

DE

Inhalt

- ① 4 Spielpläne, ② 24 doppelseitige Wegeplättchen,
③ 1 kleineres Jokerplättchen, ④ 4 doppelseitige
Punkteplättchen, ⑤ 4 Punkteanzeiger, ⑥ 4 Schatzwürfel

Ziel des Spiels

In *Labyrinth Go!* wetteifert ihr darum, so schnell wie möglich die gewürfelten Schätze mit dem Mittelpunkt eures Spielplans zu verbinden. Nutzt eure Wegeplättchen geschickt, denn wem dies zuerst gelingt, sichert sich die meisten Punkte und damit die Chance auf den Sieg.
Hinweis: Löst vor dem ersten Spiel alle Teile sorgfältig aus den Stanztafeln heraus.

Spielvorbereitung

Wählt jeweils eine Farbe und den dazugehörigen Punkteanzeiger. Steckt diesen auf das Startfeld der Punkteleiste am Schachtelboden.

⑤

Je nach Personenanzahl variiert das Startfeld:

4 Personen: **Feld 0**

3 Personen: **Feld 3**

2 Personen: **Feld 7**

Zudem erhaltet ihr je einen Spielplan und die 6 Wegeplättchen der passenden Farbe. Legt euren Spielplan vor euch ab und die Wegeplättchen daneben bereit.

Je nachdem, wie viele Personen mitspielen, braucht ihr folgende Punkteplättchen:

4 Personen: 6, 4, 2 & 1 + Jokerplättchen

3 Personen: 4, 2 & 1 + Jokerplättchen

2 Personen: 4 & 2 (**kein** Jokerplättchen)

Legt die Punkteplättchen so mit der blauen Seite nach oben in die Tischmitte, dass ihr sie alle gleich gut erreichen könnt.

Legt auch die 4 Schatzwürfel bereit.



Spielablauf

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Zu Beginn jeder Runde **würfelt** eine beliebige Person **alle 4 Würfel**. Nun sucht ihr alle gemeinsam die gewürfelten Schätze auf euren Spielplänen (ihre Anordnung ist auf allen Spielplänen identisch). Dabei dürft ihr eure Wegeplättchen noch nicht in die Hand nehmen!

Wenn ihr alle die Positionen der Schätze kennt, ruft ihr zusammen: „**Labyrinth Go!**“ und die Runde beginnt.

Nun spielt ihr alle gleichzeitig.

Versuche so schnell wie möglich auf deinem Spielplan mit Hilfe deiner Wegeplättchen Verbindungen zwischen dem aufgedruckten Labyrinthweg in der Mitte des Spielplans und allen gesuchten Schätzen zu legen.

Beachte hierfür folgende Punkte:

- Alle gewürfelten Schätze müssen **gleichzeitig in den 4 Löchern** deiner Wegeplättchen zu sehen sein.
- Alle Wege müssen einen oder mehrere **ununterbrochene Verbindungen** mit der Mitte ergeben.
- Die Wege dürfen auch **über Löcher** mit anderen Schätzen **hinweglaufen**.
- Das Feld in der **Mitte** deines Spielplans darfst du **nie überbauen**, nur daran anlegen.

- Die Wegeplättchen dürfen **nicht diagonal** liegen, oder über den Rand deines Spielplans **hinausragen**.

Du kannst die Wegeplättchen nach Belieben drehen und auch ihre Rückseite benutzen.

Je nach den gewürfelten Schätzen kann es mehrere Möglichkeiten geben, sie alle zu verbinden. Es ist auch erlaubt, weniger als 6 Wegeplättchen einzusetzen.

Hast du alle Schätze mit dem Feld in der Mitte deines Spielplans verbunden? Dann schnappe dir das höchste noch ausliegende Punkteplättchen aus der Tischmitte. Damit beendest du die Runde für dich. Du darfst nun weder die Wege auf deinem Spielplan nochmals verändern noch dein Punkteplättchen zurücklegen. Alle anderen spielen derweil weiter und erst wenn nur noch ein Punkteplättchen in der Tischmitte übrig ist, endet die Runde für alle.





Nun muss auch die letzte Person stoppen und erhält das verbliebene Punkteplättchen, selbst wenn ihre Wege noch nicht alle gesuchten Schätze mit der Mitte verbinden. Im Anschluss kontrolliert ihr nacheinander alle Spielpläne:

Du hast das Labyrinth gelöst und alle gesuchten Schätze mit der Mitte deines Spielplans über ununterbrochene Wege verbunden? Klasse, dann läufst du mit deinem Punkteanzeiger am Schachtelrand so viele Schritte voran, wie der Wert auf deinem Punkteplättchen zeigt.

