
DREAMWORKS
SHREK
LABYRINTH
MAX J. KOBBERT
Ravensburger

EN

7+ 2-4 20-30

Author: Max J. Kobbert

SHREK LABYRINTH

EXPERIENCE A FAIRY-TALE LABYRINTH-ADVENTURE WITH THE GREEN OGRE SHREK!

Move your playing piece through the constantly changing labyrinth by shifting maze tiles to create new routes. Help Shrek, Fiona, Donkey, and Puss in Boots find their family and friends so they can set off on their next adventure. But be careful! With each move, the labyrinth changes and brings new challenges.

CONTENTS:

A) 1 Game Board

B) 34 Maze Tiles

C) 24 Character Cards

D) 4 Playing Pieces







AIM OF THE GAME

Search for characters from the world of Shrek in the ever-shifting labyrinth! Slide paths carefully and cleverly to reveal new paths or block opponents.

The first player to find their characters and return to their starting space wins the game!

SETUP

When playing for the first time, carefully punch out the Path Tiles and character cards.

BEFORE EACH GAME:

Shuffle the 34 Path Tiles face down and place them face up on the empty spaces of the game board to form a random maze of paths. There should be one Path Tile remaining. Lay it face up next to the game board and use it later in the game to replace tiles on the board.

Shuffle the 24 character cards and divide them evenly among the players. Each player lays their Picture Cards down in front of them on the table in a pile without looking at them. Each player chooses one of the four playing pieces and places it on the board on its own color in one of the four corners of the game board.



Now you're ready to play!

HOW TO PLAY

Each player looks at their first Character Card without showing it to the other players. Look for the square on the board showing the same character. On your turn, shift the labyrinth, and then move your playing piece to try to reach the character. The last player to watch a Shrek movie goes first. When in doubt, the youngest player goes first. Play then continues in a clockwise direction. A turn is always made up of two steps:

1. Move the maze
2. Move your playing piece

On your turn, try to move your playing piece to the character on your card. First, insert the extra path tile and then move your piece on the board.

1. MOVING THE MAZE

There are 12 arrows along the edge of the board. They indicate the rows where you can insert the Path Tile into the maze. On your turn, insert the extra Path Tile into the game board at one of the arrows shown and push until another Path Tile falls off the board on the opposite side. You cannot return the extra Path Tile to the same place it just fell from.



Note: *To remember where the tile fell from, leave it there until the next player is ready to push it back onto the board at a new path.*

If the Path Tile you push out has a playing piece on it, put this piece on the opposite side of the board on the Path Tile that was just placed. Moving this piece does not count as your turn!



Important:

You must move the maze before you can move your playing piece, even if you can get to the character you are looking for without moving the maze.

2. MOVE YOUR PLAYING PIECE

Once you have moved the maze, you can move your playing piece. Your piece can land on any space it can move to along the path created. You can leave your piece where it is or move it as far as you like. You may not move through walls, but you may pass through or land on a space with another player.



Once you find the character you are lookinhg for, turn over your Character Card and lay it face up next to your card pile. Look at your next Character Card. On your next turn, find your way to this character on the game board.

Note: *If you are unable to get to the character you are searching for, you can move your playing piece into a position that gives you a good starting point for your next turn.*

Now it's the next player's turn.

ENDING THE GAME

The game is over as soon as a player has turned over all their Character Cards and returned to their starting space on the board. That player is the winner.

For Younger Children:

Divide the character cards as usual. Then, lay all your character cards face up in front of you (so that the character is showing). On your turn, try to reach any one of your characters on the board. If you do, turn over the corresponding character card. Once all your character cards have been turned over, return to the starting position to win the game.



DE

7+ | 2-4 | 20-30

Autor: Max J. Kobbert

SHREK LABYRINTH

ERLEBT EIN MÄRCHENHAFTES LABYRINTH-ABENTEUER MIT DEM GRÜNEN OGER SHREK!

Bewegt euch mit eurer Spielfigur durch das sich ständig verändernde Labyrinth, indem ihr Gänge verschiebt, um neue Wege zu schaffen. Helft Shrek, Fiona, Esel und dem gestiefelten Kater, Familie und Freunde zu finden, damit sie sich ins nächste Abenteuer stürzen können. Aber aufgepasst! Mit jedem Zug verändert sich das Labyrinth und bringt neue Herausforderungen!

INHALT:

A) 1 Spielplan
B) 34 Gängekarten
C) 24 Bildkarten
D) 4 Spielfiguren



ZIEL

Jeder versucht, sich durch geschicktes Verschieben der Gänge den Weg freizumachen und zu seinen gesuchten Figuren zu ziehen. Es gewinnt, wer als Erster alle Figuren seiner Bildkarten findet und seine Spielfigur wieder zu ihrem Startfeld zurückbringt.

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel: Löst die Gängekarten, Spielfiguren und Bildkarten vorsichtig aus der Stanztafel.

