

# DOOLHOF 3D



## Welkom in het doolhof van de torens!

*Hier ga je de hoogte in! Trap op, trap af haasten tovenaars, heksen, tovenaarsleerling & Co. zich door het doolhof, om het snelst bij de begeerde schatten te komen.*

*Daarbij gebruiken ze hun magische krachten om enorme torens te verschuiven en zich in de hoogste toppen en diepste dalen te toveren!*

Voor 2 tot 4 spelers vanaf 7 jaar

Spelidee: Max J. Kobbert  
Auteur: Michael Feldkötter  
Design: DE Ravensburger,  
KniffDesign (spelregels)  
Fotos: Becker Studios  
Redactie: Philipp Sprick

## Inhoud

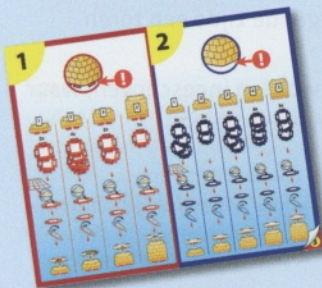
- ① 1 spelbord met 9 vaste torens
- ② 17 beweegbare torens
- ③ 4 speelfiguren
- ④ 4 runen-kaarten
- ⑤ 12 schatkaarten
- ⑥ 24 toverkaarten



## Voorbereiding

### Voor het eerste spel:

Bereid het spel zo voor, zoals te zien is op het bijgesloten opbouwblad.  
Haal eerst alle kaarten voorzichtig uit het karton.



### Voor iedere ronde:

1. Leg het **spelbord** in het midden op tafel.  
Zet de **beweegbare torens** op de vrije velden van het spelbord, zo dat een toevallig doolhof ontstaat. Er blijft één toren over. Die wordt gebruikt voor het verschuiven van de torenrijen.
2. Iedere speler pakt een **speelfiguur** van zijn kleur en zet die op het speelveld met dezelfde kleur in een hoek van het spelbord.
3. Geef iedere speler de **runen-kaart** in de kleur van zijn speelfiguur.  
Deze laat de runen-steen uit het midden van het spelbord zien.  
Leg de kaart open voor jullie neer.  
Overige runen-kaarten gaan terug in de doos.
4. Schud de **schatkaarten** en verdeel ze gelijkmatig onder de spelers. Leg ze als blinde stapel voor je neer, *zonder* ernaar te kijken.
5. Schud de **toverkaarten** en geef iedere speler er blind één. Iedere speler mag zijn toverkaart in het geheim bekijken. Leg de overige toverkaarten als blinde stapel klaar.

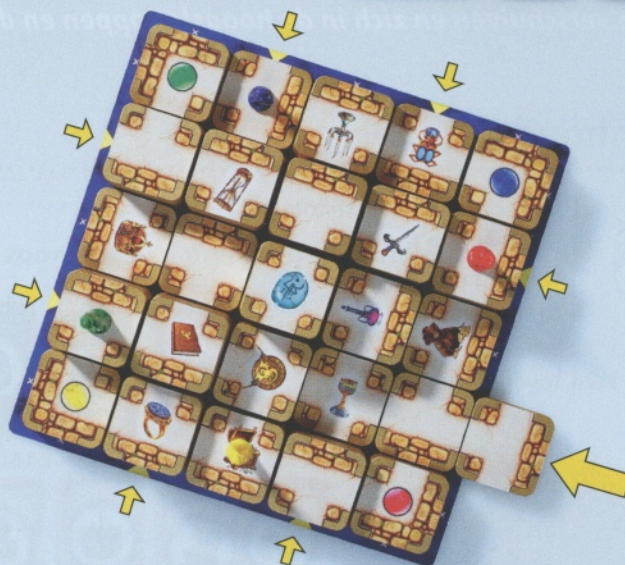


## Doel

Door het slim verschuiven van de torens baan je je een weg door het doolhof en zet je je figuur naar de schatten. Daarvoor moeten jullie torens op- en afklimmen en minstens één keer in het spel naar de runensteen in het midden gaan. Wie als eerste al zijn schatten en de runensteen gevonden heeft en daarna met zijn speelfiguur terug op zijn startveld is, wint!

