

3D LABYRINTH

Benvenuti nel labirinto 3D!

Su di un piano, giù di un piano... è tutto un saliscendi! Mago, strega, apprendista stregone e gli altri personaggi si avventurano attraverso il labirinto, alla ricerca dei tesori nascosti.

Chi li troverà per primo? Grazie ai loro poteri magici, spostano torri gigantesche, si arrampicano fino a raggiungere altezze vertiginose e poi scendono, scendono, scendono ...

Per 2/4 giocatori dagli 7 anni in su

Gioco ideato da: Max J. Kobbert
Autore: Michael Feldkötter
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (notice)
Foto: Becker Studios
Redazione: Philipp Sprick

Contenuto

- ① 1 tabellone con 9 torri fisse
- ② 17 torri mobili
- ③ 4 pedine
- ④ 4 carte con le rune
- ⑤ 12 carte del tesoro
- ⑥ 24 carte magiche



Preparazione

Prima di giocare per la prima volta:

Preparate il gioco come illustrato sul foglio allegato con la composizione del gioco. Facendo attenzione, staccate tutte le carte dalle fustelle.



Prima di ogni partita:

1. Appoggiate il **tabellone** al centro del tavolo. Disponete le **torri mobili** sulle caselle libere del tabellone, in modo da creare un labirinto casuale. Avanzerà una torre: vi servirà per il primo spostamento delle file di torri.
2. Ogni giocatore prende la **pedina** corrispondente al colore che ha scelto e la mette sull'angolo del tabellone contrassegnato dallo stesso colore.
3. Ogni giocatore prende una **carta con le rune** del colore scelto. Sulla carta è raffigurata la pietra runica che si trova al centro del tabellone. Mettete la carta davanti a voi, scoperta. Riponete le carte con le rune eccedenti all'interno della scatola.
4. Mescolate le **carte del tesoro** e distribuitele in numero uguale a tutti i giocatori. Ognuno deve prenderle, senza guardarle, formare un mazzo e appoggiarlo davanti a sé.
5. Mescolate le **carte magiche** e distribuitene una a ogni giocatore. Ognuno può guardare la propria carta magica, ma in segreto, senza farla vedere agli avversari. Tenete pronto il mazzo con le restanti carte magiche, coperto, vicino al tabellone.



Scopo del gioco

La vostra pedina deve raggiungere il tesoro: riflettete e poi spostate le torri in modo da aprirvi il sentiero che vi condurrà fino al vostro obiettivo. Dovrete affrontare arrampicate fino in cima alle torri e ripide discese e, almeno una volta nel corso della partita, siete obbligati a passare sulla pietra runica, al centro del tabellone. Vince chi per primo, dopo aver trovato tutti i suoi tesori e la pietra runica, riesce a tornare sulla sua casella di partenza.

Svolgimento

Ogni giocatore guarda in segreto la carta del tesoro in cima al proprio mazzo: il suo obiettivo è trovare il tesoro che vede raffigurato. Inizia chi soffre meno di vertigini. In caso di dubbio, può iniziare il giocatore più giovane. La partita prosegue in senso orario, si gioca a turno.

Al proprio turno, si **deve** sempre **prima** spostare una fila di torri nel labirinto. **Solo dopo, è possibile** fare avanzare la pedina.

1. Sposta le torri

Lungo il bordo del tabellone sono visibili 8 frecce dorate. Queste indicano le file di torri che si possono spostare, aiutandosi con la torre che era stata messa da parte durante la preparazione del gioco. Attenzione alle file di torri contrassegnate da una "X": non si possono spostare.

Al proprio turno, si decide quale fila spostare, quindi si inserisce in quel punto la torre "eccedente", fino a far uscire completamente un'altra torre dal lato opposto del tabellone.

La torre **non** può essere reinserita nello stesso punto del tabellone dal quale è stata spinta fuori.

Suggerimento:

lasciare la torre nel punto in cui è stata spinta fuori, finché non si deve utilizzare, in modo da avere sempre ben presente il punto dove non la si può inserire.

Durante lo spostamento, la propria pedina o quella di un avversario è stata spinta fuori dal labirinto? La si rimette immediatamente sulla torre appena inserita al lato opposto. Questo spostamento della pedina **non** conta come mossa.

Suggerimento: il "cambio di lato" può essere utile per avvicinare la propria pedina al tesoro, oppure per far arrabbiare gli avversari ...

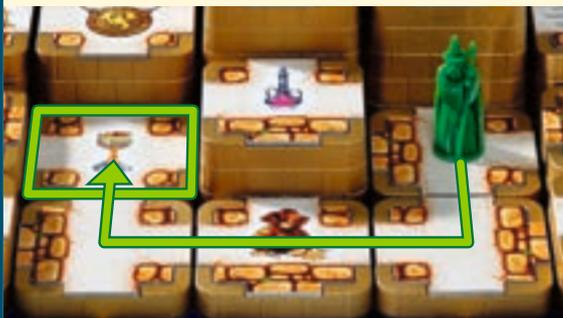
2. Muovi la pedina

Dopo aver effettuato lo spostamento, è possibile muovere la propria pedina. In generale, si può avanzare finché si vuole, anche passando davanti ad altre pedine. È possibile fermarsi anche su una casella già occupata. Il giocatore di turno può però anche decidere di non muovere la sua pedina. Se decide di muoverla, deve sempre rispettare queste due regole:



Regola 1

Può raggiungere qualsiasi casella del labirinto, purché trovi davanti a sé un percorso **ininterrotto**. Non può passare attraverso le pareti!

