

MAX J. KOBBERT



⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD
Small parts. Not for children under 3 years.

⚠ ATTENTION:
RISQUE D'ASPHYXIE - Petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Ravensburger

LABYRINTH

JUNIOR

Ravensburger® Games No. **23 046 4**

Fantastic path-shifting fun for **2 to 4** unicorn fans aged **4** and over.

Author: Max J. Kobbert

Illustrations: Giorgia Broseghini

Art direction: Julia Simon

Editor: Monika Gohl

Contents:

- 1 playing board
- 4 unicorn figures
- 12 unicorn friends
- 17 cloud paths



Your little unicorn friends want to play hide and seek with you in the cloud maze! Wherever could they be? You set off in search of them, but the pathways through the clouds are forever changing: You suddenly find that there is no longer a path where there was one just moments before. Pay close attention and shift the clouds to find the most friends.

Aim of the game

Reach your unicorn friends with your unicorn figure and find the most friends by the end of the game.

Setup

Before you play for the first time, carefully remove all of your unicorn friends and the cloud paths from the punchboards. Four **cloud paths** have pictures on both sides: On one side, there are intersections with four routes leading off. On the other side, there are curves.



Decide before shuffling the cards together whether you want to play with the **intersections** and, if so, how many. The more intersections you use, the easier the game will be!

Lay the **playing board** out between you in the middle of the table. Shuffle the **cloud paths** without looking at them and lay them face up on the empty spaces on the playing board to form a random maze.

One cloud path card will be left over. Place this ready next to the playing board for the time being. You'll need it later to shift the maze.

Shuffle the chips featuring the **twelve unicorn friends** without looking at them and place them in a pile next to the playing board. Have each player choose a **unicorn figure** and place it on the starting space in the same color in one of the four corners of the playing board.

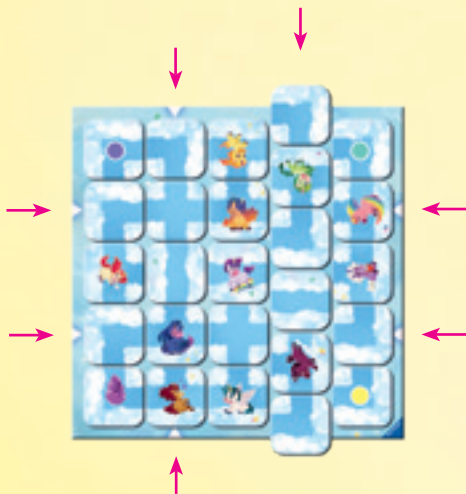


You're now ready to play!

The youngest player starts. Play then continues in a clockwise direction. When it's your turn, take the top unicorn friend chip in the pile and leave it turned face up for all to see. This is the first unicorn that you need to go find.

Shift the maze

Insert the extra cloud path into one side of the playing board. Arrows indicate where this is possible. Another cloud path will then be pushed out on the other side of the board. Leave it there until it's the next person's turn to insert it in a different place.



If you push out a cloud path on which a unicorn figure is currently standing, place the figure on the cloud path you just inserted. Moving the unicorn figure in this way does not count as a move!



Shift the maze first, then move your unicorn figure.

Exception: If you can reach the unicorn friend you're looking for without shifting the maze, you don't need to shift it and can simply go straight to your unicorn friend.



Move your unicorn figure and find your unicorn friends

You can move your unicorn figure along any accessible, continuous route – or you can stay where you are. Several figures can stand on the same place along the cloud path.

If you land on the unicorn you're looking for with your figure, then you've found it! Place the chip featuring your unicorn friend in front of you. Your turn is now over and it's the next player's turn to take a new unicorn friend.

If you can't reach your unicorn friend, move your unicorn figure as far as you can so that you at least have a good starting position on your next turn.

The next person must now try to reach **the same unicorn friend** with their unicorn figure. This continues until one of you reaches the unicorn friend you're looking for and wins the chip. Only then does the next player turn over a new unicorn friend.

The game ends ...

as soon as the last unicorn friend has been reached. Which of you found the most?



Play variation for experienced players

Set the game up as described at the start. Turn all of the intersections featuring four cloud paths over to the reverse side featuring curves. Shuffle the unicorn friend chips face down. Each player receives the same number of chips, which you place in a face-down pile in front of you.

When it's your turn, look at the top chip in your pile without letting anyone else see it. Only you know which unicorn friend you need to reach!

When inserting the cloud path, you can't reinsert it in the same place where it was just pushed out. So you're not allowed to "undo" the last move!

Reached your unicorn friend? Then place the chip in front of you to end your turn.

Couldn't reach your unicorn friend? Then move your unicorn figure as far as you like or simply remain where you are. Try again next time it's your turn. Your left neighbor now takes a look at the top unicorn friend in their pile and tries their luck.

The game ends ...

as soon as one of you makes it back to your starting space after finding all the unicorn friend in their pile. **Congratulations!**



LABYRINTH

JUNIOR

Ravensburger® Spiele Nr. **23 046 4**
Der spannende Schiebe-Spaß
für **2–4** Einhornfans ab **4** Jahren.

Autor: Max J. Kobbert
Illustration: Giorgia Broseghini
Art Direction: Julia Simon
Redaktion: Monika Gohl

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Einhornfiguren
- 12 Einhornfreunde*
- 17 Wolkenwege



Eure kleinen Einhornfreunde spielen mit euch Verstecken im Wolkenlabyrinth! Wo können sie nur sein? Ihr macht euch auf die Suche. Doch die Wolkenwege verändern sich ständig: Wo vorher noch ein freier Durchgang war, kommt ihr plötzlich nicht mehr weiter. Behaltet den Überblick und verschiebt die Wolkenwege so, dass ihr die meisten Freunde findet.

Ziel des Spiels

ist es, mit eurer Einhornfigur zu den gesuchten Freunden zu gelangen und am Schluss die meisten Einhornfreunde zu finden.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Einhornfreunde und die Wolkenwege vorsichtig aus der Stanztafel. Vier **Wolkenwege** sind beidseitig bedruckt. Auf der einen Seite befinden sich Kreuzungen mit vier Wegen. Auf der anderen Seite sind Kurven abgebildet.



Entscheidet vor dem Mischen, ob und mit wie vielen **Kreuzungen** ihr spielen möchtet. Je mehr Kreuzungen ihr verwendet, desto einfacher wird es!

Legt den **Spielplan** zwischen euch in die Tischmitte. Die **Wolkenwege** mischt ihr verdeckt und verteilt sie anschließend offen auf den freien Feldern des Spielplans. So entsteht ein zufälliges Labyrinth.

Ein Wolkenweg bleibt übrig. Lasst ihn zunächst neben dem Spielplan liegen. Ihr braucht ihn später zum Verschieben des Labyrinths.

Mischt die Chips mit den **zwölf Einhornfreunden** verdeckt und legt sie neben dem Spielplan bereit. Wählt euch eure **Einhornfigur** aus und stellt sie auf das farbgleiche Startfeld in einer Ecke des Spielplans.



* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Jetzt geht's los!

Wenn du am jüngsten von euch bist, darfst du beginnen. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, deckst du einen Chip der Einhornfreunde auf und lässt ihn offen liegen. Du siehst das erste Einhorn, das du nun erreichen möchtest.

Labyrinth verschieben

Schiebe den überzähligen Wolkenweg von der einen Seite in den Spielplan ein. Pfeile markieren die Stellen, an denen das möglich ist. Auf der gegenüber liegenden Seite wird dabei ein anderer Wolkenweg herausgeschoben. Dieser bleibt dort liegen, bis er von der nächsten Person an anderer Stelle wieder eingeschoben wird.



Schiebst du einen Wolkenweg heraus, auf der gerade eine Einhornfigur steht, so setzt du diese auf den Wolkenweg, den du gerade eingeschoben hast. Das Versetzen der Einhornfigur gilt aber noch nicht als Spielzug!



Verschiebe das Labyrinth zuerst und ziehe anschließend mit deiner Einhornfigur.

Ausnahme: Kannst du den gesuchten Einhornfreund auch ohne Verschieben des Labyrinths erreichen, darfst du auf das Schieben verzichten und direkt zu deinem Einhornfreund gehen.



Einhornfigur ziehen und Einhornfreunde finden

Du darfst mit deiner Einhornfigur auf jeden Weg ziehen, den sie auf einem durchgängigen Weg erreichen kann – oder du kannst auch stehen bleiben. Auf einem Wolkenweg dürfen mehrere Figuren stehen.

Erreichst du dein gesuchtes Einhorn mit deiner Figur, dann hast du es gefunden! Lege den Chip mit deinem Einhornfreund vor dir ab. Dein Zug ist beendet und die nächste Person deckt einen neuen Einhornfreund auf.

Erreichst du deinen Einhornfreund nicht, ziehst du mit deiner Einhornfigur so weit, dass du eine gute Ausgangsposition für deinen nächsten Zug hast.

Die nächste Person versucht nun, mit ihrer Figur zu **demselben Einhornfreund** zu gelangen. Das geht so lange weiter, bis einer von euch den gesuchten Einhornfreund gefunden hat und den Chip gewinnt. Erst jetzt deckt die nächste Person einen neuen Einhornfreund auf.

Das Spiel endet,

sobald der letzte Einhornfreund erreicht wurde.
Wer von euch hat die meisten gefunden?



Variante für geübte Labyrinth-Spieler

Baut das Spiel wie zu Beginn beschrieben auf. Dreht dabei alle Kreuzungen mit vier Wolkenwegen auf die Rückseite mit den Kurven. Die Einhornfreunde mischt ihr verdeckt. Jeder von euch bekommt gleich viele Chips, die ihr als verdeckten Stapel vor euch ablegt.

Bist du an der Reihe, schaust du dir deinen obersten Chip so an, dass ihn niemand anders einsehen kann. Nur du allein kennst deinen Einhornfreund, zu dem du gelangen möchtest!

Beim Einschieben des Wolkenwegs gilt, dass du ihn auf keinen Fall an derselben Stelle einschieben darfst, an der er gerade herausgeschoben wurde. Du darfst also einen vorherigen Spielzug nicht gleich wieder rückgängig machen!

Hast du deinen Einhornfreund erreicht?

Dann lege seinen Chip vor dir ab und beende deinen Zug.

Konntest du deinen Einhornfreund nicht erreichen?

Ziehe mit deiner Einhornfigur soweit du möchtest oder bleibe einfach stehen. Versuche es erneut, wenn du wieder an der Reihe bist. Die nachfolgende Person schaut sich nun ihren obersten Einhornfreund an und versucht ihr Glück.

Das Spiel endet,

sobald jemand von euch den letzten Einhornfreund seines Stapels erreicht hat und auf das farbgleiche Startfeld zurückgekehrt ist.
Gewonnen!



LABYRINTH

JUNIOR

Jeux Ravensburger® n° 23 046 4

Un labyrinthe en mouvement
pour 2 à 4 fans de Licornes à partir de 4 ans.

Auteur : Max J. Kobbert

Illustrations : Giorgia Broseghini

Direction artistique : Julia Simon

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 4 pions Licorne
- 12 jetons Licorne
- 17 Plaques Nuage



Vos amies les licornes jouent à cache-cache avec vous dans un labyrinthe de nuages ! Où peuvent-elles bien être ? Partez à leur recherche. Mais les chemins à travers les nuages changent sans arrêt : un passage se transforme soudain en impasse. Ne vous perdez pas et faites coulisser les nuages pour retrouver le maximum de Licornes.

But du jeu

Le but du jeu est d'atteindre les Licornes recherchées avec son pion Licorne pour en posséder le maximum à la fin de la partie.

Mise en place

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Nuage et les jetons Licornes des planches prédécoupées. Quatre **plaques Nuage** sont imprimées recto-verso : d'un côté se trouve un croisement avec quatre chemins, de l'autre est dessiné un angle.



Avant de mélanger, les joueurs* décident s'ils utilisent des **croisements** et combien. Plus il y en aura, plus le jeu sera simple !

Installer le **plateau de jeu** au milieu de la table. Mélanger les **plaques Nuage** face cachée, puis les répartir sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire.

Il reste toujours une plaque. La laisser à côté du plateau pour l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser les nuages du labyrinthe.

Mélanger les 12 **jetons Licorne** face cachée et les étaler à proximité du plateau. Chaque joueur choisit ensuite un **pion Licorne** et le place au coin du plateau, sur la case Départ de la couleur correspondante.



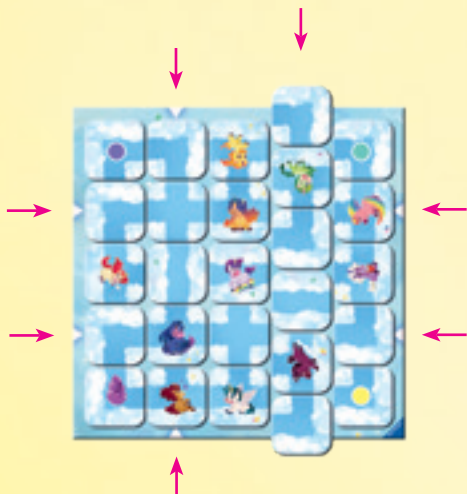
* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

La partie peut commencer

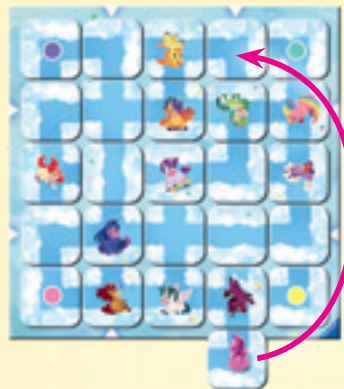
Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, il retourne un jeton Licorne face visible. Celui-ci indique la première Licorne qu'il doit atteindre avec son pion.

Modification du labyrinthe

Le joueur pousse la plaque Nuage supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Des flèches sur le bord du plateau indiquent les endroits où peut être insérée la plaque. Une autre plaque Nuage est alors expulsée à l'opposé du plateau. Elle y reste jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.



Si, en faisant coulisser les nuages, un joueur expulse un pion Licorne 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.

Exception : S'il peut atteindre la Licorne recherchée sans modifier le labyrinthe, il peut renoncer à pousser les plaques et déplacer directement son pion.



Déplacement du pion et découverte d'une Licorne

Le joueur peut déplacer son pion jusqu'à n'importe qu'elle case en suivant un chemin ininterrompu ou rester sur place. Plusieurs pions peuvent occuper la même case.

S'il atteint la Licorne recherchée, le joueur a trouvé la Licorne. Il peut poser le jeton devant lui. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

S'il n'atteint pas la Licorne recherchée, il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour.

C'est alors au tour du joueur suivant d'essayer d'atteindre cette **même licorne**. 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.

Fin de partie

La partie prend fin dès qu'un joueur a atteint le dernier jeton Licorne. Le joueur qui possède le plus de jetons Licorne remporte alors la partie.



Variante pour joueurs expérimentés

Installer le jeu comme expliqué en début de règle. Retourner les quatre croisements sur la face Angle. 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 la Licorne que son pion doit atteindre !

Il reste 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 !

Si le joueur atteint la Licorne, il retourne son jeton, face visible, devant lui. Son tour est terminé.

Si le joueur n'atteint pas la Licorne, il déplace son pion aussi loin qu'il veut ou le laisse sur place pour ce tour. Il réessayera à son prochain tour. Le joueur suivant regarde le pion supérieur de sa pile et essaye d'atteindre la Licorne.

Fin de partie

La partie prend fin dès qu'un joueur atteint la dernière Licorne de sa pile et revient à sa case Départ. **Il remporte alors la partie.**



LABYRINTH

JUNIOR

Ravensburger® Spellen nr. **23 046 4**
Het spannende schuifspel
voor **2-4** eenhoornfans vanaf **4** jaar.

Auteur: Max J. Kobbert
Illustratie: Giorgia Broseghini
Art direction: Julia Simon
Redactie: Monika Gohl

Inhoud:

- 1 spelbord
- 4 Eenhoornfiguren
- 12 Eenhoornvrienden*
- 17 Wolkenpaden



Je eenhoornvrienden spelen verstopertje met je in het wolkendoolhof! Waar zijn ze toch? Je gaat ze zoeken. Maar de wolkenpaden veranderen steeds: waar eerst nog een vrije doorgang was, kun je ineens niet meer verder. Houd het overzicht en verschuif de wolkenpaden zodat je de meeste vrienden vindt.

Doel van het spel

is om met je eenhoornfiguur bij de vrienden te komen die je zoekt en uiteindelijk de meeste eenhoornvrienden te vinden.

Vorbereiding

Verwijder voor het eerste spel voorzichtig de eenhoornvrienden en de wolkenpaden uit het karton. Vier **wolkenpaden** zijn tweezijdig bedrukt. Aan de ene kant zijn kruispunten met vier paden. Aan de andere kant staan bochten.



Bepaal vóór het schudden of en met hoeveel **kruisingen** je wilt spelen. Hoe meer kruisingen je gebruikt, hoe makkelijker het wordt!

Leg het **spelbord** tussen jullie in, in het midden van de tafel. Schud de **wolkenpaden** met de afbeelding naar beneden en leg ze dan met de afbeelding naar boven op de lege plekken op het spelbord. Hierdoor ontstaat een willekeurig doolhof.

Er blijft één wolkenpad over. Laat het naast het spelbord liggen. Je hebt het later nodig om het doolhof te verschuiven.

Schud de fiches met de **twaalf eenhoornvrienden** met de afbeelding naar beneden en leg ze naast het spelbord. Kies je **eenhoornfiguur** en plaats deze op het startveld van dezelfde kleur in een hoek van het spelbord.



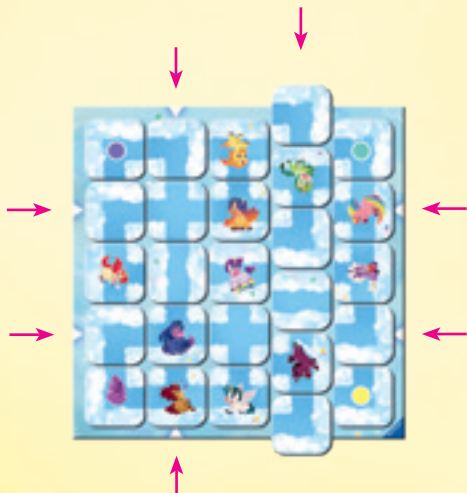
* De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

We gaan beginnen!

Als je de jongste bent, mag je beginnen. Daarna gaat het spel verder met de klok mee. Als je aan de beurt bent, draai je één van de fiches van de eenhoornvrienden om en laat je het open liggen. Je ziet de eerste eenhoorn, die je nu wilt bereiken.

Doolhof verschuiven

Schuif het extra wolkenpad vanaf een zijde in het spelbord. Pijlen markeren de plaatsen waar dit mogelijk is. Aan de andere kant wordt een ander wolkenpad eruit geschoven. Dit blijft zo totdat de volgende speler het er op een andere plaats inschuift.



Als je een wolkenpad eruit schuift waarop momenteel een eenhoornfiguur staat, plaats je deze op het wolkenpad dat je er zojuist hebt ingeschoven. Het verplaatsen van de eenhoornfiguur wordt echter niet als een zet beschouwd!



Verschuif eerst het doolhof en verplaats dan je eenhoornfiguur.

Uitzondering: Als je de eenhoornvriend die je zoekt kunt bereiken zonder het doolhof te verschuiven, mag je het schuiven overslaan en rechtstreeks naar je eenhoornvriend gaan.



Eenhoornfiguur zetten en eenhoornvrienden vinden

Je kunt je eenhoornfiguur naar elk pad verplaatsen dat hij via een doorlopend pad kan bereiken - of je kunt ook blijven staan. Op een wolkenpad mogen meerdere figuren staan.

Als je de eenhoorn die je zoekt, bereikt met je figuur, dan heb je hem gevonden! Leg het fiche met je eenhoornvriend voor je neer. Jouw beurt is voorbij en de volgende speler draait een nieuwe eenhoornvriend om.

Als je je eenhoornvriend niet kunt bereiken, verplaats je je eenhoornfiguur zo ver dat je een goede uitgangspositie hebt voor je volgende zet.