Sind nicht alle gesuchten Schätze in den 4 Löchern sichtbar oder nicht mit der Mitte verbunden? In diesem Fall musst du dein Punkteplättchen leider auf die rote Seite umdrehen. Dann läufst du am Schachtelrand entsprechend des Wertes auf der roten Seite deines Plättchens rückwärts. Unter 0 kannst du hierdurch auf der Leiste allerdings nie fallen. Das Punkteplättchen mit dem Wert 1 hat keine rote Seite. Es gibt dir immer einen Punkt.

Legt nach eurer Wertung alle Punkteplättchen mit der blauen Seite nach oben zurück in die Tischmitte. Anschließend spielt ihr die nächste Runde. Eine Person würfelt erneut, ihr legt eure Wegeplättchen aus, usw.





Das Jokerplättchen

Das Punkteplättchen mit dem Wert 1 hat eine besondere Funktion. Wenn du es erhältst, bekommst du für die nächste Runde das Jokerplättchen.



Es zeigt eine Kreuzung, die du als zusätzliches Wegeplättchen verwenden kannst.

Nach dieser Runde legst du das Jokerplättchen nach dem Kontrollieren deines Spielplans ebenfalls wieder zurück in die Tischmitte.

Spielende

Wer auf der Punkteleiste am Schachtelboden zuerst das Ziel (20) erreicht, gewinnt das Spiel.

Sollten mehrere von euch das Ziel in der gleichen Runde erreichen, gewinnt, wer in der letzten Runde die höhere Punktzahl bekommen hat.

Das Solo-Spiel

Wenn du allein spielst, trägst du keine Punkte auf der Leiste ab. Stattdessen stellst du mit deinem Smartphone oder einer Uhr einen Timer auf 5 Minuten ein und versuchst in dieser Zeit möglichst viele Labyrinth-Herausforderungen zu lösen:

Das heißt du würfelst, suchst die Schätze und baust die entsprechenden Wege. Dies wiederholst du so oft, bis die Zeit abgelaufen ist.

Wie viele Herausforderungen bewältigst du in der kurzen Zeit?

- | | |
|--------|--|
| 1 – 2 | Hast du dich verirrt? Das geht noch besser! |
| 3 – 4 | Schon ganz ordentlich. Immer weiter so! |
| 5 – 6 | Du verläufst dich nicht so leicht. Klasse Leistung! |
| 7 – 8 | Wirklich beeindruckend! Dir macht so schnell keiner was vor! |
| 9 – 10 | Unglaubliche Leistung! Du bist Labyrinth-Profi! |

Autor: Brett J. Gilbert (basierend auf einer Idee von Max J. Kobbert)

Illustration: Wigwam, Pilot, Naiade

Redaktion: Valentin Köberlein · Art Direction: Chiara Bellavite · Spielanleitung: KniffDesign

Technische Produktentwicklung: Yvonne Varga

© 2025

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

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



EN



LABYRINTH GO!

Contents

- ① 4 game boards, ② 24 double-sided path tiles,
- ③ 1 smaller joker tile, ④ 4 double-sided score tiles,
- ⑤ 4 score markers, ⑥ 4 treasure dice

Object of the game

In *Labyrinth Go!* players compete to connect the randomly chosen treasures to the center of their game board as quickly as possible. Use your path tiles wisely – whoever reaches the goal first will earn the most points and be well on their way to victory!

Note: Before playing for the first time, carefully remove all pieces from the punch-out boards.

Setup

Pick a color and take the corresponding score marker. Place this on the starting space of the scoring track on the bottom of the box.

The starting space varies depending on the number of players:

- 4 players: **Space 0**
- 3 players: **Space 3**
- 2 players: **Space 7**

Additionally, each player receives one game board and the 6 path tiles of the corresponding color. Place your game board in front of you and keep the path tiles nearby.

Depending on the number of players, you'll

- need the following score tiles:
- 4 players: 6, 4, 2 & 1 + joker tile
- 3 players: 4, 2 & 1 + joker tile
- 2 players: 4 & 2 (**no** joker tile)

Place the score tiles in the center of the table with the blue side facing up, so that all players can reach them. Also set out the 4 treasure dice.



The game takes place over several rounds. At the beginning of each round, any player **rolls all 4 dice**. Now all of you must locate the treasures determined by the dice on your game boards (their arrangement is identical on all game boards). Do not pick up your path tiles yet! Once all players have located the positions of the 4 treasures, shout **"Labyrinth Go!"** together, and the round begins! Now everyone plays simultaneously.

6

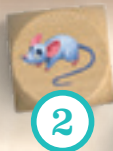
- All 4 treasures must be visible **in the 4 holes of your path tiles** at the same time.
- All paths must have at least one **uninterrupted connection** to the center.
- Paths may also **go over holes** with other treasures.
- You may **never build over** the space in the **middle** of your game board, only connect to it.

• The path tiles
not lie
or ex
the
ga



You can rotate the path tiles as you wish and also use their reverse side. Depending on the treasures rolled, there may be several ways to connect them all. It is also permitted to use fewer than 6 path tiles.

