

# Harry Potter



GIGA  
TUR

THAN EVER



Ravensburger® Games No. 26 274 8

**Uppfinnare:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

Ett spännande labyrintspel  
för **2 till 4** spelare. Från **7** år.



**Innehåll:**

- 1 spelplan
- 34 labyrintbrickor
- 24 bildkort
- 4 spelpjäser (röd, gul, grön och blå)

Utforska labyrinten – och Harry Potters fantastiska värld! Ge dig ut på jakt efter Harry, Hermione, Ron och många fler som bor på Hogwarts! Flytta runt labyrintbrickorna på ett smart sätt för att skapa nya vägar där det nyligen funnits återvändsgränder. Sedan kan din figur hitta figurerna du söker.

**Spelet går ut på** att vända upp alla dina bildkort och få din spelpjäs tillbaka till startrutan på spelbrädet.

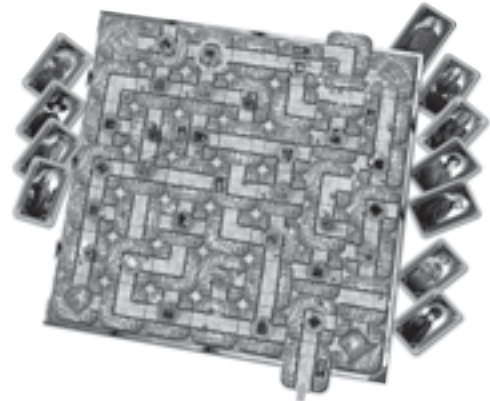
**Förberedelser**

Innan du spelar för första gången, tryck försiktigt ut alla labyrintbrickor och bildkort.

Blanda labyrintbrickorna och lägg dem med framsidan nedåt på spelbrädets tomma rutor för att skapa en slumpmässig labyrint. Det ska finnas en labyrintbricka kvar. Placera den bredvid spelbrädet så att den kan användas för att ändra labyrinten senare i spelet.

Blanda de 24 bildkorten och dela ut dem jämnt till alla spelare. Alla spelarna lägger sina kort framför sig med framsidan nedåt utan att titta på dem.

Varje spelare väljer en spelpjäs och placerar den på sin egen färg i motsvarande hörn på spelbrädet.

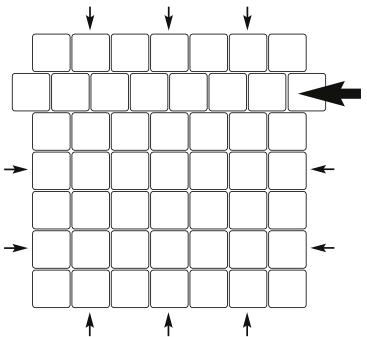


**Så här spelar du**

Varje spelare tittar på sitt första bildkort i sin korthög, utan att visa den för de andra spelarna. Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter spelet medurs. Varje spelare försöker att nå den spelbricka på brädet som matchar bildkortet överst i sin korthög. Placera först ut labyrintbrickan som ligger bredvid spelbrädet och sedan din spelpjäs.

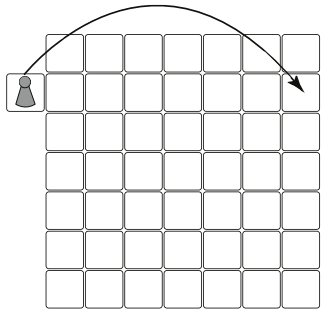
**Ändra labyrintbrickor**

Det finns 12 pilar på spelbrädets kant. När det är din tur placerar du den extra labyrintbrickan vid en av pilarna så att en labyrintbricka glider av kanten på motsatt sida av spelplanen. Labyrintbrickan som har tryckts ut ska lämnas vid sidan av spelplanen och sätts tillbaka på spelplanen av nästa spelare i turordning.



Labyrintbrickan som har ersattes kan inte sättas tillbaka på samma ställe där den trycktes ut. Labyrinten måste förändras varje gång det är nästa spelares tur, även om du inte kan nå din bild utan att sätta i den extra labyrintbrickan.

Om din eller en motspelares spelpjäs trycks ut från spelbrädet tillsammans med labyrintbrickan som ersätts, ska pjäsen placeras ovanpå brickan som precis har lagts till på motsatt ände av spelplanen. Detta räknas inte som en speltur.



**Flytta din spelpjäs**

När du har flyttat brickorna på labyrinten ska du flytta din spelpjäs på spelplanen. Du kan flytta din pjäs till en ruta som har en kontinuerlig linje till rutan som pjäs står på och du kan stoppa var som helst. Du kan också placera din spelpjäs till en bricka som redan är upptagen av en annan spelares pjäs.

Om du inte kan nå din bild när det är din tur, kan du flytta din pjäs så långt det går för att göra den lättare att nå nästa gång det är din tur. Eller så kan du låta din spelpjäs stanna kvar.

När du har nått brickan med matchande bild, placerar du ditt bildort med framsidan uppåt bredvid din korthög. Titta sedan på nästa bildkort. När det är din tur ska du försöka nå samma bild på spelbrädet.

### Spelets slut

Spelet är slut när någon har vänt upp alla sina kort och fått spelpjäsen tillbaka till starttrutan.  
Den spelaren **vinner!**

### Variant för yngre barn:

Samma förberedelser och grundläggande spelregler gäller. För att göra spelet enklare får alla spelare titta på alla sina bildkort i början av spelet. Spelarna kan välja vilken bild de ska försöka nå nästa gång det är deras tur.  
Om alla är överens, kan ni bestämma att era spelpjäser inte behöver placeras i startpositionen när bilderna har nåtts.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)



# LABYRINTH

Ravensburger® Spilnr. 26 274 8  
**Forfatter:** Max J. Kobbert  
**Design:** Paul Windle Design, UK

Fantastisk varierende sjov  
for **2 til 4** spillere fra **7 år**.

### Indhold:

- 1 spilleplade
- 34 firkantede labyrintbrikker
- 24 billedkort
- 4 spillebrikker (i farverne rød, gul, grøn og blå)



Kom og udforsk labyrinten – og Harry Potters spændende verden! Start med at jagte Harry, Hermione, Ron og mange af de andre fra Hogwarts! Det betyder, at du skal flytte brikkerne taktisk rundt for at skabe nye ruter, du kan følge – hvor der var blindgyder for et øjeblik siden. Dermed vil din figur kunne komme frem til de figurer, du leder efter.

**Spillets formål** er at afsløre alle dine billedkort og derefter få din brik tilbage til udgangspunktet på spillepladen.

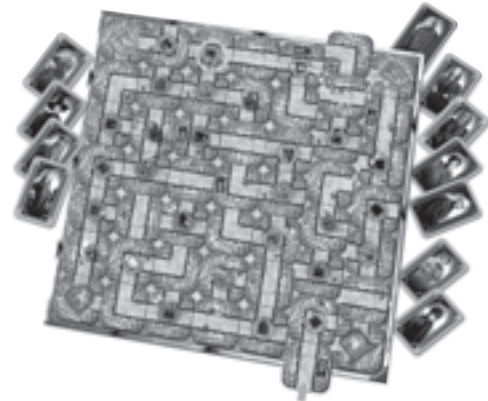
### Forberedelse

Inden du spiller første gang, skal du forsigtigt trykke labyrintbrikkerne og billedkortene ud.

Bland labyrintbrikkerne med billedsiden nedad, og placér dem med billedsiden opad på de tomme felter på spillepladen, så der opstår en tilfældig labyrint. Der skal være en labyrintbrik tilovers. Læg den med billedsiden opad ved siden af spillepladen, og brug den senere i spillet til at ændre labyrinten.

Bland de 24 billedkort, og fordel dem ligeligt mellem spillerne. Hver spiller lægger sine kort i en bunke foran sig på bordet uden at kigge på dem.

Hver spiller vælger en spillebrik, og placerer den på sin farve i et af spillepladens fire hjørner.



### Sådan spiller du

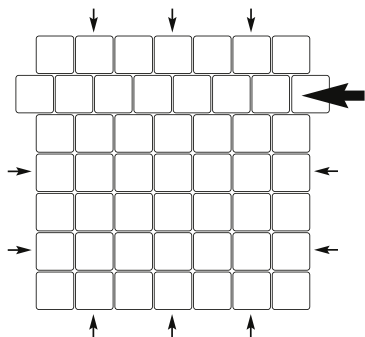
Hver spiller kigger på første kort i deres kortbunke med billedkort uden at vise det til de andre spillere.

Den yngste spiller begynder og spillet fortsætter med uret. Hver spiller forsøger at nå frem til brikken på spillepladen, der har det samme billede som på deres kort øverst i stakken.

Indsæt først labyrintbrikken, der ligger ved siden af spillepladen, og flyt din spillebrik på spillepladen.

### Udskiftning af labyrintbrikker

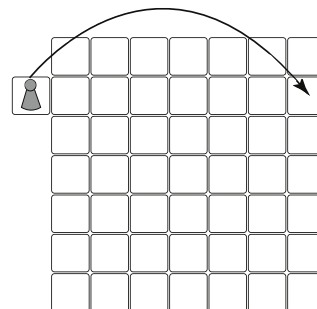
Der er 12 pile langs spillepladens kanter. Når det er din tur, indsætter du den ekstra labyrintbrik på spillepladen ud for en af pilene, indtil en labyrintbrik glider ud over kanten på den modsatte side af spillepladen. Den spillebrik, der blev skubbet ud, bliver ved siden af spillepladen og sættes tilbage på spillepladen af den næste spiller på skift.