De volgende speler probeert nu met zijn figuur bij **dezelfde eenhoornvriend** te komen. Dit gaat zo door totdat een van jullie de eenhoornvriend heeft gevonden die je zoekt en de fiche wint. Pas nu draait de volgende speler een nieuwe eenhoornvriend om.

Het spel eindigt,

zodra de laatste eenhoornvriend is bereikt. Wie van jullie heeft de meeste gevonden?



Variante voor ervaren doelhofspelers

Zet het spel op zoals beschreven aan het begin. Draai alle kruisingen met vier wolkenpaden op de achterkant met de bochten. Schud de eenhoornvrienden met de afbeelding naar beneden. Ieder van jullie krijgt hetzelfde aantal fiches, die je omgekeerd als stapel voor je neerlegt.

Als je aan de beurt bent, kijk dan naar je bovenste fiche zodat niemand anders het kan zien. Alleen jij kent de eenhoornvriend die je wilt bereiken!

Bij het inschuiven van het wolkenpad geldt, dat je het niet op dezelfde plaats mag inschuiven waar het er net is uitgeschoven. Je mag een vorige zet dus niet ongedaan maken!

Heb je je eenhoornvriend bereikt? Leg dan zijn fiche voor je neer en beëindig je beurt.

Kon je je eenhoornvriend niet bereiken? Verplaats je eenhoornfiguur zo ver als je wilt of blijf gewoon staan. Probeer het opnieuw als je weer aan de beurt bent. De volgende speler kijkt nu naar zijn bovenste eenhoornvriend en beproeft zijn geluk.

Het spel eindigt,

zodra één van jullie de laatste eenhoornvriend in z'n stapel heeft bereikt en is teruggekeerd naar het startveld van dezelfde kleur. **Gewonnen!**



LABYRINTH

JUNIOR

Gioco Ravensburger® Nr. 23 046 4
L'emozionante divertimento a scorrimento
per 2-4 fan degli unicorni, dai 4 anni in su.

Autore: Max J. Kobbert

Illustrazioni: Giorgia Broseghini

Direzione artistica: Julia Simon

Redazione: Monika Gohl

Contenuto:

- 1 Tabellone
- 4 Pedine unicorno
- 12 Amici unicorni*
- 17 Tessere percorso



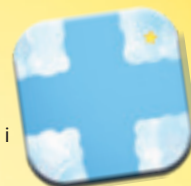
I vostri piccoli amici unicorni giocheranno a nascondino con voi nel labirinto di nuvole! Dove possono essere? Andateli a cercare. Ma i percorsi tra le nuvole cambiano continuamente: Dove prima c'era un passaggio libero, improvvisamente non si riesce più ad andare avanti. Cercate di mantenere una visione d'insieme mentre spostate i percorsi in modo da trovare il maggior numero di amici.

Scopo del gioco

usate la vostra pedina unicorno per raggiungere gli amici che state cercando. Trovatene il maggior numero entro la fine della partita.

Preparazione

Prima della vostra prima partita, rimuovete con cura gli amici unicorni e le tessere percorso dalle fustelle. Quattro **tessere percorso** sono stampate su entrambi i lati. Su un lato ci sono incroci con quattro sentieri. Sull'altro ci sono delle curve.



Prima di mescolare, decidete se e con quanti **incroci** volete giocare. Più incroci usate, più il gioco diventa facile!

Posizionate il **tabellone** tra di voi al centro del tavolo. Mescolate le **tessere percorso** a faccia in giù, e posizionatele a faccia in su sugli spazi vuoti del tabellone. In questo modo creerete un labirinto casuale.

Una tessera rimane fuori. Per il momento, lasciatela accanto al tabellone. Ne avrete bisogno in seguito per muovere il labirinto.

Mescolate i gettoni con i **dodici amici unicorni** a faccia in giù e posizionatele accanto al tabellone. Scegliete la vostra **pedina unicorno** e posizionate la sulla casella di partenza dello stesso colore, in uno degli angoli del tabellone.



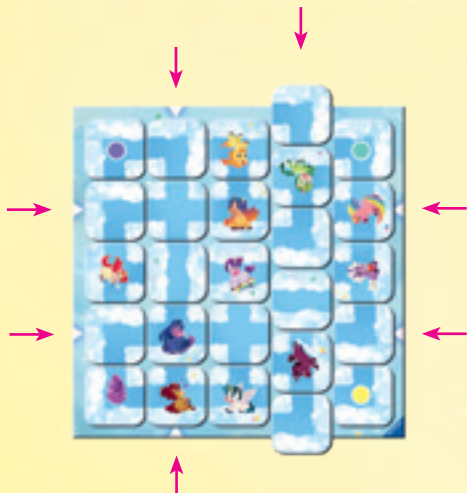
* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

Iniziamo!

Inizia il giocatore più giovane. Si prosegue poi in senso orario. Quando è il vostro turno, girate uno dei gettoni degli amici unicorni e lasciatelo a faccia in su. Ora vedete il primo unicorno che volete raggiungere.

Muovere il labirinto

Inserite la tessera percorso rimasta fuori in uno dei lati del tabellone. Le frecce indicano i punti in cui potete farlo. Dal lato opposto, uscirà una nuova tessera percorso. Questa resterà fuori finché non sarà il turno del giocatore successivo, che la inserirà da qualche altra parte.