## Spelverloop

Iedere speler kijkt in het geheim naar de bovenste schatkaart van zijn stapel. Hier staat de schat op, die je als eerste moet zoeken. Wie het minste hoogtevrees heeft, mag beginnen. Bij twijfel mag de jongste speler beginnen. Vervolgens verloopt het spel om de beurt met de klok mee. Wie aan de beurt is, **moet** altijd **eerst** een rij torens in het doolhof verschuiven. **Daarna mag** hij zijn figuur zetten..



### 1. Torens verschuiven

Aan de rand van het spelbord bevinden zich 8 gouden pijlen. Die laten zien welke rijen torens je met behulp van de vrije toren kunt verschuiven. De rijen torens die aangegeven zijn met een witte "X", kunnen niet verschoven worden. Ben je aan de beurt, dan kies je een rij. Daar schuif je de toren zo ver in, dat er aan de tegenoverliggende zijde een toren wordt uitgeschoven. De toren mag **niet** op dezelfde plek worden ingeschoven, waar hij er in de vorige beurt is uitgeschoven.

#### Tip:

*Laat de toren gewoon op de plek staan waar hij er werd uitgeschoven, tot je hem weer gebruikt. Dan zie je meteen, waar je hem er in deze beurt niet mag inschuiven.*

Wordt jouw figuur of die van een andere speler uit het doolhof geschoven? Zet hem dan meteen op de toren die er zojuist is ingeschoven. Deze zet geldt **niet** als het zetten van de figuur.

**Tip:**

Met deze "wissel van zijde" kun je je figuur dichterbij de gezochte schat brengen of proberen een andere speler dwars te zitten ...



## 2. Figuur zetten

Na het verschuiven mag je je figuur in principe zo ver zetten, als je wilt. Je mag daarbij voorbij andere figuren zetten of ook op een bezet veld blijven staan. Je kunt zelfs kiezen om je figuur *niet* te zetten. Als je hem wel zet, moet je daarbij echter **altijd** de volgende beide regels in acht houden:

### Regel 1:

Je kunt het veld over een **ononderbroken** weg in het doolhof bereiken. Je mag niet door muren heen gaan!

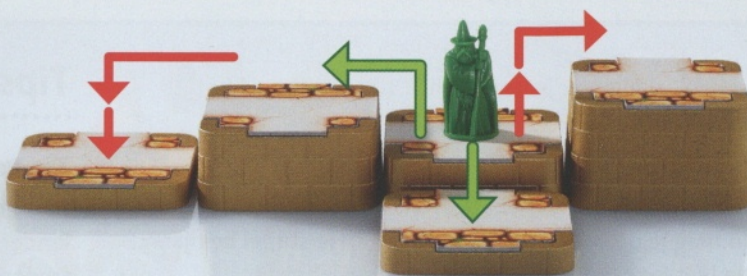


### Voorbeeld:

de tovenaars wil naar de kelk zetten. Hij bereikt deze via een ononderbroken weg.

### Regel 2:

**Iedere** toren waar je op zet, moet **even hoog** of maximaal **1 trede hoger of lager** zijn, dan de toren waar je figuur vandaan komt.



De tovenaars staat op de 2e verdieping. Hij kan vooruit een trede naar beneden op de 1e verdieping zetten. Hij kan ook naar links een trede naar boven op de 3e verdieping zetten (groene pijl). Hij kan echter **niet** naar rechts om twee treden naar boven op de 4e verdieping te zetten. Ook kan hij niet helemaal links van de 3e verdieping direct naar de 1e verdieping naar beneden zetten (rode pijl).

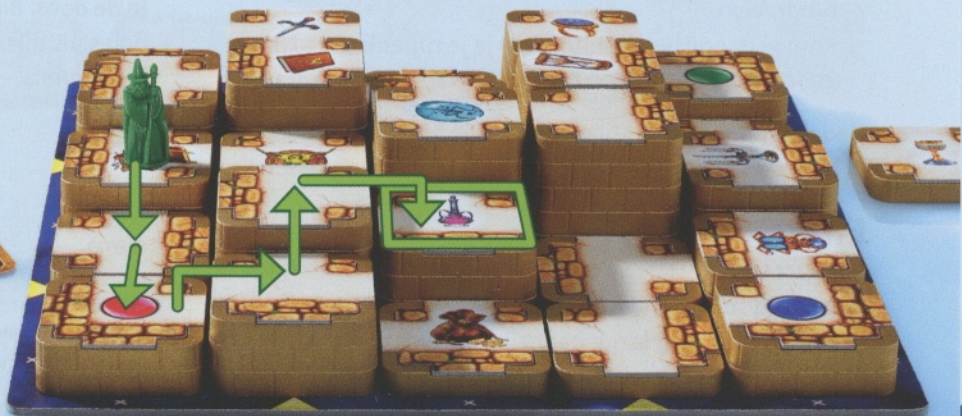
### Voorbeeld:

