

DREAMWORKS  
**DRAGONS JUNIOR**

4+

**LABYRINTH**

Max J. Kobbert

**Ravensburger**

# DRAGONS JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® Spiele Nr. 21 205 7

Der abenteuerliche Schiebe-Spaß  
für 2–4 Spieler ab 4 Jahren.

**Autor:** Max J. Kobbert

**Design:** Rettig Design

## Inhalt:

- 1 Spielplan
- 17 quadratische Wege-Karten
- 12 runde Chips
- 4 Spielfiguren



Wer findet im Labyrinth einen Weg zu den mutigen Drachenreitern Hicks, Astrid, Fischbein oder Rotzbacke? Und wer kann die Drachen Ohnezahn, Sturmpfeil oder Hakenzahn erreichen? Dazu müsst ihr die Wege-Karten im Labyrinth geschickt verschieben, damit neue Wege entstehen, wo eben noch Sackgassen waren. Nur wenn ihr dabei den Überblick behaltet, gewinnt ihr den abenteuerlichen Schiebe-Spaß!

**Ziel des Spiels** ist es, die meisten runden Chips zu sammeln.

## Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr die Wege-Karten und die runden Chips vorsichtig aus den Stanztafeln heraus. Legt den Spielplan in die Tischmitte, so dass er für euch alle gut erreichbar ist. Die Wege-Karten mischt ihr verdeckt und verteilt sie anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans. Dadurch entsteht ein zufälliges Labyrinth.

Vier Wege-Karten sind beidseitig bedruckt. Auf der Vorderseite befinden sich Kreuzungen mit vier Wegen, die das Spiel vereinfachen. Auf der Rückseite sind hingegen Kurven abgebildet. Entscheidet vor dem Mischen, ob und wie viele Kreuzungen ihr ins Spiel nehmen wollt. Je mehr Kreuzungen ihr verwendet, desto einfacher wird es!

## Tipp an die Eltern:

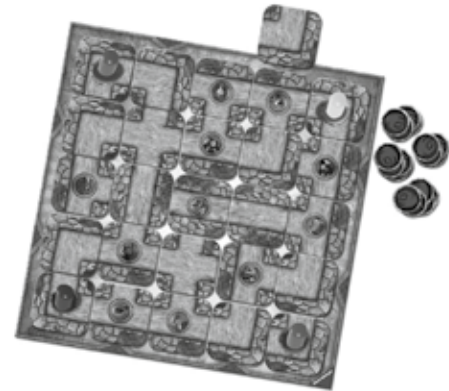
Bei der ersten Spielrunde empfiehlt es sich mit mehreren Kreuzungen zu spielen. Mit etwas Übung können jedoch in weiteren Spielrunden nach und nach die Kreuzungen entfernt (= umgedreht) werden.



Eine Wege-Karte bleibt immer übrig. Lasst sie zunächst neben dem Spielplan liegen. Ihr braucht sie später zum Verschieben des Labyrinths. Die runden Chips mischt ihr verdeckt und legt sie neben dem Spielplan bereit.

Einer der Chips wird aufgedeckt. Er zeigt das erste Ziel, das im Labyrinth erreicht werden soll.

Nun sucht ihr euch noch eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farbgleiche Start-Feld in einer der 4 Spielplanecken.



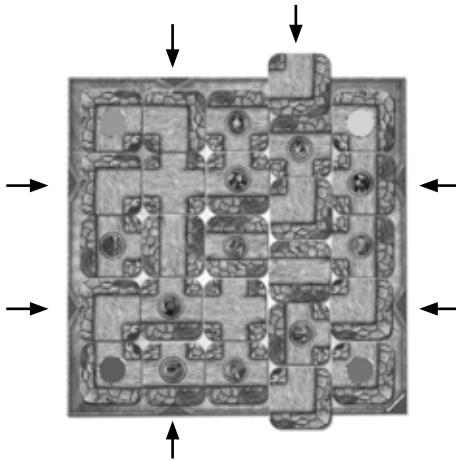
### Und los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, versuchst du mit deiner Spielfigur den Drachen/Drachenreiter im Labyrinth zu erreichen, den der aufgedeckte Chip zeigt. Dazu verschiebst du immer zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur.

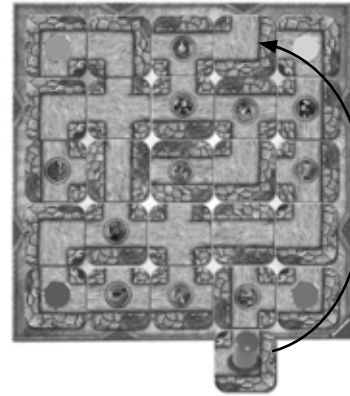
### So verschiebst du das Labyrinth

Schiebe die überzählige Wege-Karte von einer Seite in den Spielplan ein. Rote Pfeile markieren die Stellen, an denen du die Wege-Karte einschieben kannst. Schiebe die Wege-Karte so weit ein, bis auf der gegenüberliegenden Seite eine andere Wege-Karte aus dem Labyrinth herausgeschoben wird.

Die herausgeschobene Wege-Karte bleibt am Spielplanrand liegen, bis sie vom nächsten Spieler an einer anderen Stelle wieder eingeschoben wird.



Schiebst du eine Wege-Karte heraus, auf der eine Spielfigur steht, so setzt du diese Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite auf die Wege-Karte, die du gerade neu in den Spielplan eingeschoben hast. Das Versetzen einer Spielfigur gilt aber noch nicht als Spielzug!



Du musst das Labyrinth immer zuerst verschieben, bevor du mit deiner Spielfigur ziehst! Selbst wenn du den gesuchten Drachen oder Drachenreiter ohne Verschieben erreichen kannst. In diesem Fall verschiebst du natürlich nur die Wege-Karten, die deinen Weg nicht beeinträchtigen.

### So ziehst du mit deiner Spielfigur

Sobald du das Labyrinth verschoben hast, kannst du mit deiner Spielfigur ziehen. Du darfst auf jedes Feld ziehen, das deine Spielfigur durch einen ununterbrochenen Weg erreichen kann (auf einer Wege-Karte können mehrere Spielfiguren stehen).