Den labyrintbrik, der lige er skubbet ud, kan ikke sættes tilbage på spillepladen samme sted, som den blev skubbet ud.

Labyrinten skal ændre sig for hver spiller, selvom du kan nå dit billede uden at indsætte den ekstra labyrintbrik.

Hvis din eller en anden spillers brik bliver skubbet ud af labyrinten sammen med labyrintbrikken, placeres spillebrikken i den modsatte side af spillepladen på den nye labyrintbrik, der lige er skubbet ind. Det gælder ikke som et træk.



### Sådan flytter du din spillebrik

Når du har flyttet labyrintbrikkerne i labyrinten, flytter du din spillebrik på spillepladen. Du kan flytte din brik til alle labyrintbrikker på spillepladen, der er fortløbende forbundet med den brik, din spillebrik står på, og du kan stoppe, når du vil. Du kan flytte din spillebrik til en labyrintbrik, der allerede er optaget af en anden spillebrik.

Hvis du ikke kan nå dit billede i en runde, kan du flytte din spillebrik, så langt det er muligt for at gøre det nemmere at nå det i næste runde. Eller du kan lade din spillebrik blive stående.

Når du er nået frem til labyrintbrikken med det rigtige billede, vender du dit billedkort og lægger det med billedsiden op ved siden af resten af dine kort. Nu kigger du på dit næste billedkort. I næste runde skal du finde frem til dette billede på spillepladen.

### Afslutning af spillet

Spillet er færdig, når en spiller har vendt alle sine kort og har flyttet spillebrikken tilbage til udgangspunktet. Denne spiller har **vundet** spillet!

### Variation for mindre børn:

Samme forberedelse og regler som det grundlæggende spil. For at gøre spillet lidt nemmere kan spillerne kigge på alle deres spillekort, når spillet starter. Spillerne kan selv vælge, hvilket billede de ønsker at nå frem til i næste runde. Hvis alle er enige, kan I vedtage, at det ikke er nødvendigt at flytte spillebrikken tilbage til udgangspunktet, når alle billeder er nået.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)





Ravensburger® Games No. 26 274 8

**Forfatter:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

Utrolig forskyvende moro  
for 2-4 spiller fra 7 år.

### Innhold:

- 1 spillbrett
- 34 labyrintkort
- 24 bildekort
- 4 spillebrikker (rød, gul, grønn og blå)



Kom og utforsk labyrinten – og den spennende verdenen til Harry Potter! Sett i gang med jakten på Harry, Hermine, Ron og mange av de andre beboerne på Galtvort! Dette innebærer å flytte kortene rundt på en lur måte og lage nye veier der det var blindvei frem til bare for et øyeblikk siden. Da vil brikken din finne figurene den er på jakt etter.

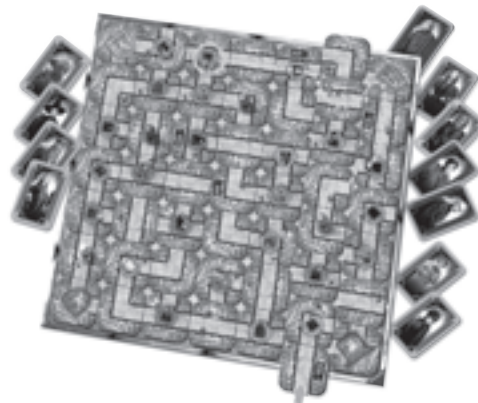
**Målet med spillet** er å avdekke alle dine egne bildekort og flytte brikken din tilbake der du startet.

### Forberedelser

Før spillet spilles første gang må labyrintkortene og bildekortene presses forsiktig ut.

Stokk labyrintkortene med bilde ned før de legges med bilde opp tilfeldig rundt på spillbrettet. Det skal være et labyrintkort til overs. Legg det med bilde opp ved siden av brettet – dette skal brukes senere i spillet til å forskyve labyrinten. Stokk bildekortene og fordel dem på spillerne.

Hver spiller legger kortene med bilde ned i bunke foran seg uten å se på dem. Hver spiller velger en spillebrikke og plasserer den på samme farge i et av hjørnene på spillbrettet.



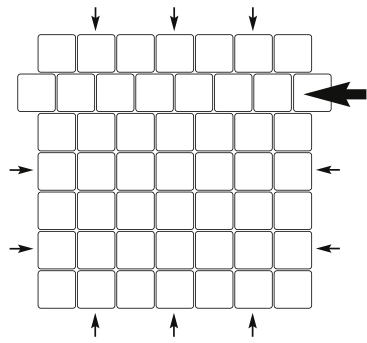


**Slik spiller man**

Hver spiller ser på det øverste kortet i bunken sin uten å vise det til de andre spillerne. Den yngste spilleren begynner, deretter følges klokken. Hver spiller forsøker å nå labyrintbrikken med samme bilde som bildekortet. Først skyves det ekstra labyrintkortet inn i labyrinten før du flytter spillebrikken din på brettet.

