

# Disney

NL

Inhoud:

- 1 speelbord
- 34 doolhofkaarten
- 24 schatkaarten
- 4 speelfiguren



Ravensburger® spel nr. 26 348 6  
 Een spel voor 2–4 spelers vanaf 7 jaar  
 Auteur: Max J. Kobbert  
 Design: DE Ravensburger  
 Illustratie: Joachim Krause/Disney



## DOEL VAN HET SPEL

In deze speciale uitgave van de betoverde doolhof gaan de spelers op zoek naar de sprookjesachtige Disney figuren. Iedere speler probeert door het verschuiven van de gangen bij hen te komen. Wie als eerste al zijn Disney figuren gevonden heeft en zijn startveld weer heeft bereikt, is de winnaar van dit spannende spel.

## VOORBEREIDING

Voordat met het eerste spel wordt begonnen, worden de doolhofkaarten en de kaarten met afbeeldingen voorzichtig uit het karton gehaald. De doolhofkaarten worden vervolgens met de afbeelding naar beneden geschud en vervolgens open op de vrije velden van het speelbord gelegd, zo ontstaan door toeval de gangen in de doolhof. Er blijft één doolhofkaart over. Die wordt in de loop van het spel voor het verschuiven van de gangen gebruikt.

De 24 kaarten met afbeeldingen worden geschud en onder de spelers verdeeld. De spelers leggen hun kaarten, zonder ze te bekijken, omgekeerd als stapel voor zich neer.

Iedere speler kiest een speelfiguur en zet die op het startveld met dezelfde kleur in één van de hoeken van het speelbord.

## SPELVERLOOP

Nu kijkt iedere speler naar de bovenste kaart van zijn stapel, zonder die aan de andere spelers te laten zien.

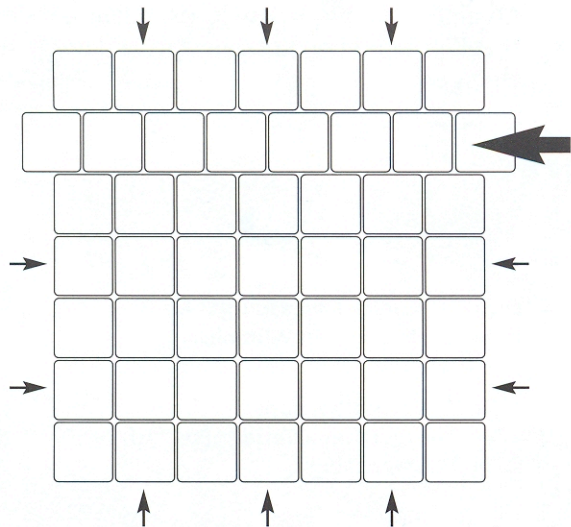
Dan begint het spel met de jongste speler. Het spel verloopt verder om de beurt in de richting van de wijzers van de klok.

Is een speler aan de beurt, dan moet hij proberen op het veld te komen, waar dezelfde figuur op is afgebeeld als op de bovenste kaart van zijn stapel. Daarvoor verschuift hij altijd eerst de doolhof door het inschuiven van een doolhof-kaart en zet daarna zijn speelfiguur.



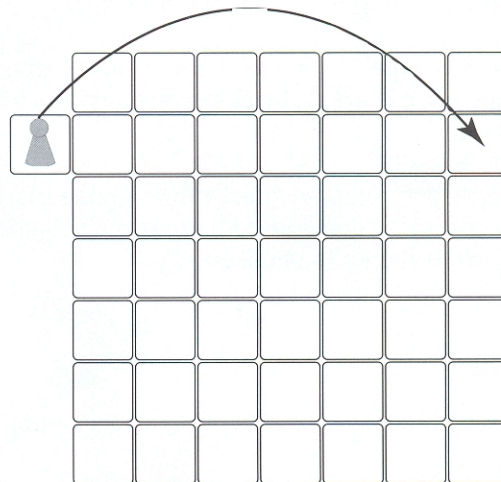
## Gangen verschuiven

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 doolhof-kaart zo ver in, dat er aan de tegenoverliggende zijde een doolhof-kaart uit wordt geschoven. De kaart die er is uitgeschoven moet aan de rand van het speelbord blijven liggen, tot die er bij de volgende beurt op een andere plaats weer wordt ingeschoven. Een doolhof-kaart mag er dus niet op dezelfde plaats waar die er door de vorige speler werd uitgeschoven, weer worden ingeschoven.



De doolhof moet in ieder geval verschoven worden, ook als de speler de gewenste afbeelding zonder verschuiven kan bereiken.

Wordt bij het verschuiven de eigen speelfiguur of de speelfiguur van een andere speler van het bord geschoven, dan wordt de speelfiguur aan de tegenoverliggende zijde op de zojuist opnieuw ingeschoven doolhof-kaart gezet. Het verzetten van de speelfiguur geldt niet als beurt.



## Speelfiguur zetten

Na het verschuiven van de doolhof, zet 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 kan zijn speelfiguur ook op een veld zetten, waar al een andere figuur 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 je niet moet zetten, kan hij zijn figuur echter ook laten staan.

Heeft de speler het doel van zijn kaart 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 bereiken.



## EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste al zijn kaartjes heeft omgedraaid en zijn speelfiguur daarna weer op zijn startveld heeft gezet, is de winnaar.

## SPELREGELS MET JONGE KINDEREN

Om het spel wat gemakkelijker te maken, mogen de spelers in het begin al hun kaartjes bekijken. De spelers kunnen nu bij elke beurt beslissen, welk doel ze als eerste willen bereiken.

Als eind van het spel kun je afspreken, dat de speelfiguur niet op je eigen startveld hoeft te eindigen.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag

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

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)  
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg