

NL **THE LORD OF THE RINGS**
Labyrinth



Op een geheime plaats
in Midden-aarde
ligt een magisch doolhof,
waarvan de muren
op geheimzinnige wijze
verschuiven.

Op die plaats treffen
de Hobbits elkaar ook
tegenwoordig nog om
herinneringen aan hun
onvergetelijke avonturen
op te halen...



Ravensburger Spiele® Nr. 26329 5
Auteur: Max J. Kobbert
Design: DE Ravensburger, KniffDesign
Licentie: New Line Productions, Inc.
Voor 2 - 4 spelers vanaf 9 jaar



Inhoud

- 1 spelbord
- 34 wegenkaarten
- 24 avontuurkaarten
(met de cijfers 1 t/m 23 en 30)
- 24 avonturfiches
(met de cijfers 1 t/m 23 en 30)
- 24 bonusfiches
- 4 speelfiguren
- 12 houten staafjes



Doel van het spel

De spelers proberen door het behendig verschuiven van de doolhofgangen zoveel mogelijk avonturenfiches te bemachtigen. De avonturenfiches mogen uitsluitend in oplopende cijfervolgorde worden weggenomen. Het cijfer vertegenwoordigt ook de waarde van het fiche. Als de speler ook in het bezit is van de bij behorende avonturenkaart krijgt hij ook nog een bonus.

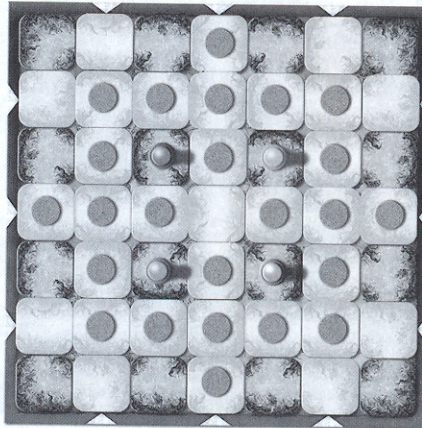
De speler die aan het eind van het spel de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar.



Vorbereiding

Voor het allereerste spel moeten de wegenkaarten, avontuurkaarten, bonus- en avonturfiches voorzichtig worden losgemaakt.

De **wegenkaarten** worden met de beeldzijde naar beneden geschud en vervolgens met de beeldzijde naar boven op de vrije velden van het spelbord gelegd zodat een willekeurig doolhof van door- en doodlopende gangen ontstaat.



Één wegenkaart blijft over. Deze kaart dient tijdens het spelverloop om de gangen te verschuiven.

Iedere speler kiest een **speelfiguur** en plaatst die op het startveld met dezelfde kleur.

De **24 avonturfiches** worden met de beeldzijde naar beneden geschud en zoals hieronder afgebeeld op de verschillende velden van het spelbord gelegd. Daarna worden de avonturfiches omgedraaid zodat de beeldzijde zichtbaar is.





De **24 avontuurkaarten** worden goed geschud en gelijk over de spelers verdeeld. De spelers houden de kaarten zodanig dat de andere spelers ze niet kunnen inzien.

De spelers krijgen ook elk een **staafje**.

De overgebleven **staafjes** en de **bonus fiches** worden voorlopig ter zijde gelegd. Zij zijn pas in de loop van spel nodig.



Verloop van het spel

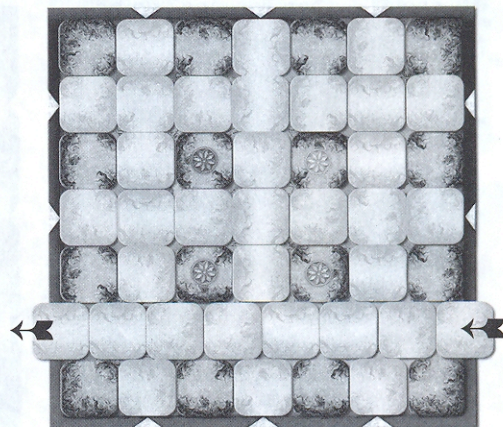
De kleinste speler begint. Daarna is zijn linker buurman aan de beurt en zo verder.

Een beurt van een speler bestaat uit de volgende stappen:

1. Een rij verschuiven (verplicht)
2. Een speelfiguur verplaatsen
3. Avonturfiche pakken (als dat mogelijk is)
4. Een staafje voor een extra beurt inzetten en opnieuw met stap 1 beginnen (optie)

1. Een rij verschuiven

Langs de rand van het spelbord bevinden zich 12 markeringen. De speler die aan de beurt is kiest een markering uit en schuift daar het overgebleven wegenkaartje zover naar binnen dat de wegaansluiting weer klopt. Daardoor verschuift de hele rij met alle gevolgen van dien.



Deze verschuiving mag bij de volgende beurt **niet** teruggeschoven worden.

De wegenkaart die aan de andere kant uit de doolhof is geschoven, blijft liggen tot hij bij de volgende beurt bij een ander markering weer in de doolhof wordt geschoven.

Een rij **moet** in ieder geval verschoven worden, ook als de speler het gewenste avonturfiche zonder verschuiven kan bereiken.



Als een speelfiguur of een avonturfiche als gevolg van het verschuiven uit de doolhof

wordt geschoven, worden die direct op het zojuist ingeschoven wegenkaartje gezet. (zie afb.).

Als dit een eigen speelfiguur betreft, geldt dit niet als het verplaatsen van de speelfiguur!