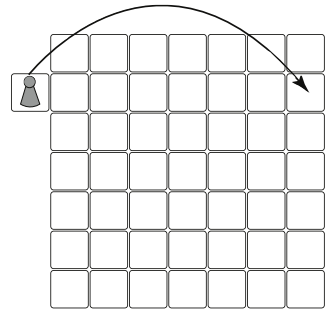
**Forskyvende labyrintkort**

Det er 12 piler på kanten av brettet. Når det er din tur tar du det ekstra labyrintkortet og skyver det inn på spillbrettet der en av pilene er, frem til et annet labyrint kort skyves av brettet på motsatt side. Labyrintkortet som ble skjøvet av brettet forblir ved siden av spillbrettet frem til det er neste spiller sin tur.



Labyrintkortet som ble skjøvet ut kan ikke bli skjøvet inn igjen på samme sted på brettet. Labyrinten må bli forskjøvet hver gang, også om du får tak i bildet ditt uten å forskyve labyrinten.

Hvis din eller en annen spillers spillebrikker skyves av brettet sammen med et labyrintkort plasseres disse på motsatt side av brettet der det nye labyrintkortet har blitt plassert.



**Flytting av spillebrikken**

Når en spiller har skjøvet et labyrintkort må den flytte spillebrikken sin. Spilleren kan flytte hvor som helst på spillbrettet hvor det er mulig å bevege seg uten avbrudd. Men spilleren må ikke flytte, den kan velge å bli stående.

Flere spillebrikker kan stå på samme felt. Hvis en spiller ikke når målet sitt i ett trekk flyttes spillebrikken så langt at utgangspunktet blir best mulig ved neste trekk.

Når du når labyrintkortet med samme bilde som bildekortet, snur du kortet med bilde opp og legger det ved siden av de andre kortene dine. Deretter ser du på det neste kortet i bunken – dette er ditt neste mål neste gang det er din tur.

### Slutten på spillet

Spillet er ferdig når en spiller har funnet alle figurene på bildekortene og kommet seg tilbake til startposisjonen sin. Denne spilleren **vinner**.

### Forslag til spilleregler for mindre barn

For å forenkle spillet kan spillerne se på alle bildekortene før spillet starter. Man kan da velge selv hvilken rekkefølge målene skal nås og på den måten finne det letteste målet fra gang til gang. Deltakerne kan også bli enige om at spillebrikken ikke må flyttes tilbake til eget hjørne, men til hvilket som helst hjørne ved spillets slutt.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)



# LABYRINTH

Ravensburger® Games No. 26 274 8

**Suunnittelija:** Max J. Kobbert

**Kuvitus:** Paul Windle Design, UK

Jännittävää ja aina muuttuvaa peli-iloa

2–4 pelaajalle 7-vuotiaista ylöspäin.

## Sisältö:

- 1 pelilauta
- 34 nelikulmaista labyrinttilaattaa
- 24 kuvakorttia
- 4 pelinappulaa (punainen, keltainen, vihreä ja sininen)



Astu labyrinttiin ja seikkaile Harry Potterin velhomaailmassa! Etsi sokkelosta Harry, Hermione ja Ron ja monet muut Tylypahkan asukkaista! Löydät tutut hahmot siirtämällä labyrinttilaattoja ja luomalla uusia polkuja paikkoihin, joissa oli vain umpikuja hetki sitten. Sitten voit siirtää oman pelinappulasi etsimäsi hahmon luo.

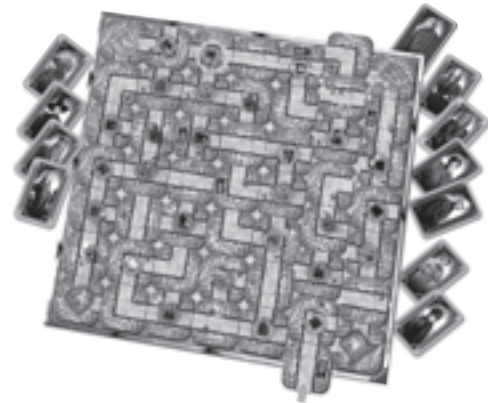
**Pelin tavoitteena** on etsiä kaikki kuvakorttien hahmot ja siirtää sitten pelinappula omaan lähtöruutuunsa.

