

LABYRINTHE



HET KAARTSPEL

Ravensburger® spel nr. 20 776 3

Het betoverde kaartspel voor **2-6** spelers
van **7-99** jaar.

Auteur: Max J. Kobbert

Inhoud: 50 doolhof-kaarten, spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Door de kaarten aan elkaar te leggen ontstaat een doolhof die steeds weer verandert. Het doel is de doolhofkaart zo aan te leggen dat er wegen ontstaan die twee dezelfde schatten (schatkisten, draken, spoken, enz.) in de doolhof met elkaar verbinden. Wie dat lukt, wint een kaart. De speler die aan het eind de meeste kaarten heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

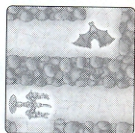
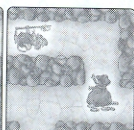
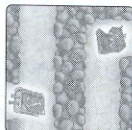
De doolhof-kaarten worden goed geschud; iedere speler krijgt er twee in z'n hand. Bovendien worden nog vier kaarten van de stapel in een vierkant gelegd als begin van de doolhof. De overige kaarten worden als blinde stapel op tafel gelegd. De jongste speler mag beginnen.

SPELVERLOOP

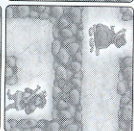
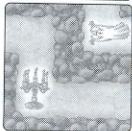
1. Kaarten aanleggen: Wie aan de beurt is, moet één van z'n kaarten zo aan de doolhof aanleggen, dat die kaart met minstens één van de al liggende kaarten een wegverbinding maakt.



aanleggen mag niet

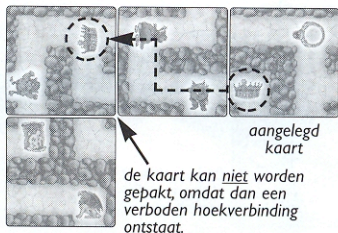
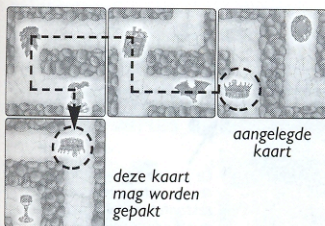


aanleggen mag wel

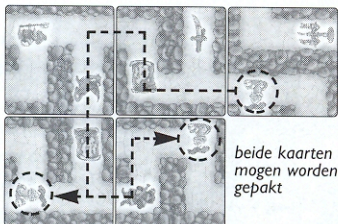


Schatten verbinden: Leg je kaart zo aan, dat je een doorgaande weg kunt maken van een schat op je kaart naar eenzelfde schat in de doolhof. In het voorbeeld op de volgende pagina loopt de weg van de kroon op je kaart naar de kroon in de doolhof. Daarbij maakt het niet uit hoe lang de weg is en of er nog andere schatten op de weg liggen. Kun je geen passende schat bereiken, dan heb je pech gehad. Lukt het je wel, dan kun je ...

2. Schatten pakken: Wijs de weg die je hebt gevolgd met je vinger aan, zodat de andere spelers hem goed kunnen zien. Pak dan de kaart met de schat die op deze manier is bereikt (in het voorbeeld de kroon) en leg die bij je neer. Maar alleen, als alle overige kaarten met minstens één kant aan elkaar liggen. Hoekverbindingen zijn niet toegestaan. De aangelegde kaart blijft in ieder geval liggen.



Meer schatten pakken: Soms lukt het wegverbindingen te maken, waarop twee of meer dezelfde schatten liggen als op de aangelegde kaart. Je mag dan al deze schatkaarten (in het voorbeeld de twee ridderhelmen) pakken, natuurlijk alleen als de overige kaarten –zoals hiervoor beschreven– met tenminste één kant aan elkaar blijven liggen.



3. Aan het einde van je beurt pak je een nieuwe kaart van de stapel, zodat je altijd twee kaarten in je hand hebt. Vervolgens is je linker buurman aan de beurt.

Het spel is afgelopen, zodra de stapel kaarten op is en alle spelers hun kaarten hebben afgelegd. Wie aan het eind de meeste schatkaarten heeft, wint het spel.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger B.V. · Neonweg 2A
Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger

230933