

Ravensburger® spel nr. 21 751 9 • Auteur: Max J. Kobbert • Illustraties: Joachim Krause

# MIJN EERSTE



In de geheimzinnige doolhof wacht een spannend avontuur. Jullie gaan op zoek naar de verborgen geheimen. Maar deze doolhof is betoverd en de gangen verschuiven waardoor de doorgang geopend of juist afgesloten wordt. Dat betekent dus, extra goed kijken en nadenken voor je begint!

## Inhoud:

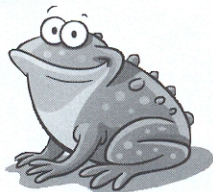
- 1 spelbord
- 17 gangkaarten
- 12 doelfiches
- 4 speelfiguren  
(bestaan uit 2 delen)

Een spannende zoektocht door de betoverde doolhof  
voor 2 - 4 kinderen vanaf 5 jaar

Ravensburger

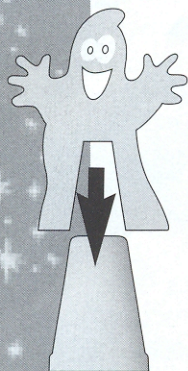
## Doel van het spel

is de geheimen die op de fiches zijn afgebeeld, te vinden en de meeste fiches te verzamelen.



## Vorbereiding

Voor het allereerste spel moeten de gangkaarten en de fiches voorzichtig uit het karton gedrukt worden.



De speelfiguren worden in elkaar gezet door ieder spook op een plastic voetje te schuiven tot hij vastklikt. De speelfiguren zijn nu klaar en kunnen niet meer uit elkaar gehaald worden.

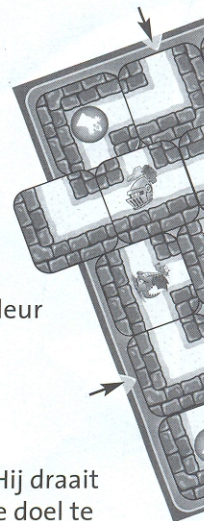
Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd zodat alle spelers er goed bij kunnen.

De gangkaarten worden vervolgens met de beeldzijde naar beneden gemengd en vervolgens één voor één met de beeldzijde naar boven over de vrije velden van het spelbord verdeeld. Hierdoor ontstaat een willekeurige en ongeordende doolhof. Het overgebleven gangkaartje blijft naast het

spelbord liggen. Het is later nodig om de gangen in de doolhof te verschuiven.

De doelfiches worden ook met de beeldzijde naar beneden gemengd en naast het spelbord gelegd.

De spelers kiezen ieder een speelfiguur en zetten die op het startveld met dezelfde kleur in een hoek van het spelbord.

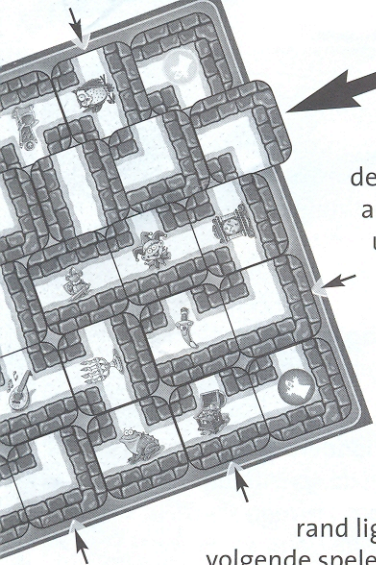


## En het spel kan beginnen

De speler die het laatst jarig was, begint. Hij draait een doelfiche om. Op dit fiche is het eerste doel te zien, dat jullie met je speelfiguur moeten proberen te bereiken. Voor je de speelfiguur verzet moet je de gangen van de doolhof verschuiven en pas daarna mag je de speelfiguur verplaatsen. Vervolgens is de speler die links van je zit aan de beurt.