## Valmistelut

Irrota labyrinttilaatat ja kuvakortit varovasti ennen ensimmäistä peliä. Sekoita labyrinttilaatat kuvapuoli alaspäin ja aseta ne kuvapuoli ylöspäin pelilaudan tyhjiin kohtiin sattumanvaraisessa järjestyksessä. Jäljelle jää yksi laatta.

Aseta se kuvapuoli ylöspäin pelilaudan viereen. Sitä käytetään myöhemmin labyrintin muuttamiseen. Sekoita kaikki kuvakortit ja jaa ne pelaajille tasaisesti.

Kukin pelaaja asettaa kuvakortit pinoon eteensä kuvapuoli alaspäin. Kortteja ei saa katsoa. Pelaajat valitsevat itselleen pelinappulat ja asettavat ne samanvärisen aloitusruutuun pelilaudan kulmissa.

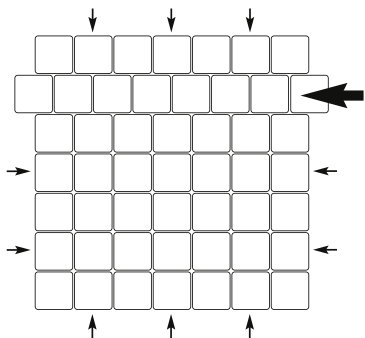


### Pelin kulku

Kukin pelaaja katsoo pinonsa ylimmän kortin näyttämättä sitä muille. Nuorin pelaaja aloittaa. Vuoro siirtyy myötöpäivään. Pelaajien tavoitteena on päästä sille pelilaudan laatalle, jossa on sama kuva kuin heidän korttipinonsa ylimmäisessä kortissa. Ensin labyrinttiä muutetaan pelilaudan vieressä olevan laatan avulla, ja pelinappulaa liikutetaan vasta sitten.

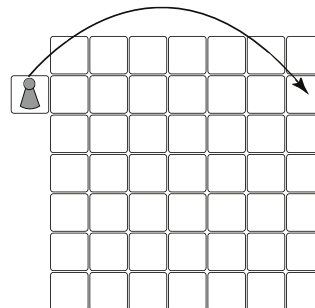
### Labyrinttilaattojen liikuttaminen

Pelilaudan reunoilla on 12 nuolta. Ne osoittavat kohdat, joista labyrinttiä voi muuttaa. Työnä omalla vuorollasi laatta nuolen osoittamaan kohtaan, kunnes toisella puolella pelilautaa oleva laatta liukuu pois laudalta. Labyrinttilaatta, joka työnnettiin pois labyrintistä, annetaan seuraavalle pelaajalle, joka käyttää sitä omalla vuorollaan.



Laudalta juuri ulos työnnettyä labyrinttilaattaa ei saa työntää takaisin laudalle samaan kohtaan. Labyrintin on muututtava joka vuorolla, vaikka pääsisitkin etsimäsi kuvan luokse ilman labyrintin muuttamista.

Jos sinun tai muun pelaajan nappula työnnetään ulos pelilaudalta labyrinttilaatan mukana, nappula asetetaan pelilaudan vastakkaiselle puolelle sille laatalle, joka juuri lisättiin labyrinttiin. Tätä ei lasketa liikkumiseksi.



### Pelinappulan siirtäminen

Kun labyrintin laattoja on muutettu, on aika liikuttaa pelinappulaa. Voit liikuttaa pelinappulaa mihin tahansa labyrintin osaan, kunhan sinulla on suora reitti sinne lähtöpaikastasi. Voit myös pysähtyä mihin vain. Voit siirtää pelinappulasasi laatalle, jolla on jo toisen pelaajan nappula.

Jos et pääse etsimäsi kuvan luokse yhdellä vuorolla, voit siirtää pelinappulasi niin pitkälle kuin pääset. Näin olet seuraavalla vuorolla vähän lähempänä. Voit myös olla siirtämättä nappulaasi.

Kun olet päässyt etsimäsi kuvan luo, käännä kuvakortti ympäri ja aseta se kuvapuoli ylöspäin korttipinosi viereen. Tämän jälkeen katso mikä seuraava kuvakortti pinossa on. Etsi seuraavalla vuorollasi tämä kuva laudalta.