If you manage to connect all the treasures to the space in the middle of your game board, grab the highest remaining score tile from the center of the table. The round is now over for you. You may no longer change the paths on your game board or put your score tile back. Meanwhile, all other players continue playing, and the round only ends for everyone when there is just one score tile left in the center of the table.



Now the last person must also stop and receive the remaining score tile, even if their paths do not yet connect all the treasures they are looking for with the center. Then, check all player boards one by one:

Have you solved the labyrinth and connected all 4 treasures you are looking for to the center of your game board via uninterrupted paths? Great! Move your score marker forward along the edge of the box as many spaces as the value shown on your score tile.

Are the treasures you are looking for not all visible in the 4 holes, or not all connected to the center?

Sorry! Flip your score tile over to the red side. Then move backward along the edge of the box as many spaces as the value shown. However, you can never fall below 0 on the track. The score tile with the value 1 does not have a red side. It always gives you one point.

After scoring, place all the score tiles back in the middle of the table with the blue side facing up. Then play the next round. One person rolls the dice again, you all lay out your path tiles, and so on.





The joker tile:

The score tile with the value 1 has a special function. If you get it, you get the joker tile for the next round. It shows a crossroads that you can use as an



additional path tile, which will make it easier to connect the treasures. After the next round, return the joker tile to the center of the table after

checking your game board.

End of the game

The first player to reach the finish line on the scoring track wins!

If several players reach the finish line in the same round, the winner is the player who scored the most points in the current round.

Solo gameplay

If you're playing solo, you do not need to keep your score on the track. Instead, use your smartphone or a stopwatch to set a timer for 5 minutes, and try to solve as many maze challenges as possible in this time: roll the dice, look for the treasures, and build the corresponding paths. Repeat this until the time is up.

How many challenges can you overcome in such a short time?

- 1 – 2 Got lost? You can do better!
- 3 – 4 Not too shabby. Keep it up!
- 5 – 6 You don't get lost so easily. Great performance!
- 7 – 8 Really impressive! You make this look easy!
- 9 – 10 Incredible performance! You're a labyrinth pro!

Game Design: Brett J. Gilbert (basierend auf einer Idee von Max J. Kobbert)

Illustration: Wigwam, Pilot, Naïade

Game Development: Valentin Köberlein · Art Direction: Chiara Bellavite · Instructions: KniffDesign

Technical Development: Yvonne Varga

© 2025

[ravensburger.com](https://www.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



FR

Contenu

- ① 4 plateaux de jeu, ② 24 tuiles de chemin recto verso,
- ③ 1 petite tuile joker, ④ 4 tuiles de score recto verso,
- ⑤ 4 marqueurs de score, ⑥ 4 dés de trésor

But du jeu

Dans *Labyrinth Go !*, les joueurs* s'affrontent pour relier le plus rapidement possible les trésors choisis aléatoirement au centre de leur plateau de jeu. Utilisez vos tuiles de chemin à bon escient, le premier à atteindre son but gagnera plus de points et sera en bonne voie pour remporter la victoire !

Remarque : Avant de jouer pour la première fois, retirez soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées.

Mise en place

Choisissez une couleur et prenez le marqueur de score correspondant. Placez-le sur la case de départ de la piste de score située sur le fond de la boîte. La position de

⑤

départ varie en fonction du nombre de joueurs :

4 joueurs : **Position 0**

3 joueurs : **Position 3**

2 joueurs : **Position 7**

De plus, chaque joueur reçoit un plateau de jeu et les 6 tuiles de chemin de la couleur correspondante. Placez votre plateau de jeu devant vous et gardez les tuiles de chemin à proximité. En fonction du nombre de joueurs, vous aurez besoin des tuiles de score suivantes :

4 joueurs : 6, 4, 2 et 1 + la tuile joker

3 joueurs : 4, 2 et 1 + la tuile joker

2 joueurs : 4 et 2 (aucune tuile joker)

Placez les tuiles de score au centre de la table, face bleue vers le haut, de façon à ce que tous les joueurs puissent les atteindre. Disposez également les 4 dés de trésor.

* 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.

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Au début de chaque manche, un joueur lance les 4 dés. Vous devez maintenant tous localiser les trésors déterminés par les dés sur vos plateaux de jeu (leur disposition est identique sur tous les plateaux de jeu). Ne prenez pas encore vos tuiles de chemin ! Une fois que tous les joueurs ont localisé les positions des 4 trésors, criez ensemble „Labyrinth Go !“, et la partie commence ! Tout le monde joue alors simultanément.

