La ilustración que figura en dicha carta le indica su primer objetivo.

Para alcanzar ese objetivo, el jugador ha de ir modificando la disposición de las calles del laberinto moviendo las cartas «laberinto » y avanzando su peón.

## DESPLAZAMIENTO DE LAS CARTAS « LABERINTO »

El jugador coloca la carta « laberinto » sobrante en el exterior de una hilera de cartas y la empuja en el tablero de modo que haga salir otra carta « laberinto » por el lado opuesto.

La carta que queda fuera se utilizará en el siguiente turno (ver excepción).

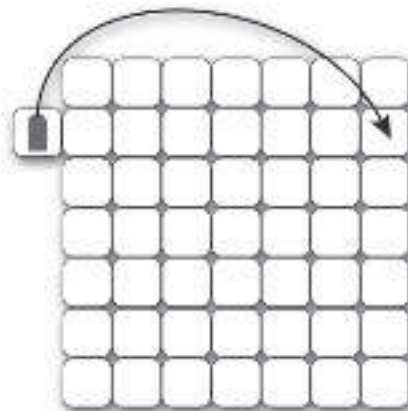


Las partes móviles del laberinto aparecen señaladas con una flecha en los márgenes del tablero. La carta « laberinto » sobrante se utiliza para desplazar cualquier hilera.

## EXCEPCIÓN

El siguiente jugador no puede colocar la carta que acaba de salir de una hilera en el lugar en el que estaba. Es obligatorio desplazar las hileras del laberinto antes de mover el peón, incluso en el caso de que pudiera alcanzarse el objetivo sin modificar la disposición de las calles del laberinto.

Si, al desplazar una carta « laberinto », el jugador arrastra el peón de otro jugador (o el suyo propio), ha de colocarlo en el extremo opuesto al de la carta que ha entrado en el tablero. El desplazamiento de dicho peón no se considera turno de juego.



## PROGRESIÓN DE LOS PEONES

Tras haber desplazado las hileras del laberinto, se mueve el peón hacia cualquier parte del laberinto, que ha de estar unida al punto de partida por calles continuas. Está permitido avanzar tanto como sea posible, pues no se tiene en cuenta la cantidad de cartas.

Los jugadores, que no están obligados a desplazarse, pueden optar por que el peón permanezca donde estaba. Una casilla puede estar ocupada por varios peones. En el caso de que no sea posible alcanzar un objetivo por vía directa, se avanza el peón al lugar que se considere más favorable para el siguiente turno. Así, alcanzada el primer objetivo, se le da la vuelta en señal de prueba y se coloca al lado del montón de cartas. Al siguiente turno, se mira la siguiente carta del montón, se intenta alcanzar el objetivo, se le da la vuelta a la carta, y así sucesivamente.

## FIN DEL JUEGO

Tras haber dado la vuelta a todas las cartas de imágenes, hay que tratar de llevar el peón a la casilla de salida, en una de las esquinas del tablero. Gana el primer jugador que consiga todos sus objetivos y regrese con su peón a la casilla de salida.

## VARIANTE DEL JUEGO PARA LOS MÁS JÓVENES

Para simplificar el desarrollo del juego, los jugadores pueden mirar todas sus cartas de imágenes antes de empezar a jugar. Pueden descubrir los objetos y seres misteriosos en cualquier orden (con independencia del orden de las cartas del montón) y elegir el objetivo considerado más favorable en cada turno.

Al final del juego, el peón no ha de regresar a la casilla de partida: puede salir del laberinto en el lugar que elija el jugador.

### Indicaciones:

- Algunas personas no pueden ver imágenes estereográficas, por ejemplo a causa de una malposición de los ojos. Por eso no pueden percibir el efecto tridimensional de las ilustraciones.
- Según el ángulo visual del jugador respecto a las ilustraciones, el efecto en 3D es más fuerte o más débil.
- También se puede jugar al “Laberinto Avatar” sin utilizar las gafas 3D. Pero en este caso, las ilustraciones parecen poco nítidas y borrosas.



© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
 JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of  
 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
 All Rights Reserved.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag





© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation.  
JAMES CAMERON'S AVATAR is a trademark of  
Twentieth Century Fox Film Corporation.  
All Rights Reserved.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag

Design: vitamin-be.de

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

**Ravensburger Spieleverlag** · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr.CH: **Carlit + Ravensburger AG** · Grundstrasse 9 · CH-5436 Würenlos

**Ravensburger S.p.A** · Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (MI)

**Jeux Ravensburger S.A.S.** · Service Consommateurs · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfostatt

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

**Ravensburger Ltd** · Unit 1, Avonbury Business Park · Howes Lane · Bicester OX26 2UB, GB