Erreichst du den gesuchten Drachen oder Drachenreiter, kannst du dir den Chip nehmen und ihn vor dir ablegen. Damit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler deckt einen neuen runden Chip auf.

Kannst du den gesuchten Drachen oder Drachenreiter nicht erreichen, so ziehst du deine Spielfigur so weit, dass du für deinen nächsten Zug eine möglichst gute Ausgangsposition hast. Oder du ziehst in dieser Runde nicht voran. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch dieser versucht nun mit seiner Spielfigur zum gesuchten Drachen oder Drachenreiter zu gelangen. Dies geht so lange weiter, bis einer von euch den gesuchten Helden im Labyrinth erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt den runden Chip. Erst jetzt dreht der nächste Spieler einen neuen runden Chip um.

**Das Spiel endet**, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur den letzten gesuchten Drachenreiter oder Drachen erreicht hat. Er darf sich den letzten Chip nehmen und vor sich ablegen.

**Gewonnen** hat der Spieler, der jetzt die meisten runden Chips vor sich liegen hat.

### Variante für geübte Labyrinth Spieler

Baut das Spiel auf, wie zu Beginn der Anleitung beschrieben. Dreht alle Kreuzungen mit vier Wegen auf die Rückseite, denn diese benötigt ihr bei dieser Variante nicht. Die runden Chips mischt ihr verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Jeder legt seine Chips verdeckt als Stapel vor sich ab.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du deinen obersten Chip und schautst ihn dir geheim an. Nur du kennst jetzt den Drachen oder Drachenreiter, den du mit deiner Spielfigur erreichen musst.

Wie zuvor beschrieben, verschiebst du nun zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur. Beim Einschleiben der Wege-Karte gilt jedoch, dass du sie nicht an der Stelle einschleiben darfst, an der sie gerade herausgeschoben wurde. Du darfst also den Spielzug des vorherigen Spielers nicht rückgängig machen! Hast du deinen gesuchten Drachen oder Drachenreiter erreicht, legst du den runden Chip offen neben dich. Dein Spielzug ist beendet. Erreichst du den gesuchten Helden nicht, ziehst du mit deiner Spielfigur soweit du möchtest, oder bleibst in dieser Runde stehen. Dein Spielzug ist beendet und du versuchst es in der nächsten Runde noch einmal. Der nächste Spieler schaut sich ebenfalls seinen obersten runden Chip an und versucht den dort gezeigten Drachen oder Drachenreiter zu erreichen.

**Das Spiel endet**, sobald ein Spieler den gesuchten Helden seines letzten Chips erreicht hat und mit seiner Spielfigur auf sein Startfeld zurückgekehrt ist. Wem dies zuerst gelingt, **hat gewonnen!**



# JUNIOR DRAGONS LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 21 205 7

Le célèbre labyrinthe en mouvement  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

**Auteur :** Max J. Kobbert  
**Design :** Rettig Design

## Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 17 plaques Chemin carrées
- 12 jetons
- 4 pions



Qui trouvera le passage menant aux courageux  
chevaucheurs de dragons Harold, Astrid, Varkarid ou Rustik,  
à travers le labyrinthe ? Et qui atteindra les dragons  
Krokmo, Tempête ou Croche-fer ? À vous de déplacer  
astucieusement les plaques dans le labyrinthe pour  
transformer les impasses en passages. Seul celui qui ne s'y  
perdra pas sortira vainqueur de cette aventure palpitante !

**Le but du jeu** consiste à gagner le maximum de jetons.

## Préparation

Avant la toute première partie, détacher soigneusement  
les plaques et les jetons des planches prédécoupées.  
Placer le plateau de jeu au milieu de la table, à portée  
de main de tous les joueurs. Mélanger les plaques face  
cachée, puis les répartir, face visible, sur les emplacements  
libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire.

Quatre cartes sont double-face. Au recto figure un  
croisement qui simplifie le jeu. Au verso se trouvent des  
virages. Avant de mélanger, les joueurs décident s'ils  
utilisent des croisements et combien. Plus il y en aura, plus  
le jeu sera simple !

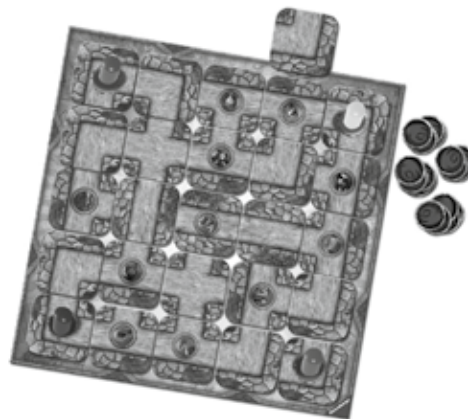
## Conseil aux parents :

Lors des premières parties, il est recommandé de jouer  
avec plusieurs croisements. Avec un peu d'expérience, il  
sera possible de les enlever (les retourner) petit à petit.



Il reste toujours une plaque. La laisser à côté du plateau pour  
l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser le labyrinthe.  
Mélanger les jetons face cachée et les placer à proximité du  
plateau.

Chaque joueur choisit ensuite un pion qu'il place au coin du  
plateau, sur la case Départ de la couleur correspondante.



### La partie commence

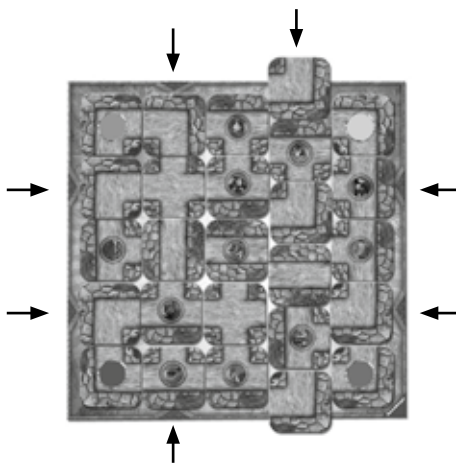
Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne le premier jeton. Celui-ci indique le dragon ou le chevalier de dragon que chacun doit atteindre avec son pion dans le labyrinthe.