Le plus rapidement possible, posez vos tuiles de chemin sur votre plateau de jeu afin de relier le chemin du labyrinthe imprimé au centre du plateau avec les 4 trésors indiqués sur le dé. Veillez à ce que :

- Les 4 trésors doivent être visibles en même temps **dans les 4 trous de vos tuiles de chemin**.
- Tous les chemins doivent avoir une ou plusieurs **connexions ininterrompues** avec le centre.
- Les chemins peuvent également **passer par des trous** contenant d'autres trésors.
- Vous **ne pouvez jamais construire sur** l'espace situé au **milieu** de votre plateau de jeu, mais seulement vous y connecter.
- Les tuiles de chemin **ne doivent pas**

être placées en diagonale ni dépasser du bord de votre plateau de jeu.

Vous pouvez faire pivoter les tuiles de chemin à votre guise et utiliser leur recto ou leur verso. En fonction des trésors recherchés, il peut y avoir plusieurs façons de les relier. Il n'est pas obligatoire d'utiliser la totalité de vos 6 tuiles de chemin.

Lorsque vous parvenez à relier tous les trésors à l'espace situé au centre de votre plateau de jeu, prenez la tuile de score la plus élevée restante au centre de la table. La manche est maintenant terminée pour vous. Vous ne pouvez plus changer les chemins sur votre plateau de jeu ni reposer votre tuile de score. Les autres joueurs continuent à jouer, et la manche se termine pour tout le monde lorsqu'il ne reste plus qu'une seule tuile de score au centre de la table. La dernière personne s'arrête et reçoit la tuile de score restante,





même si ses chemins ne relient pas encore tous les trésors recherchés au centre de son plateau.

Ensuite, vérifiez tous les plateaux des joueurs un par un : **Avez-vous résolu le labyrinthe et relié les 4 trésors que vous recherchez au centre de votre plateau de jeu par des chemins ininterrompus ?** Excellent ! Avancez votre marqueur de score le long du bord de la boîte d'autant de cases que la valeur indiquée sur votre tuile de score.

Les trésors que vous recherchez ne sont pas tous visibles dans les 4 trous, ou ne sont pas tous connectés au centre ? Dommage ! Retournez votre tuile de score du côté rouge. Ensuite, reculez le long du bord de la boîte d'autant de cases que la valeur indiquée. Vous ne pouvez cependant jamais descendre en dessous de 0 sur la piste. La tuile de score avec la valeur 1 n'a pas de face rouge. Elle donne toujours un point.

Après avoir marqué les points, remplacez toutes les tuiles de score au centre de la table, la face bleue vers le haut. Jouez ensuite la manche suivante. Une personne relance les dés, tous les joueurs disposent leurs tuiles de chemin, et ainsi de suite.





La tuile joker

La tuile de score avec la valeur 1 a une fonction spéciale. Si vous l'obtenez, vous aurez alors la tuile joker pour la manche suivante. Elle comporte une intersection que vous pouvez utiliser comme tuile de chemin supplémentaire, ce qui facilitera la connexion des trésors. À la fin de la manche suivante, remettez la tuile joker au centre de la table après avoir vérifié votre plateau de jeu.



Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre la ligne d'arrivée sur la piste de score gagne ! Si plusieurs joueurs atteignent la ligne d'arrivée lors de la même manche, le gagnant est celui qui a marqué le plus de points dans la manche en cours.



Jeu en solo

Si vous jouez en solo, vous n'avez pas besoin de marquer votre score sur la piste. Au lieu de cela, utilisez votre smartphone ou un chronomètre pour régler une durée de 5 minutes et essayez de résoudre le plus grand nombre de défis labyrinthiques possible dans ce laps de temps : lancez les dés, cherchez les trésors et construisez les chemins correspondants. Répétez cette opération jusqu'à ce que le temps imparti soit écoulé.

Combien de défis pouvez-vous relever en si peu de temps ?

Entre 1 et 2	Vous avez perdu votre chemin ? Vous pouvez faire mieux !
Entre 3 et 4	Pas trop mal. Continuez comme ça !
Entre 5 et 6	Vous savez vous repérer. Excellente performance !
Entre 7 et 8	Vraiment impressionnant ! À vous voir, ça à l'air facile !
Entre 9 et 10	Une performance incroyable ! Vous êtes un pro du labyrinthe !

Conception : Brett J. Gilbert (d'après une idée de Max J. Kobbert)

Illustration : Wigwam, Pilot, Naïade

Édition : Valentin Köberlein · Direction artistique : Chiara Bellavite · Instructions : KniffDesign

Production : Yvonne Varga

© 2025

www.ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Ravensburger



LABYRINTH GO!

Contenuto

① 4 plance, ② 24 tessere percorso stampate su entrambi i lati, ③ 1 tessera jolly più piccola, ④ 4 gettoni punteggio stampati su entrambi i lati, ⑤ 4 segnapunti, ⑥ 4 dadi tesoro

Obiettivo del gioco

In *Labyrinth Go!* i giocatori* si sfidano per collegare i tesori assegnati casualmente al centro del loro tabellone nel minor tempo possibile. Usa le tessere percorso al meglio: il primo a raggiungere l'obiettivo guadagnerà il maggior numero di punti e sarà sulla strada per la vittoria!