Se spingete fuori una tessera su cui si trova una pedina unicorno, riposizionate la pedina sulla tessera che avete appena inserito. Questo spostamento non conta come mossa!



Muovete sempre prima il labirinto e poi la pedina unicorno.

Ecezione: Se potete raggiungere l'amico unicorno che state cercando senza muovere il labirinto, potete saltare questo passaggio e andare direttamente dal vostro amico unicorno.



Muovere la pedina unicorno e trovare gli amici

Potete spostare la vostra pedina unicorno su qualsiasi tessera che sia raggiungibile tramite un percorso continuo. Potete anche non muovere la pedina. Più pedine possono trovarsi sulla stessa tessera percorso.

Se raggiungete l'unicorno che state cercando con la vostra pedina, allora l'avete trovato! Prendete il gettone con il vostro amico unicorno e tenetelo davanti a voi. Il vostro turno a quel punto è finito e la persona successiva rivela un nuovo amico unicorno.

Se non riuscite a raggiungere il vostro amico unicorno, muovete la pedina il più possibile per raggiungere una posizione migliore per il prossimo turno.

La persona successiva ora tenterà di raggiungere **lo stesso amico unicorno** con la propria pedina. Si continua così finché uno di voi non trova l'amico unicorno che sta cercando e ottiene il gettone. Solo ora la persona successiva rivela un nuovo amico unicorno.

Il gioco finisce,

non appena si raggiunge l'ultimo amico unicorno. Chi di voi ne ha trovati di più?



Variante per giocatori esperti di Labyrinth

Preparate il gioco come descritto all'inizio. Girate tutte le tessere con l'incorcio sul lato con la curva. Mescolate gli amici unicorni a faccia in giù. Ognuno di voi riceve un numero uguale di gettoni, che mettete davanti a voi impilati a faccia in giù.

Quando è il vostro turno, guardate il vostro primo gettone in modo che nessun altro possa vederlo. Solo voi conoscete l'amico unicorno che dovete raggiungere!

Quando inserite la tessera percorso, non potete mai inserirla nello stesso punto da cui è appena uscita. Non potete quindi mai annullare la mossa di chi vi ha preceduto!

Avete raggiunto il vostro amico unicorno? Allora rivelate il gettone e tenetelo davanti a voi. Il vostro turno termina.

Non siete riusciti a raggiungere il vostro amico unicorno? Muovete la vostra pedina quanto volete o restate semplicemente fermi. Riprovate quando sarà di nuovo il vostro turno. Tocca al giocatore successivo, che guarda a sua volta il suo gettone e tenta di raggiungere il suo amico.

Il gioco finisce,

non appena uno di voi avrà raggiunto l'ultimo amico unicorno della sua pila e sarà tornato sulla casella di partenza del suo stesso colore. **Vittoria!**



LABYRINTH JUNIOR

Juego Ravensburger® n.º 23 046 4

El divertido juego del laberinto móvil para 2-4 entusiastas de los unicornios a partir de 4 años.

Autor: Max J. Kobbert

Ilustraciones: Giorgia Broseghini

Dirección artística: Julia Simon

Redacción: Monika Gohl

Contenido:

- 1 tablero
- 4 peones de unicornio
- 12 fichas de amigo* unicornio
- 17 caminos de nubes



¡Tus pequeños amigos unicornio quieren jugar al escondite con vosotros en el laberinto de nubes! ¿Dónde se habrán escondido? Salid a buscarlos. Pero los caminos de nubes cambian constantemente: donde antes había un camino despejado, de repente ya no se puede pasar. Intentad mantener el control del laberinto y moved los caminos de nubes para encontrar el mayor número de amigos unicornio.

Objetivo del juego

El objetivo del juego es llegar con tu peón de unicornio hasta los amigos que buscas y encontrar finalmente el mayor número de amigos unicornio.

Preparación

Antes de la primera partida, separad con cuidado los amigos unicornio y los caminos de nubes de las plancha troquelada. Hay cuatro **caminos de nubes** que están impresos por ambas caras. Por una cara tienen cruces de cuatro caminos. Por la otra cara tienen curvas.



Antes de mezclar los caminos de nubes, decidid si queréis jugar con los **cruces** y con cuántos. Cuantos más cruces utilizéis, ¡más fácil será el juego!

Colocad el **tablero** en el centro de la mesa al alcance de todos. Mezclad los **caminos de nubes** boca abajo y luego distribuidlos boca arriba en las casillas libres del tablero. Así se formará un laberinto aleatorio.

Sobrará un camino de nubes. Dejadlo al lado del tablero, ya que después lo utilizaréis para mover el laberinto.

Mezclad las fichas de los **doce amigos unicornio** boca abajo y dejadlas preparadas junto al tablero. Escoged cada uno un **peón de unicornio** y colocadlo en la casilla de salida del mismo color, situada en una de las cuatro esquinas del tablero.