### Pelin päätyminen

Peli päättyy heti, kun joku on kääntänyt ympäri kaikki korttinsa ja siirtänyt pelinappulansa takaisin omaan lähtöruutuunsa. Tämä pelaaja on **voittaja!**

### Peliversio pienemmille pelaajille:

Valmistelut ja pelin säännöt ovat samat. Peliä voi helpottaa hieman sillä, että pelaajat saavat katsoa kaikki kuvakorttinsa jo pelin alussa. Pelaajat voivat silloin itse valita, minkä kuvan he haluavat hakea seuraavalla vuorollaan. Jos kaikki ovat samaa mieltä, voitte myös päättää, että pelinappulaa ei tarvitse siirtää takaisin lähtöruutuun sen jälkeen, kun kaikki kuvat on löydetty.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)



Ravensburger® Spiele Nr. 26 274 8

**Höfundur:** Max J. Kobbert

**Hönnun:** Paul Windle Design, England

Skemmtilegt spil fyrir

**2–4** leikmenn frá **7** ára aldri.

**Innihald:**

- 1 leikborð
- 34 flísar fyrir stíginn
- 24 fjarsjóðsspil
- 4 Leikpeð í gulum, rauðum, grænum og bláum lit



Komdu með í völundarhúsið og í ævintýraheim Harry Potter! Það þarf að leita að Harry, Hermine, Ron og fleiri íbúum frá Hogwart. Þess krefst að færa til flísar fyrir stíga í völundarhúsinu, þannig myndast nýir stígar þar sem finna má fjarsjóð. Þannig mun ykkur takast að finna þær persónur sem leitað er að með ykkar peði.

**Markmið spilsins** er að vera fyrstur að finna alla fjarsjóðina og persónurnar og snúa aftur á upphafsreit.

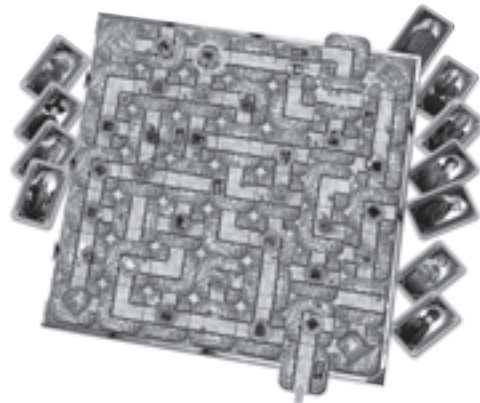
**Undirbúningur**

Í fyrsta sinn sem spilað er þarf að losa allar flísarnar og spilin úr grindinni.

Stokkið flísarnar. Snúið flísunum við á auðu reitina á leikborðinu, með því búið þið til tilviljanakenndan stíg í völundarhúsinu. Ein flís á að ganga af. Leggið hana við hliðina á leikborðinu, hún er notuð síðar í spilin (kemur þá í staðin fyrir flís sem hefur verið tekin af borðinu).

Stokkið fjarsjóðsspilin sem eru 24 stykki. Deilið þeim jafnt milli leikmanna. Allir leikmenn leggja fjarsjóðsspilin á hvolf á borðið fyrir framan sig. Allir leikmenn velja peð og setja það í eitt af hornunum á leikborðinu. Litirnir segja til um hvaða horn það er.

Hver leikmaður velur sér leikpeð og kemur því fyrir á sama upphafsreit á leikborðinu sem hefur sama lit.



**Gangur spilsins**

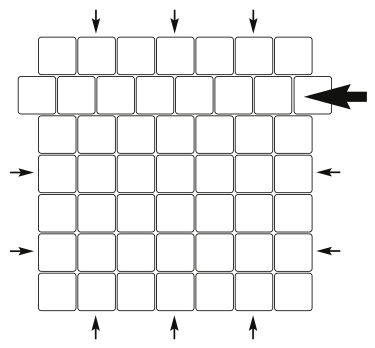
Allir leikmenn líta á fyrsta spilið af fjársjóðsspilunum. Þið sýnið ekki hinum leikmönnum spilið. Nú reyna leikmenn að komast á reitinn sem er með sama fjársjóð og spilið. Til að gera það er aukaflísin sett í völungarhúsið og peðið fært. Sá yngsti hefur leik. Spilað er réttisælis.

Umferð er alltaf í tveimur skrefum, færa völungarhúsið, færa leikpeðið. Sá sem á leik reynir að komast að fjársjóðnum í völungarhúsinu sem sýndur er á spili. Fyrst setur þú flísina sem liggur við hliðina á leikborðinu á stíginn og svo færir þú peðið.

**Færa völungarhúsið**

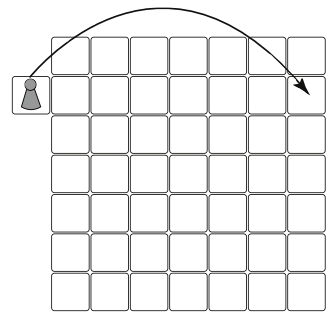
Það eru 12 örvar meðfram hliðum leikborðsins. Þær eru við raðirnar þar sem þú getur sett flísina.

Sá sem á leik setur auka flísina á leikborðið þar sem ör er, og ýtir annarri flís af borðinu. Eina undantekningin er að ekki má setja flís á sama stað og henni var ýtt út.