Nota: Prima di giocare per la prima volta, rimuovi tutti i pezzi dalle fustelle facendo attenzione.

Preparazione

Scegli un colore e prendi il segnapunti corrispondente. Posizionalo all'inizio del tracciato del punteggio sul fondo della

scatola. Il punto di partenza varia a seconda del numero di giocatori:

4 giocatori: **Casella 0**

3 giocatori: **Casella 3**

2 giocatori: **Casella 7**

Inoltre, ogni giocatore riceve una plancia e le 6 tessere percorso del colore corrispondente. Posiziona la plancia davanti a te e tieni le tessere percorso a portata di mano.

A seconda del numero di giocatori, sono necessarie i seguenti gettoni punteggio:

4 giocatori: 6, 4, 2 e 1 + la tessera jolly

3 giocatori: 4, 2 e 1 + la tessera jolly

2 giocatori: 4 e 2 (**nessuna** tessera jolly)

Posiziona i gettoni punteggio al centro del tavolo con il lato blu rivolto verso l'alto, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerli. Prepara anche i 4 dadi tesoro.



* 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.

Svolgimento

Il gioco si svolge in più turni. All'inizio di ogni turno, uno dei giocatori lancia tutti e 4 i dadi. Ora tutti voi dovete individuare i tesori determinati dai dadi sulle vostre plance (la loro disposizione è identica su tutte le plance). Non toccate ancora le tessere percorso! Una volta che tutti i giocatori hanno individuato le posizioni dei 4 tesori, gridate insieme „**Labyrinth Go!**“: il turno ha inizio! Tutti giocano contemporaneamente.

Disponi il più rapidamente possibile le tessere percorso sulla tua plancia per collegare il percorso del labirinto stampato al centro con tutti e 4 i tesori indicati sui dadi.

Aspetti da tenere a mente:

- Tutti e 4 i tesori devono essere visibili **contemporaneamente nei 4 fori delle tue tessere percorso**.
- Tutti i percorsi devono avere uno o più **collegamenti ininterrotti** con il centro.
- I sentieri possono anche **passare sopra ai fori** con altri tesori.
- **Non è consentito piazzare nulla sopra** allo spazio al **centro** della plancia, ma solo collegarsi ad esso.
- Le tessere percorso **non possono essere messe in diagonale o andare oltre il** bordo del tabellone.



Puoi ruotare le tessere percorso a tuo piacimento e utilizzare anche il loro retro. A seconda dei tesori mostrati sui dadi, possono esserci diversi modi per collegarli tutti. È anche possibile utilizzare meno di 6 tessere percorso. Se riesci a collegare tutti i tesori allo spazio al centro della plancia, prendi il gettone punteggio più alto rimasto al centro del tavolo. Il tuo turno è terminato. Non potrai più cambiare i percorsi sul tabellone o rimettere a posto il gettone punteggio. Nel frattempo, tutti gli altri giocatori continuano a giocare e il turno termina per tutti solo quando rimane un solo gettone punteggio al centro del tavolo. Ora anche l'ultima persona deve fermarsi e riceve il gettone punteggio rimanente, anche se i suoi percorsi non collegano ancora tutti i tesori con il centro.





Hai risolto il labirinto e collegato tutti e 4 i tesori che cercavi al centro della tua plancia con percorsi ininterrotti?

Grande! Sposta il tuo segnapunti in avanti lungo il bordo della scatola per un numero di spazi pari al valore indicato sul tuo gettone punteggio.

I tesori che stavi cercando non sono tutti visibili nei 4 fori o non sono tutti collegati al centro?

Che peccato! Gira il gettone punteggio sul lato rosso. Poi spostati all'indietro lungo il bordo della scatola per un numero di spazi pari al valore indicato. Ricorda però che non si può mai scendere sotto lo 0. Il gettone punteggio con valore 1 non ha il lato rosso. Dà sempre un punto.

Dopo aver segnato i punti, rimetti tutti i gettoni punteggio al centro del tavolo, con il lato blu rivolto verso l'alto. Poi inizia il turno successivo. Una persona tira di nuovo i dadi, tutti dispongono le tessere percorso e così via.





La tessera jolly

Il gettone punteggio con il valore 1 ha una funzione speciale. Se lo ottieni, ricevi la tessera jolly per il turno successivo. La tessera contiene un incrocio che puoi usare come tessera percorso aggiuntiva, che renderà più facile collegare i tesori. Dopo il turno successivo, rimetti la tessera jolly al centro del tavolo dopo aver segnato i punti.



Fine della partita

Vince il primo giocatore che raggiunge il traguardo nella linea del punteggio!
Se più giocatori raggiungono il traguardo nello stesso turno, vince il giocatore che ha totalizzato più punti nel turno in corso.



