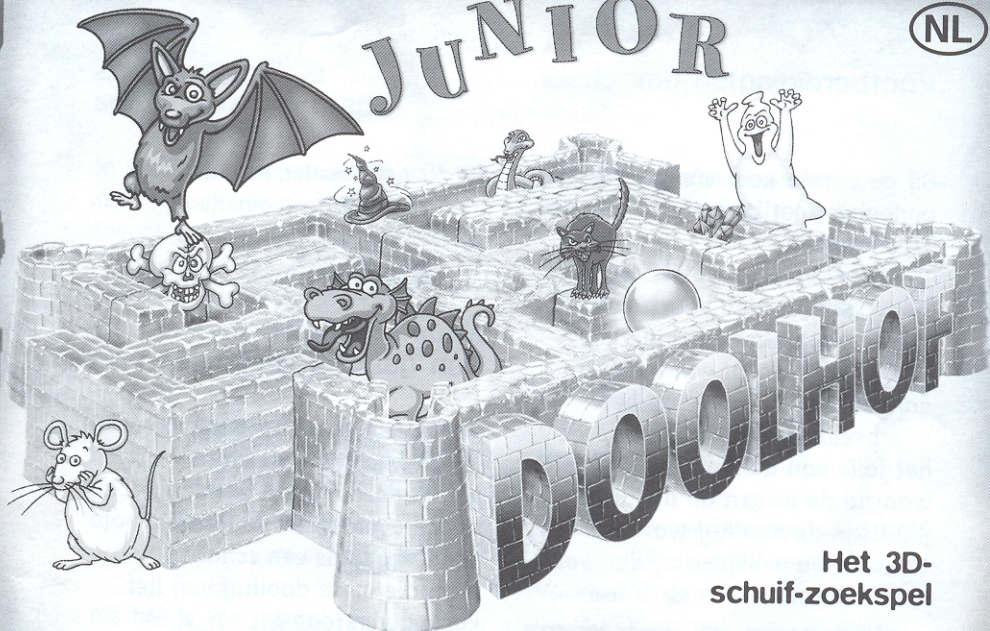


JUNIOR

NL



Het 3D- schuif-zoekspel

2-4 kinderen van 4-8 jaar.
Ravensburger Spiele® Nr. 21 640 -6

In een betoverd kasteel ligt een doolhof met geheimzinnige schatten. Er is de sprekende heksenhoed, een gouden zwaard, en schitterende kristallen.

Auteur: Max J. Kobbert
Illustratie: Joachim Krause

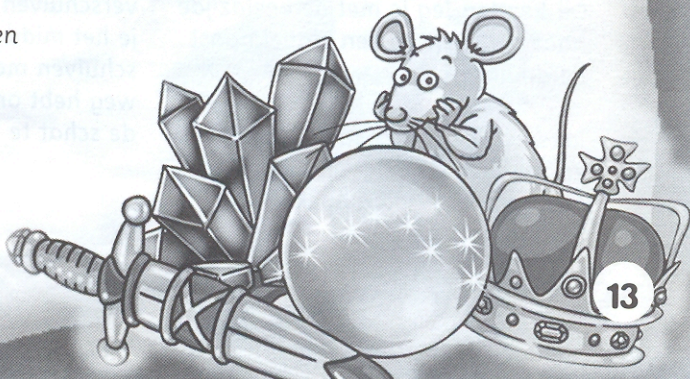
Wie vindt in de doolhof de weg naar de schatten?

Doel van het spel

is om de meeste schatten in de doolhof te vinden.

Inhoud:

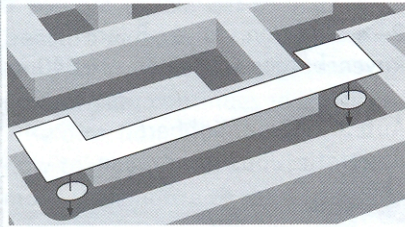
- 1 doolhof
- 1 stansbord met wegen
- 1 vel met plakstrips
- 18 schatkaarten
- 4 speelfiguren
- spelregels



Vorbereiding

Bij de eerste keer vraag je of je ouders je met de voorbereidingen willen helpen.

De wegen worden voorzichtig losgemaakt. Op de achterzijde van de weg wordt een plakstrip aangebracht, zoals je op het voorbeeld zien kunt. Dan wordt het folie van de plakstrip gehaald, waarna de wegen op de juiste plaats in de doolhof worden geplakt. Daar blijven zij dan voor altijd zitten.



De schatkaarten worden eveneens voorzichtig losgemaakt en goed geschud.

Zet **de doolhof** in het midden van de tafel, zodat alle spelers er goed bij kunnen.

De kaarten leg je met de beeldzijde naar beneden op een stapel naast de doolhof.

Iedereen kiest **een speelfiguur** en zet deze op een van de vier torentjes op de hoeken van de doolhof.

De jongste speler begint. Men gaat verder volgens de wijzers van de klok.

Dan gaat het beginnen

Als je aan de beurt bent, neem je een kaart van de stapel en je legt deze met de beeldzijde naar boven naast de doolhof. Op de kaart is een schat te zien, die in de doolhof van het kasteel verstopt ligt.

Dit is de zoekkaart voor iedereen. Voordat je met jouw speelfiguur op weg gaat naar de schat, mag je de doolhof verschuiven.

Zo verschuif je de doolhof

Dat gaat heel eenvoudig: wanneer je je wijsvinger op de bron houdt, kun je het middelste gedeelte van de doolhof zowel naar links als naar rechts verschuiven. Probeer even hoever je het middelste gedeelte verschuiven moet totdat je een vrije weg hebt om je speelfiguur naar de schat te kunnen laten lopen.

Zo ga je met je speelfiguur op stap

Je mag zover lopen als je wilt. Je mag ook blijven staan, als je toevallig al op de schat staat. Kom je voor een muur te staan, dan kan je niet verder. Op het veld van een schat mag meer dan één figuur staan.

Als je in je beurt de schat bereikt, mag je de schatkaart als beloning naast je neerleggen. De beurt is afgelopen en de volgende speler draait een nieuwe schatkaart om.

Als het je niet lukt de schat te bereiken, blijf je ergens staan en is je linker buurman aan de beurt. Ook hij probeert nu met zijn speelfiguur bij dezelfde schat te komen. Zo gaat het net zo lang door, tot iemand de schat, die op de kaart staat afgebeeld, gevonden heeft. Pas dan wordt de volgende schatkaart omgedraaid.

Soms bereik je de schat ook zonder dat je de doolhof verschuiven moet.

In dat geval mag je rechtstreeks naar de schat doorlopen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer alle schatten in de doolhof gevonden zijn en er dus geen schatkaarten meer zijn. Degene, die de meeste schatkaarten bezit, is de winnaar.

Voor geofende doolhof-spelers

Wanneer je de doolhof goed kent, kan je ook de spelregels wijzigen: Voordat je de doolhof verschuift, moet je eerst beslissen in welke richting je gaat schuiven. Dan pas mag je het middelste gedeelte verschuiven. Heen- en weer- schuiven in een beurt om te proberen, is dan niet meer toegestaan.