Pour cela, le joueur commence par modifier le labyrinthe, puis déplace son pion :

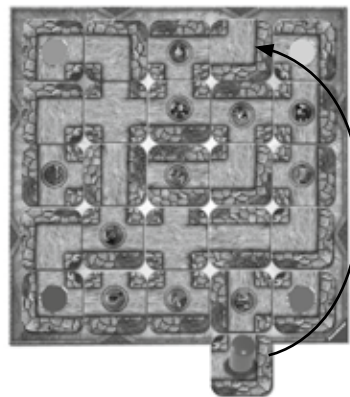
### Modification du labyrinthe

Le joueur pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Les flèches grises sur le bord du plateau indiquent les endroits où peut être insérée la plaque. Celle-ci est poussée jusqu'à ce que la plaque à l'opposé du plateau soit expulsée du labyrinthe.

La plaque expulsée reste au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.



Si, en faisant coulisser les plaques du labyrinthe, un joueur expulse un pion du plateau, il est alors replacé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Mais ceci n'est pas considéré comme un déplacement du pion !



Un joueur est toujours obligé de modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion, même s'il peut atteindre le dragon ou le chevalier de dragon recherché sans le faire. Dans ce cas, il s'arrange pour ne bouger que des plaques qui ne « cassent » pas son chemin.

### Déplacement du pion

Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion. Il peut avancer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un chemin ininterrompu (plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case).

S'il atteint le dragon ou le chevauteur de dragon recherché, le joueur prend le jeton et le pose devant lui. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

S'il n'atteint pas le dragon ou le chevauteur de dragon recherché, il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour ou bien choisir de ne pas bouger du tout. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi essaie d'atteindre ce même dragon ou chevauteur de dragon. Et ainsi de suite, jusqu'à que l'un des joueurs y parvienne. Celui-ci gagne le jeton. Ce n'est qu'alors que le suivant peut retourner un nouveau jeton.

**La partie s'arrête immédiatement** dès qu'un pion atteint le dernier dragon ou chevauteur de dragon recherché. Le joueur s'empare du jeton et le place devant lui.

**Le vainqueur** est le joueur qui possède alors le plus de jetons devant lui.

### **Variante pour joueurs expérimentés**

Installer le jeu comme expliqué en début de règle. Retourner tous les croisements face cachée car ils ne serviront pas dans cette variante. Mélanger les jetons, face cachée, et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui, toujours face cachée.

Quand vient son tour, le joueur regarde secrètement le jeton supérieur de sa pile. Il est le seul à connaître le dessin que son pion doit atteindre.

Comme expliqué précédemment, il faut d'abord modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Mais il est interdit de réintroduire la plaque à l'endroit d'où elle vient d'être expulsée. Il n'est donc pas permis d'annuler le coup du joueur précédent ! Le joueur qui atteint le bon dragon ou chevauteur de dragon, retourne le jeton face visible devant lui. Son tour est terminé. Si le joueur n'atteint pas le dessin recherché, il déplace son pion aussi loin qu'il veut ou le laisse sur place pour ce tour. Son tour est terminé et il réessayera au tour suivant. À son tour, le joueur suivant regarde le pion supérieur de sa pile et essaye d'atteindre ce dragon ou ce chevauteur de dragon avec son pion.

**La partie prend fin** dès qu'un joueur a atteint le premier le dragon ou le chevauteur de dragon correspondant au dernier jeton de sa pile et est revenu à sa case Départ. Celui qui y parvient remporte la partie.



©2016 Dreamworks Animation L.L.C.  
©2016 Ravensburger Spieleverlag



# DRAGONS JUNIOR LABYRINTH

Gioco Ravensburger® n° 21 205 7

Un emozionante viaggio nel labirinto dei draghi per 2 – 4 giocatori dai 4 anni in su.

**Autore:** Max J. Kobbert

**Design:** Rettig Design

### Contenuto:

- 1 tabellone
- 17 tessere quadrate del labirinto
- 12 gettoni rotondi
- 4 pedine



Chi riuscirà a farsi strada attraverso il labirinto per raggiungere i coraggiosi allenatori di draghi Hiccup, Astrid e Moccioso oppure i draghi Muscolone, Sdentato, Tempestosa e Zannacurva? Spostando abilmente le tessere del labirinto, dove prima c'erano muri insuperabili si apriranno all'improvviso nuove strade! Vince chi ha una vista d'insieme e riesce a tenere sotto controllo tutta la situazione.

**Obiettivo del gioco** è raccogliere il maggior numero di gettoni.

### Preparativi

Prima di giocare, staccate con cura tutte le tessere quadrate e i gettoni rotondi dalle tavole prefustellate. Mettete il tabellone al centro del tavolo, raggiungibile per tutti. Le tessere quadrate del labirinto vengono mischiate e disposte con l'illustrazione in su, sulle caselle libere del tabellone, in modo da creare le strade del labirinto in modo casuale.

4 tessere sono stampate su ambedue i lati. Da un lato sono raffigurati incroci stradali con 4 strade che facilitano l'andamento del gioco. Dall'altro, invece, sono raffigurate delle curve. Prima di mischiare le carte, decidete se volete giocare con questi incroci e quanti ne volete utilizzare: più incroci usate, più facile diventa l'andamento del gioco.

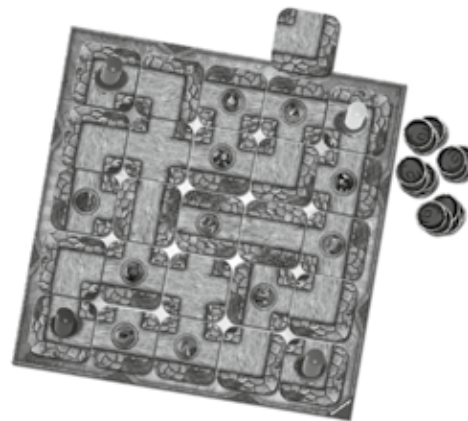
### Consiglio per i genitori:

durante il primo giro è opportuno giocare con più incroci. Successivamente è possibile eliminare man mano questi incroci, semplicemente capovolgendo le carte.



Deve sempre avanzare una tessera, che all'inizio del gioco resta accanto al tabellone; servirà successivamente per spostare le tessere e modificare il labirinto. I gettoni rotondi vanno mischiati e tenuti coperti accanto al tabellone.