Gioco in solitaria

Se si gioca da soli, non è necessario tenere il punteggio. Usa invece lo smartphone o un cronometro per impostare un timer di 5 minuti e cerca di risolvere il maggior numero possibile di sfide del labirinto in questo lasso di tempo: tira i dadi, cerca i tesori e crea i percorsi corrispondenti. Ripeti fino allo scadere del tempo.

Quante sfide sei riuscito a sei riuscito in così poco tempo?

- 1 – 2 Hai smarrito la via? Puoi fare di meglio!
- 3 – 4 Non male. Continua così!
- 5 – 6 Non ti perdi facilmente. Ottimo lavoro!
- 7 – 8 Davvero sorprendente! Lo fai sembrare facile!
- 9 – 10 Risultato strabiliante!! Meriti il titolo di professionista del labirinto!

Autore: Brett J. Gilbert (basato su un'idea di Max J. Kobbert)

Illustrazioni: Wigwam, Pilot, Naiade

Redazione: Valentin Köberlein · Direzione artistica: Chiara Bellavite · Istruzioni: KniffDesign

Sviluppo tecnico: Yvonne Varga

© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg





LABYRINTH GO!

Contenido

- ① 4 tableros, ② 24 piezas de camino de doble cara,
- ③ 1 ficha comodín, ④ 4 fichas de puntuación de doble cara,
- ⑤ 4 marcadores de puntuación, ⑥ 4 dados de tesoro

Objetivo del juego

En *Labyrinth Go!*, los jugadores* deben conectar los tesoros que indiquen los dados con el centro de su tablero en el menor tiempo posible. Usad vuestras piezas de camino con cabeza: quien consiga llegar a la meta primero ganará más puntos y estará más cerca de la victoria.

Nota: Antes de jugar por primera vez, separad todas las piezas de las láminas troqueladas.

Preparación

Escoged cada uno un color y su correspondiente marcador de puntuación. Colocadlo en la casilla inicial del recorrido de puntuación que se encuentra en la parte inferior de la caja. La casilla inicial varía según el número de jugadores:

- 4 jugadores: **Casilla 0**
- 3 jugadores: **Casilla 3**
- 2 jugadores: **Casilla 7**

Además, cada jugador recibirá un tablero y las 6 piezas de camino de su color correspondiente. Poned los tableros delante de vosotros y dejad las piezas de camino cerca. En función del número de jugadores, necesitaréis las siguientes fichas de puntuación:

- 4 jugadores: 6, 4, 2, 1 + ficha comodín
- 3 jugadores: 4, 2, 1 + ficha comodín
- 2 jugadores: 4 y 2 (**sin** ficha comodín)

Colocad las fichas de puntuación, con la cara azul boca arriba, en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Preparad también los 4 dados de tesoro.

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



Desarrollo de la partida

La partida consta de varias rondas. Al inicio de cada ronda, un jugador debe **tirar los 4 dados**. Todos los jugadores deberéis localizar en vuestros propios tableros los tesoros que hayan salido al tirar los dados (todos los tableros tienen la misma disposición). ¡No toquéis aún las piezas de camino! Una vez que hayáis localizado los 4 tesoros, decid juntos «**Labyrinth Go!**» para iniciar la partida. Todos jugaréis de forma simultánea.

Coloca las piezas de camino en tu tablero lo más rápido posible para conectar el camino del laberinto que se encuentra en el centro del tablero con los 4 tesoros que salieron al tirar los dados.

Ten en cuenta lo siguiente:

- Los 4 tesoros deben ser visibles **a la vez a través de los 4 agujeros de tus piezas de camino**.
- Todos los caminos deben establecer una o más **conexiones ininterrumpidas** con el centro.
- Los caminos pueden **pasar por agujeros** con otros tesoros.
- **No es posible colocar piezas de camino sobre la casilla del centro del tablero**, sino que tienen que conectarse con ella.
- Las piezas de camino **no pueden ir en diagonal ni salirse del tablero**.

Puedes girar las piezas de camino como desees y también voltearlas. En función de los tesoros que hayan salido al tirar los dados, puede haber varias formas de conectarlos. También está permitido usar menos de 6 piezas de camino. Si consigues conectar todos los tesoros con la casilla que hay en el centro del tablero, podrás quedarte con la ficha de puntuación más alta que haya. Al hacerlo, habrás finalizado tu ronda. Ya no podrás cambiar los caminos de tu tablero ni devolver la ficha de puntuación. Mientras tanto, el resto de jugadores seguirán jugando hasta que solo quede una ficha de puntuación en el centro de la mesa.





Quien haya quedado en último lugar recibirá la ficha de puntuación restante, incluso si sus caminos no conectan todos los tesoros con el centro.