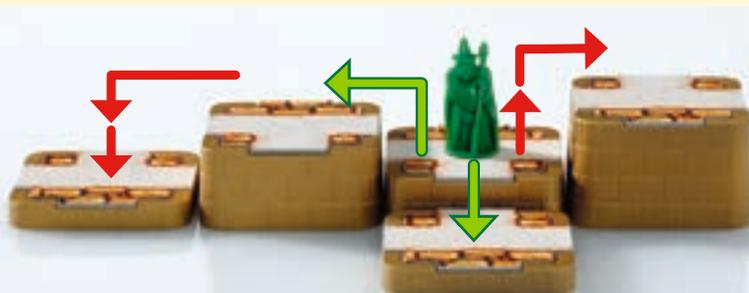


Esempio:

il mago vuole raggiungere il calice. Può farlo tramite un percorso ininterrotto.

Regola 2

Ogni torre sulla quale fa avanzare la sua pedina deve essere **della stessa altezza** oppure, al massimo, di **1 piano più alto, o più basso**, rispetto alla torre che la sua pedina ha appena superato.



Il mago si trova al 2° piano. Può avanzare scendendo di un piano, quindi andare al 1° piano, ma può anche salire a sinistra di un piano, quindi andare al 3° piano (freccie verdi). Invece, non può andare a destra, perché salirebbe di due piani e si troverebbe così al 4° piano. Allo stesso modo, non può spostarsi tutto a sinistra, perché dal 3° piano scenderebbe direttamente al 1° piano (freccie rosse).

Esempio:

il mago verde vuole raggiungere l'ampolla. Durante il suo turno, avanza di 5 caselle: prima scende di 1 piano, poi avanza di 1 casella che si trova alla stesso piano, poi sale di 1 piano, poi di 1 altro piano e, infine, scende di 1 piano.

Suggerimenti:

- Per memorizzare più facilmente le regole, è utile pensare a quando si salgono, o scendono le scale, un gradino alla volta ...
- Per capire quanto è alta una torre, basta contare il numero delle file di mattoni.



Eccezione: l'incantesimo!

Con l'aiuto delle carte magiche è possibile aggirare le regole dei piani: è possibile utilizzare ogni carta magica 1 volta per superare **una qualsiasi differenza di piano**, verso l'alto o verso il basso.

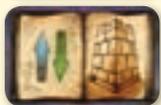
Le carte magiche sono di tre tipi:



Con la **carta 1** è possibile **salire** 1 volta di quanti piani si vogliono.



Con la **carta 2** è possibile **scendere** 1 volta di quanti piani si vogliono.



La **carta 3** è un jolly: con questa è possibile **salire o scendere** 1 volta di quanti piani si vogliono.

Non dimenticare:

le carte danno il potere magico di salire scendere, ma il percorso deve sempre essere ininterrotto (vedi sopra, regola 1)!

Durante il proprio turno, si possono giocare le carte magiche in qualsiasi momento. È possibile persino giocare più carte durante lo stesso turno. (Scopri di seguito come ottenere altre carte magiche).

Formate un mazzo scoperto con le carte magiche che avete giocato (e quindi scartato) e appoggiatelo accanto al mazzo di carte magiche coperto. Se questo dovesse esaurirsi, mescolate il mazzo delle carte magiche scartate e utilizzatelo, coperto, come nuovo mazzo delle carte magiche.



Nel punto sul quale la propria pedina si ferma, succede sempre qualcosa.

La pedina si è fermata sopra al tesoro che cercavi?

Che fortuna! Si scopre la carta del tesoro e la si appoggia accanto al proprio mazzo. Ora è possibile guardare la carta successiva in cima al proprio mazzo e iniziare a riflettere su come raggiungere il prossimo obiettivo.

La pedina non si è fermata sul tesoro che stavi cercando?

Non è grave! In compenso, si pesca una carta magica dal mazzo coperto.

La pedina si è fermata sulla pietra runica?

Se si finisce lì sopra per la prima volta: ottimo, missione completata! Si volta la carta delle rune che si aveva scoperto davanti a sé.

Se non è la prima volta che ci si trova lì sopra (quindi la propria carta delle rune è già stata girata): si prende una carta magica dal mazzo coperto.

Il proprio turno è terminato. Quindi: *non* è possibile trovare più tesori durante lo stesso turno.

Fine della partita

Hai trovato tutti i tuoi tesori e sei già passato almeno una volta sulla pietra runica? Allora devi raggiungere velocemente la tua casella di partenza: se ci riesci per primo, hai vinto!

Trucchi & consigli

Consigli per giocare con i bambini più piccoli

Tutte le carte magiche valgono come jolly. Quindi i bambini possono utilizzare 1 volta **qualsiasi** carta magica per salire, o per scendere. Raggiungere i tesori sarà così più facile.

Consiglio per riordinare a fine partita: pronti per la prossima partita!

Se volete conservare il labirinto in modo che sia già pronto la prossima volta che giocherete, seguite questo consiglio: aiutandovi con le linguette colorate, estraete il piano in cartone dalla scatola. Appoggiateci sopra il tabellone, senza smontarlo, poi infilate di nuovo all'interno della scatola il piano con sopra il tabellone. La prossima volta che giocate, tiratelo fuori dalla scatola aiutandovi con le linguette. Prima di iniziare la partita, cambiate posto a qualche torre mobile e ... via!

© 2019

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

Ravensburger S.p.A.

Via Enrico Fermi, 20
I-20090 Assago (Mi)

www.ravensburger.com



238039