A questo punto, ogni giocatore sceglie una pedina e la mette sulla casella del medesimo colore, in uno dei 4 angoli del tabellone.





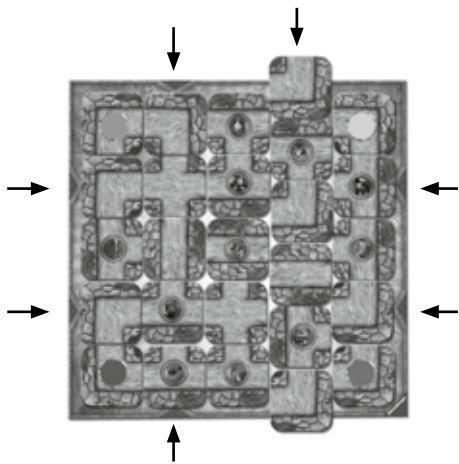
### Si parte!

Inizia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno, scopri il primo gettone rotondo. L'allenatore di drago oppure il drago raffigurato indicano l'obiettivo che devi raggiungere nel labirinto, con la tua pedina. Per fare questo, devi prima far scorrere il labirinto e poi avanzare la tua pedina.

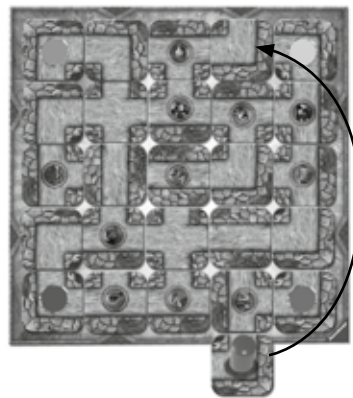
### Come far scorrere il labirinto

Per modificare le strade del labirinto occorre inserire lateralmente la tessera quadrata messa da parte prima (delle frecce color grigio contrassegnano i punti nei quali puoi inserirla). Parti quindi da una freccia qualsiasi ed inserisci la tessera eccedente. In questo modo, un'altra tessera fuoriesce dalla parte opposta del tabellone.

La tessera fuoriuscita resta dove si trova e non può essere rimossa fino al turno del giocatore successivo che, a sua volta, la inserirà partendo dalla freccia che preferisce.



Se durante la tua mossa una pedina tua o di un altro concorrente viene espulsa dal labirinto insieme alla tessera che fuoriesce, la stessa pedina dovrà essere posizionata sulla tessera appena inserita al lato opposto del tabellone. Questo spostamento della pedina non conta come mossa!



Devi comunque sempre prima far scorrere una sezione del labirinto e poi muovere la tua pedina, anche se potessi raggiungere il drago o l'allenatore del drago ricercato senza dover modificare la strada del labirinto. In quel caso farai scorrere solo cartine che non influiscano negativamente sul tuo percorso.

### Come muovere la pedina

Quando hai fatto scorrere una sezione del labirinto, puoi muovere la tua pedina. Puoi raggiungere qualsiasi punto del labirinto, purché trovi davanti a te una strada continua ed ininterrotta. Su una casella possono sostare più pedine.



Se riesci a raggiungere l'allenatore di drago o il drago che ti serve, puoi prendere il gettone e deporlo davanti a te. Finisce così il tuo turno e tocca al prossimo giocatore, che scoprirà a sua volta il prossimo gettone.

Se non riesci a raggiungere direttamente il tuo obiettivo, potrai comunque spostare la tua pedina sulla casella che ti consente una partenza favorevole al prossimo turno. Ma la mossa non è obbligatoria, puoi lasciare la tua pedina anche ferma dove si trova. Tocca poi al prossimo giocatore, che cerca di raggiungere l'allenatore di drago o il drago ricercato con la sua pedina. Si continua in questo modo finché uno non riesce a raggiungere l'obiettivo; chi ci riesce può prendersi il gettone rotondo. Solo allora tocca al prossimo giocatore che avrà il compito di girare un nuovo gettone.

**Il gioco termina** quando uno dei giocatori raggiunge l'ultimo allenatore di drago o il drago ricercato. Egli può prendere l'ultimo gettone rotondo e depositarlo davanti a sé.

**Vince** chi ha raccolto il maggior numero di gettoni rotondi.

### Variante per giocatori esperti

Montate il gioco come descritto all'inizio delle istruzioni. Capovoltate tutti gli incroci con 4 strade, non serviranno per questa variante. I gettoni rotondi vanno mischiati coperti e distribuiti in modo uguale ai giocatori. Ogni giocatore, poi, impila i suoi gettoni coperti davanti a sé.

Quando tocca a te, prendi il gettone più in alto della tua pila e guardalo in segreto. Solo allora conoscerai il drago o l'allenatore di drago da raggiungere con la tua pedina.

Come descritto prima, sposta prima una sezione di labirinto e poi muovi la pedina. Quando inserisci la tessera, bada a non inserirla proprio dov'è uscita poco prima. Non devi annullare così la mossa dell'ultimo giocatore! Appena raggiunto il tuo drago o l'allenatore di drago, puoi prendere il gettone rotondo e metterlo accanto a te, scoperto. Finisce così il tuo turno. Se non riesci a raggiungere il personaggio che ti serve, sposta la tua pedina fino al punto che ti consente una partenza favorevole al prossimo turno, ma puoi anche decidere di stare ferma/o per passare il turno al prossimo giocatore. Anche questo concorrente guarda in segreto un gettone della sua pila e cerca di raggiungere il proprio obiettivo.

**Il gioco termina** quando un giocatore riesce a raggiungere tutti i personaggi dei propri gettoni e a condurre la propria pedina sulla casella di partenza. Questo giocatore viene proclamato **vincitore** della partita!



# JUNIOR DRAGONS LABYRINTH

Ravensburger® spel nr.: 21 205 7

Het slimme schuifspel  
voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar.

**Auteur:** Max J. Kobbert  
**Design:** Rettig Design

## Inhoud:

- 1 speelbord
- 17 vierkante gangkaarten
- 12 ronde fiches
- 4 speelfiguren



Wie vindt in het doolhof een weg naar de dappere drakenrijders Hikkie, Astrid, Speknekje of Snotvlerk? En wie kan de draken Tandloos, Stormvlieg of Haaktand bereiken? Daarvoor moet je de gangkaarten in het doolhof slim verschuiven, zodat nieuwe wegen ontstaan waar zojuist nog doodlopende weggetjes waren. Alleen wie daarbij het overzicht houdt, wint het avontuurlijke schuifspel!