VOR JEDEM SPIEL:

Mischt die 34 Gängekarten und legt sie offen auf die freien Felder des Spielplans, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Gängekarte bleibt übrig. Sie wird zum Verschieben der Labyrinthgänge genutzt.

Mischt auch die 24 Bildkarten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler*. Legt eure Bildkarten als verdeckten Stapel vor euch ab, ohne sie anzusehen. Jeder wählt nun eine Spielfigur aus, steckt sie in den farblich passenden Aufsteller und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld in eine der Spielplanecken.



Jetzt kann's losgehen!

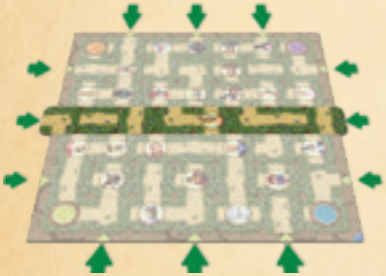
*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

ABLAUF

Jeder Spieler schaut sich nun geheim die oberste Bildkarte seines Stapels an. Sie zeigt die Figur, die er als erstes finden muss. Wer als letztes einen Shrek-Film gesehen hat, beginnt. Im Zweifel beginnt der jüngste Spieler. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn. Ein Zug besteht immer aus zwei Schritten:

1. Gänge verschieben
2. Spielfigur ziehen
Wenn du an der Reihe bist, versuchst du auf das Feld im Labyrinthzu gelangen, das dieselbe Figur wie deine aktuelle Bildkarte zeigt. Dazu verschiebst du immer zuerst eine Reihe der Gängekarten im Labyrinth und ziehst danach deine Spielfigur.

1. GÄNGE VERSCHIEBEN



Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile. Sie markieren die Reihen, in welche die freie Gängekarte eingeschoben werden kann. Bist du am Zug, entscheidest du dich für eine Reihe und schiebst die Gängekarte so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder genau eine Gängekarte herausgeschoben wird. Einzige Einschränkung: Die Gängekarte darf nicht an die Stelle zurückgeschoben werden, aus der sie im vorherigen Zug herausgeschoben wurde.

***Tipp:** Lass die Gängekarte zunächst dort liegen, wo dein Vorgänger sie herausgeschoben hat. So siehst du sofort, wo du sie in diesem Zug nicht einschieben darfst.*



Wird beim Verschieben die eigene oder eine andere Spielfigur aus dem Labyrinth herausgeschoben? Dann wird sie sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf die neu eingeschobene Gängekarte gestellt.
Dieses Versetzen gilt nicht als Zug.

***Achtung:** Die freie Gängekarte muss in jedem Fall eingeschoben werden. Das gilt auch, wenn die gesuchte Figur ohne Verschieben der Gänge erreichbar wäre.*

2. SPIELFIGUR ZIEHEN



Nach dem Verschieben darfst du mit deiner Spielfigur auf jedes Feld ziehen, das du durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kannst. Das gilt auch, wenn dort bereits eine andere Spielfigur steht. Du darfst so weit ziehen, wie du möchtest und dabei auch an anderen Spielfiguren vorbeiziehen. Du kannst auch stehen bleiben. Beendest du deinen Zug auf der gesuchten Figur, hast du sie gefunden. Leg die Bildkarte offen neben deinen Stapel. Nun darfst du dir die nächste Bildkarte deines Stapels anschauen. Sie zeigt dir dein neues Ziel.

***Tipp:** Du kannst dein Ziel in deinem Zug nicht erreichen? Dann solltest du versuchen, dir eine möglichst gute Ausgangspositionfür deinen nächsten Zug zu verschaffen.*

Nun geht es im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Spieler weiter: Erst die freie Gängekarte einschieben, dann die Spielfigur ziehen usw.

SPIELENDE

Du hast alle Figuren deiner Bildkarten gefunden? Dann musst du mit deinen folgenden Zügen nur noch zurück auf dein Startfeld ziehen. Schaffst du dies als Erster, endet das Spiel sofort und du hast gewonnen.

Tipp für das Spiel mit jüngeren Kindern:
Verteilt die Bildkarten wie gewohnt. Legt dann alle eure Bildkarten offen vor euch aus (so, dass die Figuren sichtbar sind). Bist du an der Reihe, versuchst du ein beliebiges Ziel von deinen Karten zu erreichen. Geschafft? Dann drehst du die Bildkarte um. Sind alle deine Bildkarten umgedreht, musst du wie gewohnt noch zurück zu deinem Startfeld, um das Spiel zu gewinnen.



FR

7+ | 2-4 | 20-30

Auteur: Max J. Kobbert

SHREK LABYRINTH

VIVEZ UNE AVENTURE FÉÉRIQUE DANS UN LABYRINTHE AVEC SHREK, L'OGRE VERT !

Déplacez votre personnage à travers ce labyrinthe en constante évolution en faisant glisser les couloirs pour créer de nouveaux chemins. Aidez Shrek, Fiona, l'Âne et le Chat botté à retrouver leur famille et leurs amis afin qu'ils puissent se lancer dans leur prochaine aventure. Mais attention ! À chaque tour, le labyrinthe change et vous réserve de nouveaux défis !