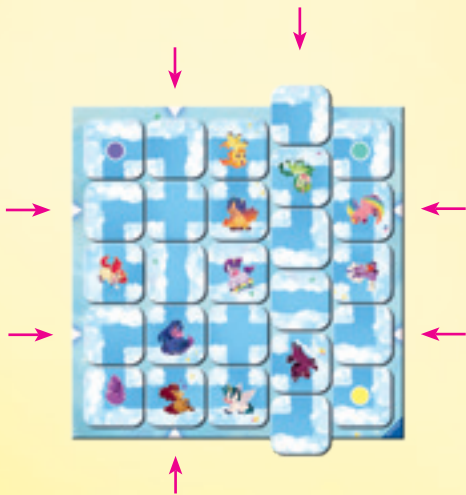
* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro en cuanto al género.

¡Empieza la partida!

Empieza la persona más joven y luego se sigue jugando por turnos en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, destapa una ficha de amigo unicornio y déjala boca arriba en la mesa. El unicornio mostrado en la ficha es el primer unicornio al que tienes que llegar.

Mover el laberinto

Introduce el camino de nubes sobrante en el tablero por uno de sus lados. Las flechas te indican los puntos por los que puedes introducirlo. Por el lado opuesto del tablero saldrá expulsado otro camino de nubes. Ese camino de nubes se debe dejar ahí hasta que la siguiente persona lo introduzca por otro punto diferente del tablero.



Si sale expulsado un camino de nubes en el que había un peón de unicornio, coloca ese peón en el camino de nubes recién introducido. ¡Este movimiento del peón no cuenta como jugada!



Mueve primero el laberinto y luego mueve tu peón de unicornio.

Excepción: Si puedes llegar al amigo unicornio que buscas sin mover el laberinto, puedes saltarte el paso de mover el laberinto y mover tu peón directamente hasta tu amigo unicornio.



Mover el peón y encontrar a los amigos unicornio

Puedes mover tu peón de unicornio a cualquier casilla del laberinto a la que que puedas llegar mediante un camino ininterrumpido o quedarte parado donde estabas. Puede haber varios peones en un mismo camino de nubes.

Cuando llegas con tu peón hasta el unicornio que buscabas, ¡lo has encontrado! Pon la ficha de ese amigo unicornio delante de ti. Tu turno ha terminado y la siguiente persona destapa una nueva ficha de amigo unicornio.

Si no llegas hasta tu amigo unicornio, mueve tu peón hasta una casilla que sea una buena posición de partida para tu próximo turno.

La siguiente persona intenta ahora llegar hasta **el mismo amigo unicornio** con su peón. Se sigue jugando así hasta que uno de vosotros encuentre al amigo unicornio que buscáis y gane la ficha correspondiente. Solo entonces la siguiente persona podrá destapar una nueva ficha de amigo unicornio.

La partida termina

en cuanto alguien logra llegar con su peón hasta el último amigo unicornio. ¿Quién ha encontrado más amigos unicornio?



Variante para expertos de los laberintos

Preparad el juego como se describe al principio. Voltead todos los caminos de nubes impresos por ambas caras de forma queden boca arriba las caras con curvas. Mezclad las fichas de amigos unicornio boca abajo. Cada uno recibe el mismo número de fichas y las apila boca abajo formando un montón delante de sí mismo.

En tu turno, mira la ficha superior de tu montón de forma que nadie más pueda verla. ¡Así solo tú sabrás hasta qué amigo unicornio quieres llegar!

Cuando introduzcas el camino de nubes sobrante, debes respetar esta regla: no puedes introducirlo por el mismo punto del que acaba de salir. ¡Así que no puedes deshacer el movimiento que se ha hecho en el turno anterior!

¿Has llegado hasta tu amigo unicornio? Entonces coloca su ficha delante de ti y termina tu turno.

¿No has podido llegar hasta tu amigo unicornio? Mueve tu peón de unicornio tan lejos como quieras o simplemente déjalo quieto. Inténtalo de nuevo en tu próximo turno. La siguiente persona mira ahora la ficha superior de su montón e intenta llegar hasta el amigo unicornio representado en ella.

La partida termina

en cuanto uno de vosotros llegue hasta el último amigo unicornio de su montón y regrese a la casilla de salida de su mismo color.
¡Ha ganado la partida!



LABYRINTH

JUNIOR

Ravensburger® Jogo n.º 23 046 4

Um divertido labirinto deslizante para **2 a 4** amigos de unicórnios a partir dos **4** anos.

Autor: Max J. Kobbert

Ilustração: Giorgia Broseghini

Direção artística: Julia Simon

Edição: Monika Gohl

Conteúdo:

- 1 tabuleiro de jogo
- 4 figuras de unicórnio
- 12 amigos unicórnios*
- 17 caminhos de nuvem



Os teus pequenos amigos unicórnios querem brincar contigo às escondidas no labirinto de nuvens! Onde estarão? Tens de os encontrar. Mas os caminhos de nuvens estão sempre a mudar: onde antes estava um caminho livre, agora já não se consegue passar. Move habilmente os caminhos de nuvem de modo a encontrares o maior número de amigos.

Objetivo do jogo

Alcança o maior número de amigos unicórnio com a tua figura unicórnio.

Preparação

Antes da primeira partida, destaca cuidadosamente todos os amigos unicórnios e os caminhos de nuvem dos respetivos suportes. Quatro **caminhos de nuvem** têm imagens em ambas as faces: uma delas mostra um cruzamento com quatro caminhos; a outra mostra curvas.