**Doel van het spel** is, de meeste ronde fiches te verzamelen.

## Vorbereiding

Voordat met het allereerste spel wordt begonnen, haal je de gangkaarten en de fiches uit het karton. Leg het speelbord in het midden op tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Schud de gangkaarten met de afbeelding naar beneden en verdeel ze vervolgens met de afbeelding naar boven op de vrije velden van het speelbord. Hierdoor ontstaat een willekeurig doolhof.

Vier gangkaarten zijn tweezijdig bedrukt. Op de voorkant staan kruisingen met vier wegen die het spel vereenvoudigen. Aan de achterkant zijn daarentegen bochten afgebeeld. Beslis voordat je de kaarten gaat schudden of en hoeveel kruisingen je in het spel neemt. Hoe meer kruisingen je gebruikt, hoe gemakkelijker het wordt!

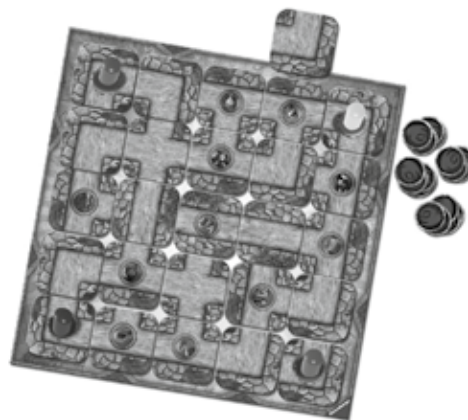
## Tip voor de ouders:

het is aan te bevelen om de eerste spelronde met meer kruisingen te spelen. Met een beetje oefening kunnen echter de volgende rondes de kruisingen geleidelijk worden weggehaald (= omgedraaid).



Er blijft altijd één gangkaart over. Laat die eerst naast het speelbord liggen. Jullie hebben hem later nodig voor het verschuiven van het doolhof. Schud de ronde fiches met de afbeelding naar beneden en leg ze klaar naast het speelbord.

Kies vervolgens een speelfiguur en zet die op het startveld van dezelfde kleur in één van de 4 hoeken van het speelbord.



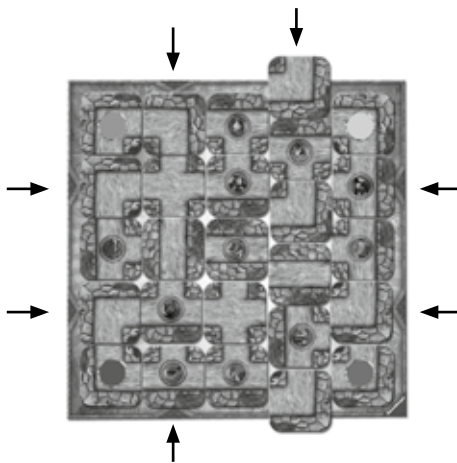
### En het gaat beginnen!

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens gaat het om de beurt verder met de wijzers van de klok mee. Ben je aan de beurt, dan draai je het eerste ronde fiche om. Daarop zie je een draak of een drakenrijder, die je nu in het doolhof met je speelfiguur moet bereiken. Daarvoor verschuif je steeds eerst het doolhof en dan zet je met je speelfiguur.

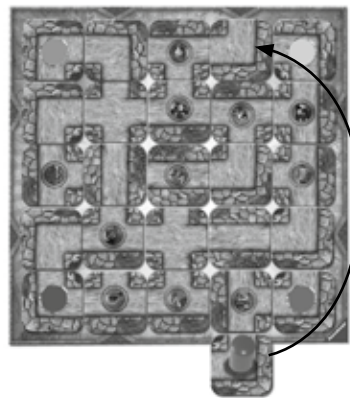
### Zo verschuif je het doolhof

Schuif de overgebleven gangkaart in een zijde van het speelbord. Grijs pijlen markeren de plaatsen waar je de gangkaarten kunt inschuiven. Schuif de gangkaarten er zo ver in, tot er aan de tegenoverliggende zijde een andere gangkaart uit het doolhof wordt geschoven.

De uitgeschoven gangkaart blijft liggen aan de rand van het speelbord, tot hij er door de volgende speler aan een andere zijde weer wordt ingeschoven.



Schuif je er een gangkaart uit waar een speelfiguur op staat, dan zet je deze speelfiguur op de doolhofkaart aan de tegenoverliggende zijde die je zojuist in het doolhof hebt geschoven. Het verzetten van de speelfiguur geldt echter niet als een beurt!



Je moet het doolhof altijd eerst verschuiven, voordat je met je speelfiguur zet! Zelfs wanneer je de draak of drakenrijder die je zoekt zonder te verschuiven kunt bereiken. In dit geval verschuif je natuurlijk alleen de gangkaarten die je weg niet blokkeren.

### Zo zet je je speelfiguur

Zodra je het doolhof hebt verschoven, kun je je speelfiguur zetten. Je mag op ieder veld zetten dat je speelfiguur door een ononderbroken weg kan bereiken (op een gangkaart mogen meer speelfiguren staan).



Bereik je de te zoeken draak of drakenrijder, dan mag je het fiche pakken en voor je neerleggen. Daarmee is je beurt beëindigd en de volgende speler draait een nieuw rond fiche om.

Als je de te zoeken draak of drakenrijder niet kan bereiken, zet je je speelfiguur zo ver dat je voor je volgende beurt een zo goed mogelijke uitgangspositie hebt. Of je zet deze ronde niet. Dan is de volgende speler aan de beurt. Ook deze probeert nu met zijn speelfiguur de te zoeken draak of drakenrijder te bereiken. Dit gaat net zo lang door, tot één van jullie de te zoeken held in het doolhof heeft bereikt. Deze speler wint het ronde fiche. Pas nu draait de volgende speler een nieuw rond fiche om.

**Het spel is afgelopen**, zodra een speler met zijn speelfiguur de laatste te zoeken drakenrijder of draak heeft bereikt. Hij mag het laatste fiche pakken en voor zich neerleggen.