A continuación, comprobad todos los tableros uno a uno:

¿Has resuelto el laberinto y conectado los 4 tesoros buscados con el centro del tablero mediante caminos ininterrumpidos?

¡Estupendo! Avanza tu marcador de puntuación por el recorrido del borde de la caja tantas casillas como indique el número de tu ficha de puntuación.

¿No todos los tesoros son visibles a través de los 4 agujeros o no están todos conectados con el centro?

¡Una lástima! Voltea tu ficha de puntuación a la cara roja. Deberás retroceder tu marcador tantas casillas como indique el número de la cara roja. Sin embargo, no podrás ir más atrás de la casilla 0. La ficha de puntuación con el número 1 no tiene cara roja. Siempre te da 1 punto. Después de marcar la puntuación, poned todas las fichas de puntuación otra vez en el centro de la mesa con la cara azul boca arriba. Ya podéis comenzar la siguiente ronda. Una persona deberá tirar los dados de nuevo y se repetirá el proceso de la ronda anterior.





La ficha comodín

La ficha de puntuación con el número 1 tiene una función especial. Si la consigues, tendrás la ficha comodín en la siguiente ronda. En ella hay un cruce que puedes usar como pieza de camino para que te sea más fácil conectar los tesoros. Después de comprobar los tableros en la siguiente ronda, devuelve la ficha comodín al centro de la mesa.



Fin de la partida

¡El primer jugador en llegar a la meta del recorrido de puntuación gana!

Si varios jugadores la alcanzan en una misma ronda, ganará quien haya conseguido más puntos en dicha ronda.

Partidas en solitario

Si juegas en solitario, no necesitarás llevar la cuenta de tu puntuación. Usa tu *smartphone* o un cronómetro, configura un temporizador de 5 minutos e intenta completar tantos laberintos como puedas en ese tiempo. Tira los dados, busca los tesoros y construye los caminos correspondientes. Repite el proceso hasta que se agote el tiempo.

¿Cuántos laberintos has superado en ese tiempo?

- 1 – 2 ¿Te has perdido? ¡Puedes hacerlo mejor!
- 3 – 4 No está nada mal. ¡Sigue así!
- 5 – 6 Se te da bien moverte por el laberinto. ¡Buen trabajo!
- 7 – 8 ¡Impresionante! ¡Haces que parezca fácil!
- 9 – 10 ¡Increíble! ¡Eres un profesional de los laberintos!

Créditos:

Diseño del juego: Brett J. Gilbert (basado en la idea de Max J. Kobbert)

Ilustración: Wigwam, Pilot, Naiade

Redacción: Valentin Köberlein · Dirección de arte: Chiara Bellavite · Instrucciones: KniffDesign

Producción: Yvonne Varga

© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg





LABYRINTH GO!

Inhoud

- ① 4 spelborden, ② 24 dubbelzijdige doolhofkaarten,
- ③ 1 kleinere jokerkaart, ④ 4 dubbelzijdige scorefiches,
- ⑤ 4 puntenmarkers, ⑥ 4 schatdobbelstenen

Doel van het spel

In *Labyrinth Go!* nemen spelers* het tegen elkaar op om de willekeurig gekozen schatten zo snel mogelijk met het midden van hun spelbord te verbinden. Gebruik je doolhofkaarten verstandig: wie als eerste het doel bereikt, verdient de meeste punten en is dan goed op weg naar de overwinning!

Opmerking: Druk alle stukken voorzichtig uit het karton, voordat je voor de eerste keer gaat spelen.

Vorbereiding

Kies een kleur en pak de bijbehorende puntenmarker. Plaats deze op het startveld van het scorepad aan de onderkant van de doos. Het startveld

⑤



varieert afhankelijk van het aantal spelers:

4 spelers: **Vak 0**

3 spelers: **Vak 3**

2 spelers: **Vak 7**

Iedere speler krijgt ook één spelbord en de 6 doolhofkaarten van de bijbehorende kleur.

Leg je spelbord voor je en houd de doolhofkaarten bij de hand.

Afhankelijk van het aantal spelers heb je de volgende scorefiches nodig:

4 spelers: 6, 4, 2 en 1 + jokerkaart

3 spelers: 4, 2 en 1 + jokerkaart

2 spelers: 4 en 2 (**geen** jokerkaart)

Leg de scorefiches in het midden van de tafel met de blauwe kant naar boven, zodat alle spelers erbij kunnen. Leg ook de 4 schatdobbelstenen klaar.

①

②

⑥

③

④

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

Spelverloop

Het spel bestaat uit meerdere rondes. Aan het begin van elke ronde gooit een speler alle 4 de dobbelstenen. Nu moet iedereen de schatten zoeken die door de dobbelstenen op jullie spelborden zijn aangewezen (de volgorde is op alle spelborden hetzelfde). Pak je doolhofkaarten nog niet op! Zodra alle spelers de posities van de 4 schatten hebben gevonden, roep je samen Labyrinth Go! en gaat de ronde van start! Nu speelt iedereen tegelijkertijd.