Antes de misturar os caminhos decide se queres jogar com um ou mais **cruzamentos**. Quanto mais cruzamentos usares, mais fácil será a partida!

Coloca o **tabuleiro de jogo** no centro da mesa. Mistura os **caminhos de nuvem** com as faces para baixo e depois coloca-os virados para cima nos espaços vazios do tabuleiro de jogo, formando aleatoriamente um labirinto.

Irá sobrar um caminho de nuvem. Coloca-o junto ao tabuleiro de jogo. Precisarás dele mais tarde para deslocar o labirinto.

Mistura as fichas com **os doze amigos unicórnio** com a face para baixo e coloca-as numa pilha junto ao tabuleiro de jogo. Escolhe uma **figura de unicórnio** e coloca-a no espaço inicial da mesma cor, num dos cantos do tabuleiro de jogo.



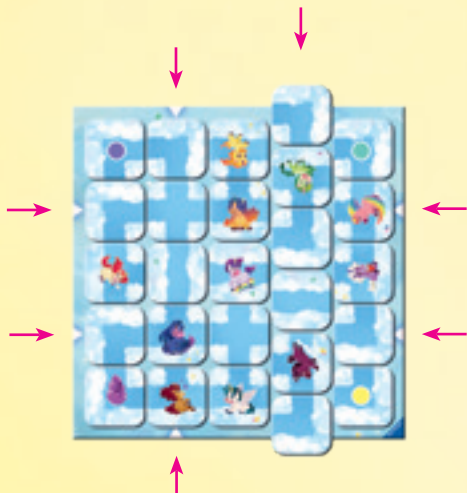
* A forma linguística do genérico masculino tem exclusivamente a finalidade de melhorar a legibilidade e entende-se neutro em todos os casos do ponto de vista do género.

Estás pronto para começar!

Começa o jogador mais jovem. Depois, a partida desenrola-se no sentido horário. No teu turno, vira uma ficha de amigo unicórnio com a face para cima. Esse será o primeiro unicórnio a encontrar.

Move o labirinto

Insere o caminho de nuvem extra a partir de um lado do tabuleiro. As setas indicam os locais que podes usar. Ao fazê-lo, um caminho será empurrado para fora do tabuleiro no lado oposto. Deixa-o aí, para que a pessoa seguinte o insira num local diferente.



Se sair um caminho de nuvem com uma figura de unicórnio sobre ele, coloca a figura sobre a peça que acabaste de inserir. Isto não conta como um movimento da figura de unicórnio.



Move primeiro o labirinto, e depois a tua figura de unicórnio.

Exceção: Se puderes alcançar o teu amigo unicórnio sem mover o labirinto, então não o movas e vai ter imediatamente com o teu amigo unicórnio.



Move a tua figura de unicórnio e encontra os amigos unicórnios.

Podes mover a tua figura de unicórnio qualquer número de espaços através de um caminho contínuo – mas podes também ficar no mesmo lugar. Um espaço de caminho pode conter qualquer número de figuras.

Se a tua figura alcançar o unicórnio que procuras, quer dizer que o encontraste! Coloca a ficha com o amigo unicórnio à tua frente. O teu turno terminou, e é agora a vez da próxima pessoa revelar um novo amigo unicórnio.

Se não conseguires alcançar o teu amigo unicórnio, procura mover a tua figura de unicórnio de forma a ficar numa boa posição para o teu próximo turno.

A pessoa seguinte deve agora tentar alcançar **o mesmo amigo unicórnio** com a sua figura de unicórnio. A partida prossegue deste modo até alguém alcançar o amigo unicórnio e assim ganhar a ficha correspondente. Só então é que o jogador seguinte revela uma nova ficha de amigo unicórnio.

A partida termina,

assim que o último amigo unicórnio for alcançado. Quem encontrou mais unicórnios?



Variante para jogadores experientes

Prepara o jogo como descrito acima. Depois vira todos os cruzamentos para o lado inverso, de modo a ficarem visíveis apenas as curvas. Mistura as fichas de amigo unicórnio com as faces para baixo. Cada jogador recebe o mesmo número de fichas, que coloca numa pilha à sua frente e com a face para baixo.

No teu turno, olha para a ficha superior da tua pilha, mas não a mostres. Só tu sabes qual o amigo unicórnio que queres encontrar!

Nunca podes inserir o caminho de nuvem extra usando o sítio por onde acabou de sair. Não podes assim anular o efeito do movimento anterior!

Alcançaste o teu amigo unicórnio? Então coloca a ficha correspondente à tua frente, e o teu turno terminou.

Não alcançaste o teu amigo unicórnio? Então move a tua figura de unicórnio ou fica simplesmente parado. Tenta novamente no teu próximo turno. Agora é a vez do jogador à tua esquerda olhar para uma ficha unicórnio e tentar a sua sorte.

A partida termina

assim que um jogador tiver alcançado todos os seus amigos unicórnios e regressado à sua casa de partida. **Esse é o vencedor!**



ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • BICESTER • OX26 2UA • GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868 • Seattle WA 98122 • USA