**Gewonnen** heeft de speler die nu de meeste ronde fiches voor zich heeft liggen.

### Variant voor geoefende doolhofspelers

Bouw het spel op, zoals in het begin van de handleiding beschreven. Draai alle kruisingen met vier wegen op de achterkant, want deze heb je bij deze variant niet nodig. Schud de ronde fiches met de afbeelding naar beneden en verdeel ze gelijkmatig onder de spelers. Ieder legt zijn fiches blind als stapel voor zich neer.

Als je aan de beurt bent, pak je het bovenste fiche en bekijk je het zonder dat de andere spelers het zien. Alleen jij kent nu de draak of drakenrijder die je met je speelfiguur moet bereiken.

Zoals hiervoor beschreven, verschuif je nu eerst het doolhof en zet je vervolgens je speelfiguur. Bij het inschuiven van de gangkaart geldt echter, dat je die niet op die plaats mag inschuiven waar die er net is uitgeschoven. Je mag dus de beurt van de vorige speler niet ongedaan maken! Heb je je te zoeken draak of drakenrijder bereikt, dan leg je het ronde fiche open naast je. Je beurt is afgelopen. Bereik je je te zoeken held niet, dan zet je met je speelfiguur zo ver je wilt, of je blijft deze ronde staan. Je beurt is ten einde en je probeert het de volgende ronde nog een keer. De volgende speler kijkt ook op zijn bovenste fiche en probeert de daarop afgebeelde draak of drakenrijder te bereiken.

**Het spel is afgelopen**, zodra een speler de te zoeken held van zijn laatste fiche heeft bereikt en met zijn speelfiguur weer op zijn startveld is teruggekeerd. Wie dit als eerste lukt, heeft **gewonnen!**



# DRAGONS JUNIOR LABYRINTH

Juego Ravensburger® n.º 21 205 7

Una divertida aventura en el laberinto para 2-4 jugadores a partir de 4 años.

**Autor:** Max J. Kobbert

**Diseño:** Rettig Design

### Contenido:

- 1 tablero
- 17 piezas cuadradas de laberinto
- 12 fichas redondas
- 4 peones



¿Quién logrará abrirse camino en el laberinto para llegar hasta los valientes jinetes de dragones Hipo, Astrid, Patapez y Patán Mocosos? ¿Y quién llegará hasta los dragones Desdentao, Tormenta, Barrilete o Garfios? Modificando hábilmente las piezas de camino del laberinto, podréis abrir nuevos caminos donde antes había callejones sin salida. ¡Solo si conseguís tener el laberinto bajo control, podréis ganar en este laberíntico juego!

**El objetivo del juego** es acumular el mayor número de fichas redondas.

### Preparativos

Antes de jugar por primera vez, separad con cuidado todas las piezas cuadradas y las fichas redondas de los paneles troquelados. Poned el tablero en el centro de la mesa al alcance de todos. Mezclad las piezas cuadradas del laberinto y después colocadlas boca arriba en las casillas libres del tablero de tal manera que se forme un laberinto aleatorio.

Cuatro piezas están impresas por las dos caras. Por una cara, tienen cruces de cuatro caminos, que facilitan el juego. En cambio, por la otra tienen curvas. Antes de mezclar las piezas, decidid si queréis jugar con estos cruces y cuántos queréis utilizar: ¡cuantos más cruces, más fácil será el juego!

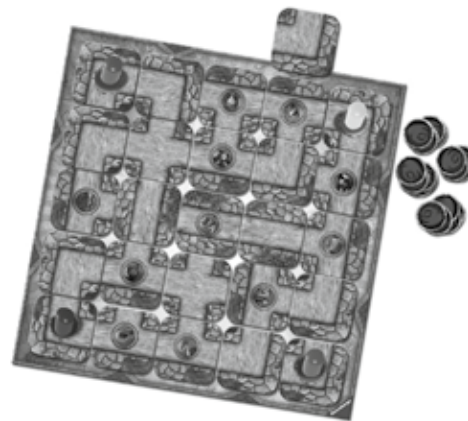
### Consejo para los padres:

En la primera partida se recomienda jugar con varios cruces. Cuando ya se haya adquirido práctica en el juego, en las siguientes partidas se pueden ir eliminando los cruces (dándoles la vuelta) poco a poco.



Siempre sobrará una pieza de laberinto, que al principio de la partida debéis dejar junto al tablero. Durante la partida, la necesitaréis para modificar el laberinto. Mezclad las fichas redondas boca abajo y dejadlas al lado del tablero.

Por último, cada jugador escoge un peón y lo sitúa en la casilla de salida de su mismo color, situada en una de las cuatro esquinas del tablero.



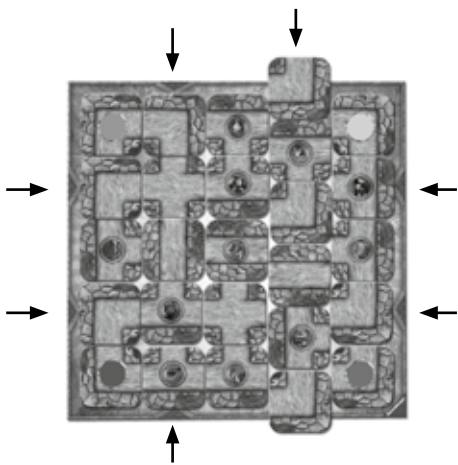
## ¡A jugar!

Empieza el jugador más joven y luego se sigue en el sentido horario. En tu turno, dale la vuelta a la primera ficha redonda. En la ficha verás un dragón o a un jinete de dragones: este personaje será el objetivo que debes alcanzar en el laberinto con tu peón. Para ello, siempre deberás modificar primero el laberinto y luego avanzar con tu peón.

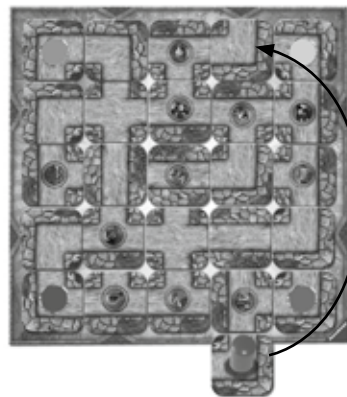
### Cómo modificar el laberinto

Introduce la pieza cuadrada de laberinto sobrante por un lado del tablero. Las flechas grises te indican los puntos por los que puedes introducirla. Introduce la pieza del laberinto lo suficiente como para que en el extremo opuesto salga otra pieza fuera del laberinto.

