

escape the LABYRINTH

NL

Ravensburger® spel nr. 20 543 1

Los samen raadsels op!
voor 1–4 spelers van 6–99 jaar.

Auteur: Kai Haferkamp
Illustratie: Valentina Moscon,
Joachim Krause, Gabriela Silveira
Redactie: Monika Gohl



Inhoud

50 vierkante kaarten (1 tovenaarskaart, 1 startkaart, 1 toverpoort, 2 sleutels, 45 doolhofkaarten), 20 raadselkaarten, 1 speelfiguur

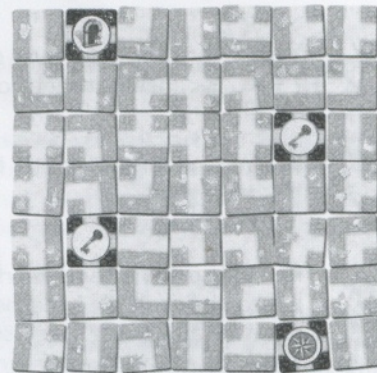
Jullie zijn gevangen in het verwenste doolhof en willen via de toverpoort ontsnappen. Op weg daarheen liggen twee sleutels waarmee de poort geopend kan worden. Maar veel wegen zijn versperd! Jullie kunnen die veranderen door raadsels op te lossen. Maar je hebt twee pogingen, anders blijft de poort gesloten!

Doel van het spel

Samen proberen jullie een weg te vinden die via de twee sleutels naar de toverpoort leidt. Jullie mogen de wegen onderweg draaien, als jullie de raadsels succesvol oplossen. Maar lukt het jullie de toverpoort te openen voordat jullie drie keer fout geantwoord hebben?

Vorbereiding

De oudste van jullie is de startspeler en pakt de **tovenaarskaart**. Leg alle overige **49 vierkante kaarten** in een vierkant van 7 x 7. **Belangrijk:** op bepaalde plaatsen bevinden zich de **start**, de **toverpoort** en de beide **sleutels**. Leg de geschudde **doolhofkaarten** toevallig neer.



Zet jullie gezamenlijke **speelfiguur** op het startveld. Schud de **raadselkaarten** en leg ze als stapel klaar.

De raadselkaarten

Op de grote raadselkaarten vinden jullie opdrachten. Op sommige kaarten staan er zelfs meer. Spreek voor iedere ronde af, of jullie **opdracht A, B of C** willen oplossen.

De **oplossing** vinden jullie op de achterkant van de kaart – kijk er dus vooraf niet naar!

Er zijn de volgende raadsel-soorten



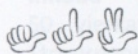
1 Vind de weg door de wirwar en noem het juiste getal of de afbeelding.



2 Welke vorm past precies bij de afbeelding? Noem het juiste getal.



3 Vind op de vierkante kaartjes de afbeelding, die er net zo uitziet als die in de loep. Direct in het doolhof naast de afbeelding is een symbool, bv. een blauwe kogel. Op de achterkant van de raadselkaart staan afbeelding en symbool als oplossing aangegeven.



4 Hoeveel afbeeldingen zie je in totaal op de vierkante kaartjes van het doolhof?



5 De afbeeldingen bevinden zich in een logische volgorde. Kijk goed naar een rij en noem de afbeelding die op de plaats van het vraagteken hoort.

Het avontuur begint:

Figuur zetten – raden – weg veranderen!

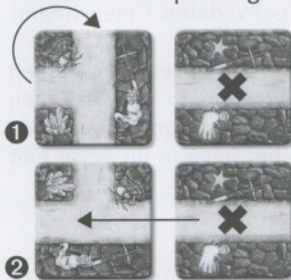
De startspeler krijgt in het begin de tovenaarskaart, daarna geeft hij de kaart om de beurt door.

Als tovenaars mag je met de **speelfiguur op een weg van het doolhof zo ver zetten** als mogelijk is. Je kunt ook eerder blijven staan, als het voor het verdere verloop zinvol is.

Ook terugzetten mag. Je mag ook met de andere spelers overleggen.

Zodra je vóór de figuur een **doolhofkaart** wilt **draaien**, blijf je staan en probeer je een opdracht op te lossen.

Je pakt daarvoor de **onderste raadselkaart** van de stapel en noemt de opdracht. Als tovenaars mag je eerst nadenken over de oplossing, maar je mag de andere spelers altijd om hulp vragen. Staat je antwoord vast, dan zeg je het hardop en je controleert de oplossing.



Is het antwoord juist, dan mag je de uitgekozen doolhofkaart zo draaien, dat de weg voor de figuur geopend wordt. Zet de figuur op de gedraaide kaart en beëindig daarmee de beurt.

Is het antwoord fout, dan leg je de raadselkaart als strafpunt in de doos. De uitgekozen doolhofkaart mag niet gedraaid worden.

In beide gevallen geef je de tovenaarskaart aan de volgende speler die aan de beurt is.

Ook die mag met de figuur zo ver zetten, tot hij op een kaart komt die hij wil draaien – of een kaart met een sleutel.



Zet je met de figuur op een **sleutelkaart**, dan blijf je in ieder geval staan om een raadsel op te lossen. Als het **antwoord juist** is, heb je daarmee een sleutel voor de toverpoort gevonden! De sleutelkaart blijft liggen. Geef de tovenaarskaart aan de volgende speler door.

Als jullie de opdracht bij een sleutel **niet opgelost** hebben, wordt de raadselkaart als strafpunt in de doos gelegd. Bij de volgende opdracht lukt het hopelijk om de sleutel te krijgen.

In welke volgorde de beide sleutels worden gevonden, is aan jullie.

Einde van het spel

Jullie winnen het spel zodra jullie beide sleutels gevonden hebben en de figuur de toverpoort bereikt. Nu kunnen jullie de toverpoort openen en het doolhof verlaten. Gefeliciteerd!

Het spel eindigt meteen, als jullie drie kaarten fout hebben opgelost. Ook kan het soms voorkomen dat er geen mogelijkheid meer is om door het draaien van de wegen de toverpoort te bereiken. Helaas is het jullie in dit geval niet gelukt.

Solospel

Als je dapper bent, probeer dan eens alleen uit het doolhof te komen!

© 2020

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

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger

238147