Leg je doolhofkaarten zo snel mogelijk op je spelbord om het gedrukte doolhofpad in het midden van het bord te verbinden met de 4 schatten van de dobbelstenen.

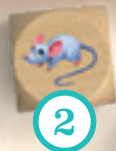
Let op het volgende:

- De 4 schatten moeten allemaal **tegelijk** zichtbaar zijn in de **4 gaten van je doolhofkaarten**.
- Alle paden moeten een of meer **ononderbroken verbindingen** met het midden hebben.
- Paden mogen ook **over gaten** met andere schatten **lopen**.
- Je mag een doolhofkaart **nooit over** het veld in het **midden** van je spelbord **leggen**, je mag er alleen een verbinding mee maken.
- De doolhofkaarten mogen **niet diagonaal liggen** of over de rand van je spelbord **lopen**.

Je kunt de doolhofkaarten draaien zoals je wilt en je mag ook de achterzijde gebruiken. Afhankelijk van de gegooide schatten kunnen er verschillende manieren zijn om ze allemaal met elkaar te verbinden. Je mag ook minder dan 6 doolhofkaarten gebruiken.

Als het je lukt om alle schatten met het veld in het midden van je spelbord te verbinden, dan pak jij de fiche met de hoogste score uit het midden van de tafel. Voor jou is de ronde nu voorbij. Je mag de paden op je spelbord niet meer veranderen en je fiche niet terugleggen. Ondertussen spelen de andere spelers verder. De ronde eindigt pas voor iedereen als er nog maar één scorefiche in het midden van de tafel ligt. Nu moet de laatste speler ook stoppen en de overgebleven scorefiche pakken, zelfs als hun paden nog niet zijn verbonden met alle gezochte schatten in het midden.





Controleer vervolgens één voor één alle spelborden:

Heb jij het doolhof opgelost en alle 4 de schatten die je zoekt langs ononderbroken paden met het midden van je spelbord verbonden? Fantastisch! Zet je puntenmarker langs de rand van de doos het aantal velden dat op je scorefiche staat vooruit.

Zijn de schatten die je zoekt niet allemaal zichtbaar in de 4 gaten of zijn niet allemaal verbonden met het midden?

Helaas! Draai je scorefiche om naar de rode zijde. Je ziet nu een waarde. Ga dat aantal stappen achteruit langs de rand van de doos. Je kunt echter nooit verder zakken dan 0 op het pad. De scorefiche met de waarde 1 heeft geen rode zijde. Deze geeft je altijd één punt.

Nadat je de scores hebt bepaald, leg je alle scorefiches weer terug in het midden van de tafel met de blauwe zijde naar boven. Speel de volgende ronde. Eén persoon gooit de dobbelstenen opnieuw, iedereen legt zijn doolhofkaarten neer, enzovoort.





De jokerkaart

De scorefiche met de waarde 1 heeft een speciale functie. Als je die krijgt, krijg je de jokerkaart voor de volgende ronde. De jokerkaart is een kruispunt dat je kunt gebruiken als extra doolhofkaart. Hiermee wordt het makkelijker om schatten met elkaar te verbinden. Na de volgende ronde en nadat je je spelbord hebt gecontroleerd, leg je de jokerkaart terug in het midden van de tafel.



Einde van het spel

De eerste speler die de finish van het scorepad bereikt, wint!

Als meerdere spelers in dezelfde ronde de finish bereiken, is de winnaar de speler die in de huidige ronde de meeste punten heeft gescoord.



Solo spelen

Als je in je eentje speelt, hoef je je score niet bij te houden op het pad. Gebruik in plaats daarvan je smartphone of een stopwatch om een timer van 5 minuten in te stellen en probeer in die tijd zoveel mogelijk doolhoven op te lossen: gooi de dobbelstenen, zoek de schatten en leg de bijbehorende paden. Herhaal dit tot de tijd voorbij is.

Hoeveel uitdagingen kun jij in zo'n korte tijd aan?

- 1 – 2 Verdwaald? Kom op, dat kan beter!
- 3 – 4 Niet slecht. Ga zo door!
- 5 – 6 Jij verdwaalt niet zo snel. Goed gedaan!
- 7 – 8 Echt indrukwekkend! Je laat het er zo makkelijk uitzien!
- 9 – 10 Fantastische prestatie! Je bent een doolhof-pro!

Credits:

Designer: Brett J. Gilbert (naar een idee van Max J. Kobbert)

Illustratie: Wigwam, Pilot, Naiade

Redacteur: Valentin Köberlein · Art Direction: Chiara Bellavite · Instructies: KniffDesign

Productie: Yvonne Varga

PT Atenção. Instruções não incluídas;
disponíveis para download no site.



© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