La pieza saliente se deja junto al borde del tablero hasta que el siguiente jugador la introduzca en el laberinto por otro punto.



Si al modificar el laberinto tu peón o el de otro jugador sale expulsado fuera del laberinto junto con la pieza saliente, debéis situar ese peón sobre la pieza recién introducida en el extremo opuesto. ¡Este movimiento del peón no cuenta como jugada!



Siempre debes modificar primero el laberinto antes de mover tu peón, incluso si puedes llegar hasta el dragón o jinete deseado sin modificarlo. En este caso, tendrás que tratar de mover solo aquellas piezas que no te estorben el camino.

### Cómo avanzar tu peón

Una vez has movido una sección del laberinto, ya puedes avanzar tu peón. Puedes moverlo a cualquier casilla del laberinto que esté unida con tu peón mediante un camino ininterrumpido (puede haber varios peones en una misma casilla).



Si consigues llegar hasta el dragón o jinete de dragones que buscabas, puedes coger la ficha redonda correspondiente y dejarla enfrente de ti. Así termina tu turno y le toca al siguiente jugador, que tendrá que darle la vuelta a la siguiente ficha.

Si no puedes llegar hasta el dragón o jinete de dragones deseado, puedes mover igualmente tu peón a otra casilla que te permita una posición favorable para tu próximo turno o no mover en este turno el peón. Luego el turno pasa al siguiente jugador, que debe intentar llegar con su peón hasta el mismo dragón o jinete de dragones. Se sigue jugando de esta forma hasta que alguien consiga llegar hasta el personaje buscado en el laberinto. Quien lo logre puede coger la ficha redonda correspondiente. Solo entonces el próximo jugador podrá girar una nueva ficha.

**La partida termina** en cuanto un jugador llega con su peón hasta el último dragón o jinete de dragones buscado. Ese jugador puede coger la última ficha redonda y dejarla delante de él.

**Gana** quien haya conseguido acumular el mayor número de fichas redondas.

### Variante para jugadores experimentados

Montad el juego como se describe al principio de estas instrucciones. Dadles la vuelta a todos los cruces, ya que en esta variante no se utilizan. Mezclad boca abajo las fichas redondas y repartidlas por igual entre los jugadores. Después, cada jugador forma un mazo con ellas y lo deja delante de sí mismo.

Cuando sea tu turno, coge la ficha de arriba de tu mazo y mírala en secreto. Así sabrás hasta qué dragón o jinete de dragones debes llegar con tu peón.

Como se ha descrito antes, primero debes modificar el laberinto y luego avanzar tu peón. Pero cuando introduzcas una pieza de laberinto para modificarlos, no puedes meterla por donde acaba de salir justo antes. ¡No puedes anular la jugada del último jugador! En cuanto llegues al dragón o jinete de dragones que estabas buscando, deja la ficha redonda boca arriba delante de ti. Así termina tu turno. Si no logras llegar hasta el personaje buscado, avanza tu peón tanto como quieras o déjalo en el sitio que ya estaba en ese turno. Después tu turno termina, pero lo puedes seguir intentando en tu siguiente turno. El siguiente jugador mira también la ficha de arriba de su mazo y debe intentar llegar hasta el dragón o jinete de dragones que le indique.

**La partida termina** en cuanto un jugador logra llegar hasta todos los personajes de sus fichas redondas y lleva su peón hasta su casilla de salida. ¡Quien lo consiga primero gana la partida!





# DRAGONS LABYRINTH JUNIOR

Jogo Ravensburger® n° 21 205 7

Uma viagem emocionante no labirinto dos dragões para **2 – 4** jogadores a partir de **4** anos.

**Autor:** Max J. Kobbert

**Design:** Rettig Design

## Conteúdo:

- 1 cartela
- 17 cartões quadrados do labirinto
- 12 fichas redondas
- 4 peças



Quem conseguirá abrir caminho através do labirinto para alcançar os corajosos treinadores de dragões Hiccup, Astrid e Melequento ou os dragões Batatão, Banguela, Tempestade e Dente-de-anzol? Deslocando com habilidade os cartões do labirinto, onde antes havia muros insuperáveis irão abrir-se de repente novos caminhos! Ganha quem tem uma visão de conjunto e consegue manter toda a situação sob controlo.

**O objetivo do jogo** é recolher o maior número de fichas.

## Preparativos

Antes de jogar, despenda com cuidado todos os cartões quadrados e as fichas redondas das cartelas previamente cortadas. Coloque a cartela no centro da mesa, de forma a ser alcançada por todos. Os cartões quadrados do labirinto são misturados e dispostos com a ilustração para cima, nas casas livres da cartela, de forma a criar as ruas do labirinto de maneira casual.

4 cartões são impressos de ambos os lados. De um lado são representados cruzamentos de ruas com 4 ruas que facilitam o andamento do jogo. Do outro, ao contrário, são representadas algumas curvas. Antes de misturar as cartas, decida se quer jogar com esses cruzamentos e quantos quer utilizar: quanto mais cruzamentos forem usados, mais fácil é o andamento do jogo.

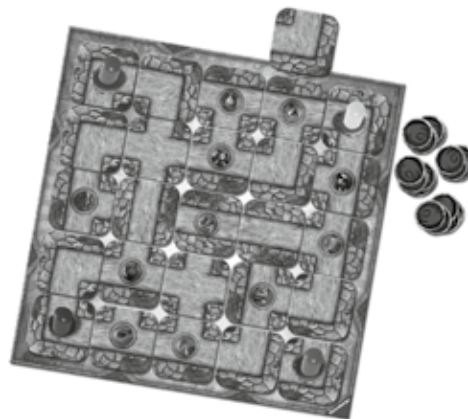
## Conselho para os pais:

durante a primeira jogada é oportuno jogar com vários cruzamentos. Em seguida é possível eliminar a cada vez esses cruzamentos, simplesmente virando as cartas ao contrário.