## Hoe verschuif je de gangen van de doolhof?

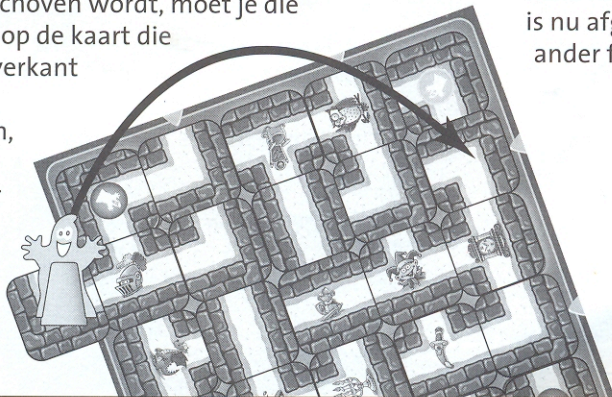
Als je aan de beurt bent, schuif je de overgebleven gangkaart vanaf een zijkant in de doolhof. Op de rand van het spelbord zijn de plaatsen waar je de kaart mag inschuiven, aangegeven door een pijl.



De kaart moet zo ver worden geschoven dat aan de tegenoverliggende kant een andere kaart de doolhof uitgeschoven wordt. Je mag bij elke pijl die je wilt de kaart inschuiven, behalve bij de pijl waar in de vorige beurt de kaart eruit geschoven werd.

De kaart die eruit geschoven is, blijft bij de rand liggen wachten tot de volgende speler hem op een andere plaats weer in de doolhof schuift.

Als een kaart waarop een speelfiguur staat, uit de doolhof geschoven wordt, moet je die speelfiguur op de kaart die er aan de overkant zojuist is ingeschoven, zetten. Dit geldt echter niet als een zet.



Als je aan de beurt bent moet je dus in ieder geval eerst verschuiven voor je je speelfiguur verzet, zélf als je zonder verschuiven van gangen het doel bereiken kan.

### Hoe verzet je een speelfiguur?

Nadat je de gangkaart in de doolhof geschoven hebt, mag je je speelfiguur verzetten. Je speelfiguur mag naar elk veld lopen dat hij langs een **ononderbroken** weg bereiken kan. Uiteraard hoeft je niet tot het uiterste veld lopen, je mag ook eerder blijven staan of zelfs helemaal niet bewegen. Ook mogen er meer dan één speelfiguur op hetzelfde veld staan.

Wie het eerst op het veld met het doel, dat op het openliggende fiche is afgebeeld, aankomt, mag dat fiche nemen en legt het voor zich neer. Deze beurt is nu afgelopen en de volgende speler draait een ander fiche open.....



Als je in je beurt niet direct naar het doel kan lopen, zou je kunnen besluiten je speelfiguur op een willekeurig veld te laten staan, in de hoop dat je in je volgende beurt een gunstiger uitgangspunt hebt. Daarna mag de volgende speler proberen of hij met zijn speelfiguur wel hetzelfde doel kan bereiken. Dit gaat net zolang door tot een van de spelers er in slaagt het doel te bereiken en dus het fiche wint. Pas nu draait de volgende speler een nieuw fiche open.

## Eind van het spel

Zodra een speler met zijn speelfiguur het laatste doel bereikt, neemt hij het bijbehorende fiche en beëindigt daarmee het spel. Winnaar is de speler die de meeste fiches voor zich heeft liggen.

## Spelvariant voor meester-doolhoveniers

Nadat de fiches met de beeldzijde naar beneden gemengd zijn, worden ze bij deze variant in gelijke mate onder de spelers verdeeld. De spelers leggen hun fiches met de beeldzijde naar beneden, op een stapel voor zich neer.

Wie aan de beurt is, neemt het bovenste van zijn fiches, bekijkt het zonder dat de andere spelers het

kunnen zien en legt het weer terug. Hij alleen weet nu dus welk doel hij moet proberen te bereiken.

Zoals hierboven beschreven, schuif je nu eerst de gangkaart in de doolhof en verplaats je vervolgens je speelfiguur.

Als je via een ononderbroken gang in één keer je doel kunt bereiken, mag je het doelfiche open afleggen. Je linker medespeler is nu aan de beurt.



Lukt het niet om langs een ononderbroken weg het doel te bereiken, dan verzet je de speelfiguur zo ver als je kunt of wilt of je laat hem gewoon staan. In je volgende beurt probeer je het gewoon opnieuw. Maar eerst zijn de andere spelers aan de beurt. De volgende speler bekijkt ook in het geheim zijn doel, schuift de gangkaart in de doolhof en probeert of hij met zijn speelfiguur zijn doel kan bereiken.

Nadat een speler zijn laatste fiche heeft omdraaid, moet hij eerst nog proberen zijn speelfiguur te laten terugkeren op het startpunt. Wie dat als eerste lukt, is de winnaar!

© 1995 / 2005 Ravensburger Spieleverlag

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

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