Ábending: Það er auðveldara að muna hvert þú mátt ekki renna flís með því að láta hana vera þar til hún er notuð aftur. Ef það er peð á flísinni sem þú ýttir út af þá setur þú þá flís við hlið flísarinnar sem ýtti henni út af. Það telur ekki sem þinn leikur.

Ábending: Þú verður að færa völungarhúsið áður en þú færir peðið þitt. Þótt þú getir komist að fjársjóðnum án þess að færa völungarhúsið.



**Færa leikpeð**

Þegar þú hefur fært völungarhúsið má færa peðið. Þú getur aðeins farið á reit ef þú getur fært peðið þangað án hindrana. Það má færa peð eins langt og leikmann langar. Tvö eða fleiri peð geta staðið á sama reit. Þú mátt líka láta það standa þar sem það er. Þegar þú hefur fundið fjársjóðinn sem þú leitaðir að þá snýrð þú fjársjóðsspilinu upp við hliðina á stokknum fyrir framan þig. Littu á næsta fjársjóðsspil. Þegar þú átt næst leik þá finnur þú leið að fjársjóðnum.



Ábending: Ef þú getur ekki náð í fjársjóðinn sem þú leitar að þá getur þú fært þaðið á stað sem gefur þér forskot þegar þú átt næst leik.

Nú er komið að næsta leikmanni. Sá setur aukaflísina á stigin áður en hann færir þaðið o.s.frv

Leikslok

Sá vinnur sem er fyrstur til að finna alla fjársjóðina og fara aftur á upphafsreit.

### Tilbrigði við reglurnar: Yngri börn

Gefið fjársjóðsspilin eins og vanalega.

Leikmenn líta á spilin áður en byrjað er að spila.

Leikmenn ákveða í upphafi hverrar umferðar hvert markmiðið er.

Síðan eru þau lögð á borðið, fyrir framan hvern leikmann, upp í loft (svo fjársjóðurinn sjáist).

Þegar þú átt leik þá reynir þú að ná einhverjum af fjársjóðunum sem þú átt á borðinu. Ef þér tekst það þá snýrð þú fjársjóðsspilinu við. Þegar búið er að snúa öllum spilunum við má fara út af borðinu hvar sem er.

Sá vinnur sem fyrstur nær öllum fjársjóðunum.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © &™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © &™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © &™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

אם השחקן אינו יכול להגיע ליעד בדרך ישירה, הוא יכול להזיז את דמות המשחק שלו עד למשבצת שתהיה נקודת פתיחה טובה בתור הבא. מותר לו גם לא להזיז את דמות המשחק.

אם השחקן הגיע למוטיב שמופיע בקלף התמונה שלו, עליו להניח את הקלף במצב פתוח ליד ערימת קלפי התמונה הפוכים שלו, בתור הוכחה. אחר כך הוא רשאי לבדוק את הקלף הבא. בתור הבא עליו לנסות להגיע ליעד חדש זה.



### סוף המשחק

המשחק מסתיים ברגע שאחד השחקנים הצליח לפתוח את כל קלפי התמונה שלו ולהחזיק את דמות המשחק למשבצת ההתחלה. שחקן זה הוא המנצח!

### וריאציות משחק לילדים קטנים יותר:

הכנת המשחק, והמשחק עצמו, נעשים בדומה למשחק הבסיסי. אבל כדי לפשט את מהלך המשחק, מותר לשחקנים לבדוק בהתחלה את כל קלפי התמונה שלהם. השחקנים יכולים להחליט לפני כל תזוזה את היעד הבא שאליו הם רוצים להגיע.

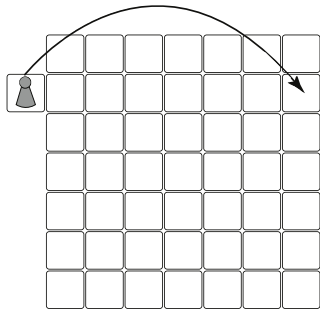
ניתן לסכם שהמשחק יסתיים לא כאשר דמות המשחק תחזור למשבצת ההתחלה, אלא כאשר היא תוצא מהמבוך מנקודה כלשהי.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

אסור להכניס בחזרה משבצת מבוך באותה נקודה שבה היא נדחפה החוצה על ידי השחקן הקודם. חובה להזיז את המבוך, גם אם השחקן יכול להגיע למוטיב המבוקש מבלי להזיז אותו.

אם כתוצאה מההזזה דמות המשחק של אותו שחקן או של אחד השחקנים האחרים נדחפת החוצה מהלוח, יש להציב אותה בצד שממול, על משבצת המבוך החדשה שהוכנסה עכשיו. ההצבה מחדש של דמות המשחק אינה נחשבת לתזוזה.