2. Speelfiguur verplaatsen

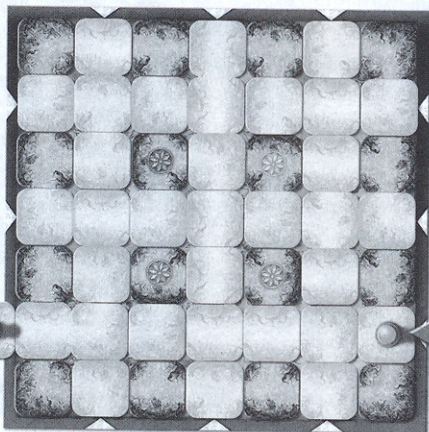
Een speler mag met zijn speelfiguur over een willekeurig aantal velden lopen zolang de weg **ononderbroken** is.

Hij mag net zover lopen als hij wil of kan, ook over avonturfiches en speelfiguren van andere spelers heen. Op een veld mogen meer dan één speelfiguur staan.

Een speler is niet verplicht in zijn beurt zijn speelfiguur te verplaatsen.

Om een avonturfiche te mogen pakken, echter, **moet** hij van een ander veld komen.

Het heeft dus geen zin om net zo lang op een avonturfiche te blijven staan tot het aan de beurt is om gepakt te worden!



3. Avonturfiches pakken

Als een speler het avonturfiche met de laagste nog op het spelbord aanwezige waarde bereikt, neemt hij het van het spelbord en legt het open voor zich neer. Het eerste avonturfiche dat uit de doolhof wordt genomen heeft dus waarde 1. Daarna het fiche met waarde 2 en zo verder. Na het fiche 23 volgt fiche 30.

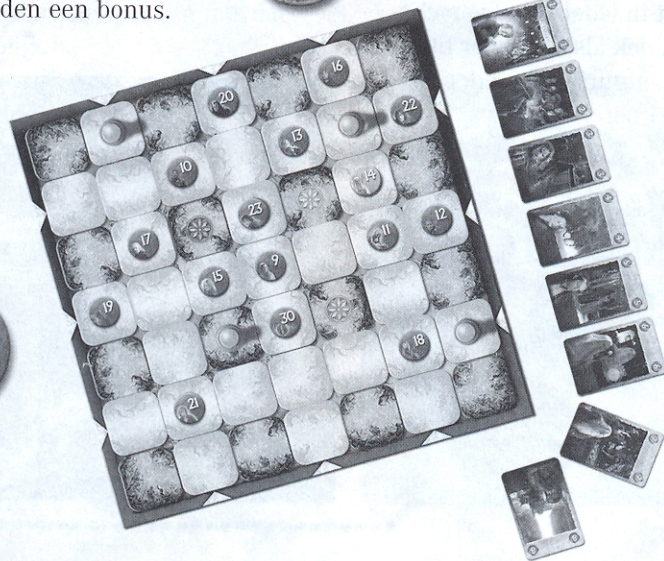
Nadat een speler een avonturfiche heeft gepakt, mag hij in die beurt zijn speelfiguur niet meer verplaatsen.

Avontuurkaart uitspelen

Als een avonturfiche van het spelbord wordt genomen, **moet** de speler die de avontuurkaart met hetzelfde cijfer bezit die open aan de rand van het spelbord leggen. Als hij dezelfde speler is die ook het avonturfiche genomen heeft, mag hij een **bonusfiche** pakken. Als een andere speler de avontuurkaart heeft afgelegd, krijgt geen van beiden een bonus.

Alle volgende avontuurkaarten worden rechts naast de vorige avontuurkaart gelegd, steeds langs de rand van het spelbord.

Als een avontuurkaart met "Gandalf" wordt afgelegd (dat zijn de kaarten met de waarden 7 en 14), krijgen **alle** spelers een **staafje** uit de voorraad.



4. Staafje inzetten

Door het inzetten van een staafje mag een speler direct na zijn normale beurt nogmaals een volledige beurt uitvoeren. Daarna is in ieder geval de volgende speler aan de beurt.



U kunt het "Lord of the Rings - Labyrinth" ook in de variant van het klassieke "De betoverde doolhof" spelen:

Het spel wordt zoals hierboven beschreven voorbereid. De verdeelde avontuurkaarten legt ieder nu echter zonderte zijn ingezien in een blinde stapel voor zich op tafel. De staafjes en bonusfiches worden niet gebruikt.

De speler die aan de beurt is, bekijkt de bovenste avontuurkaart van zijn stapel. Daarop ziet hij het doel (avonturfiche) dat hij moet zien te bereiken.

Eind van het spel en de puntentelling

Het spel is ten einde nadat het laatste avonturfiche is gepakt en de laatste avontuurkaart is afgelegd. De speler tellen ieder nu de waarde

van hun fiches bij elkaar plus 10 punten voor ieder bonusfiche.

De speler met het hoogste aantal punten is de winnaar. Als twee spelers evenveel punten hebben, wint de speler met de meeste avonturfiches.



Eerst verschuift hij de wegen van de doolhof en vervolgens mag hij zijn speelfiguur verplaatsen. Als het hem lukt het gevraagde avonturfiche te bereiken, neemt hij het van het spelbord en legt hij de avontuurkaart open naast de stapel. In zijn volgende beurt draait hij weer de bovenste kaart van zijn stapel om. Daarop ziet hij het nieuwe doel dat moet worden bereikt om het avonturfiche te mogen pakken.

De speler die als eerste al zijn avontuurkaarten heeft afgelegd en met zijn speelfiguur weer zijn startveld bereikt, heeft het spel gewonnen.