Deve sempre sobrar um cartão, que no início do jogo fica ao lado da cartela; em seguida servirá para deslocar os cartões e alterar o labirinto. As fichas redondas devem ser misturadas e mantidas cobertas ao lado da cartela.

Nessa altura, cada jogador escolhe uma peça e coloca-a na casa com a mesma cor, em um dos 4 cantos da cartela.



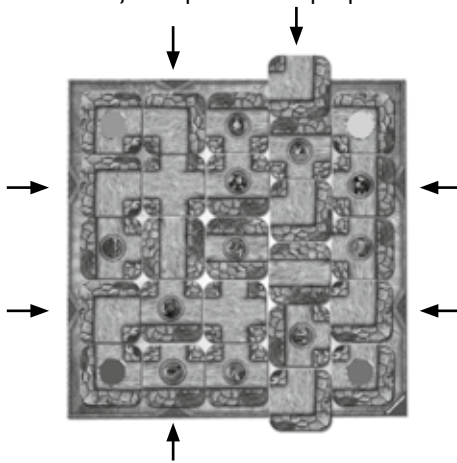
**Começar!**

Começa o jogador mais novo, depois continua-se no sentido horário. Na própria vez, vire ao contrário a primeira ficha redonda. O treinador de dragão ou o dragão representado indica o objetivo que deve alcançar no labirinto, com a própria peça. Para fazer isso, deve antes fazer andar o labirinto e depois avançar a própria peça.

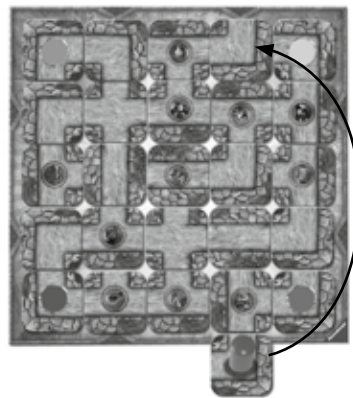
**Como fazer andar o labirinto**

Para alterar as ruas do labirinto é preciso inserir lateralmente o cartão quadrado deixado antes de lado (algumas flechas cor cinza marcam os pontos nos quais pode inseri-lo). Comece, portanto, por uma flecha qualquer e insira o cartão que sobra. Dessa maneira, outro cartão sai pela parte oposta da cartela.

A cartela que sai fica onde está e não pode ser removida até a vez do jogador seguinte que, por sua vez, irá inseri-la começando pela flecha que prefere.



Se durante a própria jogada uma peça sua ou de outro jogador for expulsa do labirinto junto com o cartão que sai para fora, a mesma peça deverá ser posicionada no cartão recém inserido no lado oposto da cartela. Esse movimento da peça não vale como jogada!



De qualquer forma deve sempre antes fazer andar uma seção do labirinto e depois mexer a sua peça, mesmo se puder alcançar o dragão ou o treinador do dragão buscado sem precisar alterar o caminho do labirinto. Nesse caso fará andar somente mapas que não influem negativamente no seu percurso.

**Como mover a peça**

Quando fez andar uma seção do labirinto, pode mover a sua peça. Pode alcançar qualquer ponto do labirinto, desde que encontre na sua frente uma rua contínua e sem interrupção. Em uma casa podem ficar também várias peças.

Se consegue alcançar o treinador de dragão ou o dragão que precisa, pode pegar a ficha e colocá-la em frente a si. Assim termina a sua vez e é a vez do jogador seguinte, que descobrirá então a próxima ficha.

Se não consegue alcançar diretamente o seu objetivo, poderá de qualquer forma deslocar a sua peça na casa que lhe permite uma partida favorável na rodada seguinte. Mas a jogada não é obrigatória, pode deixar a sua peça também parada onde está. Depois é a vez do jogador seguinte, que procura alcançar o treinador de dragão ou o dragão procurado com a sua peça. Dessa forma continua-se até alguém conseguir alcançar o objetivo; quem consegue pode pegar a ficha redonda. Somente agora é a vez do próximo jogador que terá a tarefa de virar uma nova ficha.

**O jogo acaba** quando um dos jogadores alcança o último treinador de dragão ou o dragão procurado. Ele pode pegar a última ficha redonda e colocá-la em frente a si.

**Ganha** quem recolher o maior número de fichas redondas.

### Variante para jogadores experientes

Monte o jogo como descrito no início das instruções. Vire ao contrário todos os cruzamentos com 4 ruas, não serão necessários para esta variante. As fichas redondas devem ser misturadas cobertas e distribuídas em número igual aos jogadores. Cada jogador, depois, empilha suas fichas cobertas em frente a si.

Quando é a sua vez, pegue a ficha mais em cima da sua pilha e olhe-a em segredo. Somente agora saberá qual é o dragão ou o treinador de dragão a alcançar com a sua peça.

Conforme descrito antes, desloque antes uma seção de labirinto e depois mova a peça. Quando inserir o cartão, preste atenção para não inseri-lo exatamente onde saiu um pouco antes. Não deve anular assim a jogada do último jogador! Assim que alcançar o seu dragão ou o treinador de dragão, pode pegar a ficha redonda e colocá-la a seu lado, descoberta. Termina assim a sua vez. Se não conseguir alcançar o personagem que necessita, desloque a sua peça até o ponto que lhe permite uma partida favorável na próxima rodada, mas pode também decidir ficar parada/o para passar a vez ao próximo jogador. Também este jogador olha em segredo uma ficha da própria pilha e tenta alcançar o próprio objetivo.

**O jogo termina** quando um jogador consegue alcançar todos os personagens das próprias fichas e conduzir a própria peça na casa de partida. Esse jogador é proclamado **ganhador** da partida!



© 2016 Ravensburger Spielverlag

Ravensburger Spielverlag  
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

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

Jeux Ravensburger S.A.S.  
21 rue de Dornach • F-68120 Pfastatt  
Service consommateurs Tél. : 0821 022 023 (0,119 €/min)

Ravensburger B.V.  
Postbus 289 • NL-3800 AG Amersfoort  
info@ravensburger.nl

Ravensburger S.p.A.  
Via E. Fermi, 20 • I-20090 Assago (MI)

Ravensburger Ibérica S.L.U.  
C/ Pesquera nº 18 • 28850 Torrejón de Ardoz (Madrid)  
España

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