### תזוזת דמויות משחק

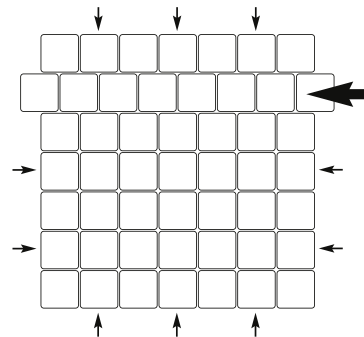
אחרי הזזת המבוך, השחקן מזיז את דמות המשחק שלו. השחקן יכול לזוז לכל משבצת שאליה הוא יכול להגיע עם דמות המשחק בתנועה ללא חסימות, אבל מותר לו גם לעצור בכל רגע. מותר להציב מספר דמויות משחק על משבצת אחת.

### מהלך המשחק

כל אחד מהשחקנים בודק את הקלף העליון בערימת קלפי התמונה שלו, מבלי להראות אותו לשחקנים האחרים. השחקן הכי צעיר מתחיל, והמשחק ממשיך בכיוון השעון. כל אחד מהשחקנים, בתורו מנסה להגיע למשבצת שהמוטיב שמופיע עליה זהה למוטיב שמופיע בקלף העליון בערימת קלפי התמונה שלו. לצורך כך השחקן נדרש **קודם כל** להזיז את המבוך באמצעות דחיפת משבצת מבוך פנימה **ואחר כך** לזוז עם דמות המשחק שלו.

### הזזת המבוך

בשוליים של לוח המשחק נמצאים 12 חיצים. כל שחקן בתורו בוחר אחד מהחיצים ומכניס בנקודה זו את משבצת המבוך שנשארה בחוץ, עד שבצד שממול תידחף החוצה משבצת מבוך אחת בדיוק. המשבצת שנדחפה החוצה תישאר מונחת ליד שולי לוח המשחק, עד שהשחקן הבא יכניס אותה מחדש בנקודה אחרת של הלוח.



# LABYRINTH

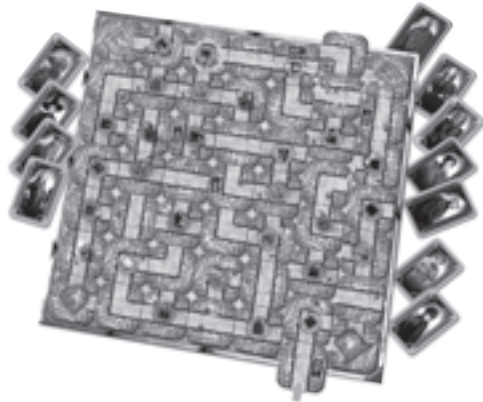


HE

תחילה יש לערבב את משבצות המבוך כשהן הפוכות, ולאחר כן להניח אותן במצב גלוי על האזורים הפנייים בלוח המשחק, ליצירת מבוך אקראי. משבצת מבוך אחת תישאר בחוץ. יש להניח אותה במצב גלוי ליד לוח המשחק, ולאחר מכן להשתמש בה לצורך הזזת המבוך.

יש לערבב את 24 קלפי התמונה ולחלק אותם בצורה שווה בין השחקנים. כל אחד מהשחקנים מניח לפניו בערימה את קלפי התמונה כשהם הפוכים, מבלי להציץ בהם.

לבסוף, כל שחקן בוחר דמות משחק ומציב אותה על משבצת ההתחלה באותו צבע, באחת מארבע הפינות של לוח המשחק.



משחק © Ravensburger מ' 26 274 8  
**המחבר:** מקס י' קוברט  
**עיצוב:** Paul Windle Design, UK

ההנאה מהזזה חכמה,  
2-4 שחקנים מגיל 7.

תכולה:

- 1 לוח משחק
- 34 משבצות מבוך ריבועיות
- 24 קלפי תמונה
- 4 דמויות משחק בצבעים אדום, צהוב, ירוק וכחול

בואו לצלול לתוך המבוך המשוגע ועולמו של הארי פוטר! צאו לחפש את הארי, הרמיוני, רון ודיירי רבים נוספים של הגוורטס. לשם כך עליכם להזיז במיומנות את משבצות המבוך כדי לפנות דרכים חדשות במקומות שרק לפני רגע היו רחובות ללא מוצא. כך תצליחו להגיע עם דמות המשחק שלכם אל הדמויות המבוקשות.

**מטרת המשחק** היא להיות הראשון שיהפוך את כל קלפי התמונה שלו ויחזור למשבצת ההתחלה שלו.

**הכנה**

לפני המשחק הראשון יש לשחרר בהזירות מהשבלונות את כל החלקים מקרטון.

# Harry Potter



© 2019  
Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 ·  
D-88194 Ravensburg  
www.ravensburger.com

237898

**Ravensburger**