de groene tovenaars wil naar de sierfles. Daarvoor zet hij in dezelfde beurt 5 velden verder. Hij gaat eerst 1 trede naar beneden, zet daarna 1 stap op dezelfde hoogte, dan 1 trede omhoog, nog 1 trede omhoog en vervolgens weer 1 trede naar beneden.



### Tips:

- Jullie kunnen de regel makkelijk onthouden door aan traplopen te denken: want daarbij zou je eigenlijk ook nooit meer dan één trede tegelijk moeten nemen ...
- Hoe hoog een toren is, kun je heel eenvoudig aan het aantal lagen zien.



## Uitzondering: tovenarij!

Met behulp van de toverkaarten mag je de trede-regel omzeilen: want afhankelijk van de toverkaart kun je daarmee **1x** tijdens je beurt een **willekeurig niveau** naar boven of beneden inzetten.

Er zijn drie soorten toverkaarten:



Met **kaart 1** kun je 1x een willekeurig niveau naar **boven**.



Met **kaart 2** mag je 1x een willekeurig niveau naar **beneden**.



**Kaart 3** is een joker: hiermee kun je 1x een willekeurig niveau naar **boven** of naar **beneden**.

## Niet vergeten:

*De kaarten toveren je weliswaar naar boven of naar beneden, de weg moet echter wel ononderbroken verlopen (zie boven, regel 1)!*

Je mag toverkaarten altijd tijdens een beurt uitspelen. Het is zelfs mogelijk om meerdere toverkaarten in dezelfde beurt in te zetten! (Wanneer je extra toverkaarten krijgt, zie je hieronder).

Leg uitgespeelde toverkaarten als open aflegstapel naast de blinde toverkaarten-stapel. Als de stapel op is, schud dan gewoon de open aflegstapel en leg die als nieuwe blinde stapel neer.



Afhankelijk van **waar** je figuur blijft staan, gebeurt het volgende:

### Sta je op je gezochte schat?

Gefeliciteerd! Leg de schatkaart open naast je stapel. Nu mag je de volgende schatkaart van je stapel bekijken. Die laat je volgende doel zien.

### Sta je niet op je gezochte schat?

Niet erg! Pak als compensatie een toverkaart van de blinde stapel.

### Sta je op de runensteen?

Sta je daar voor de eerste keer, dan heb je deze opdracht vervuld en mag je de open voor je liggende runenkaart omdraaien.

Kom je er nog een keer (en heb je je runenkaart al omdraaid), pak dan een toverkaart van de blinde stapel.

Nadat je figuur heeft stil gestaan, is je beurt ten einde. Je kunt dus niet meerdere schatten in één beurt vinden.

## Einde

Wie al zijn schatten gevonden heeft en bij de runensteen is geweest, moet nog terug naar zijn startveld. Wie dit als eerste lukt, heeft gewonnen!

## Tips & trucjes

### Tip voor een spel met jongere kinderen

Hier gelden **alle toverkaarten als joker**. Dat betekent dat de kinderen met iedere toverkaart 1x een willekeurig aantal treden naar boven of beneden kunnen klimmen. Dit maakt het makkelijker om de te zoeken schatten te bereiken.

### Opberg-tip: na het spel is voor het spel!

Jullie kunnen het doolhof heel eenvoudig voor het volgende spel startklaar houden: pak de kartonnen plaat bij de gekleurde lipjes uit de doos en zet het compleet opgebouwde spelbord erop. Zet het spelbord dan met behulp van de plaat in de doos. Bij het volgende spel kun je het spel er aan de lipjes uit tillen. Verwissel voor de start nog een paar beweegbare torens – en jullie kunnen weer een nieuw spel beginnen!

© 2019

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg  
Ravensburger B.V.  
Postbus 289  
NL-3800 AG Amersfoort  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



238125

Ravensburger