CONTENU:

A) 1 plateau de jeu
B) 34 plaques Couloir
C) 24 cartes
D) 4 pions et leur socle



BUT DU JEU

Chaque joueur tente d'atteindre les personnages présents sur ses cartes en faisant coulisser astucieusement les couloirs du labyrinthe. Le premier qui les aura tous retrouvés et qui reviendra sur sa case de départ avec son pion remportera la partie.

PRÉPARATION

Avant la première partie : Détacher soigneusement les plaques Couloir, les pions et les cartes des planches prédécoupées. Puis insérer chaque pion dans un socle au choix.

AVANT CHAQUE PARTIE :

Mélanger les 34 plaques, face cachée, puis les poser sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire. La plaque restante sert à faire coulisser les couloirs du labyrinthe au cours de la partie.



Mélanger également les 24 cartes et en distribuer le même nombre à chaque joueur*. Chacun les empile devant lui, face cachée, sans les regarder.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case de départ de sa couleur, à l'un des coins du plateau.

La partie peut commencer.

**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

Chaque joueur commence par regarder secrètement la carte supérieure de sa pile. Elle indique le premier personnage qu'il doit retrouver. C'est celui qui a vu un film Shrek en dernier qui commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Un tour de jeu se déroule toujours en 2 phases :

1. Modification du labyrinthe
2. Déplacement du pion du joueur
Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle est représenté le même personnage que sur la première carte de sa pile. Pour cela, il fait toujours d'abord coulisser une des rangées du labyrinthe, puis déplace son pion.

1. MODIFICATION DU LABYRINTHE

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Elles indiquent les rangées ou colonnes où peut être insérée la plaque supplémentaire. Quand vient son tour, le joueur choisit l'une d'elles et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé soit expulsée.



Seule restriction : Une plaque ne peut pas être réintroduite à l'endroit d'où elle a été expulsée au tour précédent.

***Remarque :** Dans un premier temps, laissez la plaque à l'endroit où elle a été expulsée : cela permet de voir immédiatement où elle ne peut pas être réintroduite.*



Si, en faisant coulisser les plaques du labyrinthe, un joueur expulse son pion ou un pion adverse du plateau, celui-ci est alors placé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Ceci ne compte pas pour un déplacement du pion.

***Important :** Un joueur est obligé de modifier le labyrinthe même s'il aurait pu atteindre le personnage qu'il recherche sans rien changer.*

2. DÉPLACEMENT DU PION



Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion jusqu'à n'importe quelle case, qu'elle soit libre ou occupée par un autre pion, en suivant un chemin ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut et passer par des cases occupées par d'autres pions. Un joueur peut aussi décider de ne pas se déplacer. Dès qu'un joueur atteint le personnage qu'il recherchait, il retourne sa carte face visible à côté de sa pile et regarde secrètement la carte suivante ; elle lui indique son prochain objectif.

***Tipp:** Si un joueur ne peut pas atteindre le personnage recherché durant son tour, à lui de se déplacer jusqu'à la case qui lui semble le meilleur point de départ pour le tour suivant.*

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer : il modifie d'abord le labyrinthe, puis déplace son pion.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a retrouvé tous les personnages de ses cartes, il doit encore rejoindre sa case de départ. Le premier qui y parvient met immédiatement fin à la partie, il est déclaré vainqueur.

Variante pour les plus jeunes :
Distribuez les cartes comme d'habitude. Chacun les étale devant lui (de manière à ce que les personnages soient visibles). À son tour de jeu, le joueur peut essayer d'atteindre n'importe lequel de ses personnages. Dès qu'il y parvient, il retourne la carte correspondante face cachée. Une fois toutes ses cartes retournées, il doit encore, comme dans la règle de base, rejoindre sa case de départ pour l'emporter.



FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

NL

7+ 2-4 20-30

Auteur: Max J. Kobbert

SHREK LABYRINTH

BELEEF EEN SPROOKJESACHTIG DOOLHOF-AVONTUUR MET DE GROENE OGER SHREK!

Beweeg met je speelfiguur door het steeds veranderende doolhof door gangen te verschuiven en zo nieuwe wegen te creëren. Help Shrek, Fiona, Ezel en de Gelaarsde Kat om hun familie en vrienden te vinden, zodat ze aan hun volgende avontuur kunnen beginnen. Maar pas op! Bij elke beurt verandert het doolhof en ontstaan er nieuwe uitdagingen.

INHOUD:

A) 1 spelbord
B) 34 gangkaarten
C) 24 personagekaarten
D) 4 figuren met opzetvoetjes



DOEL

Iedere speler probeert door het slim verschuiven van de gangen de weg vrij te maken om bij de personages uit de wereld van Shrek te komen. De speler die als eerste al zijn personages heeft gevonden en weer op het startveld terugzet, is de winnaar.

VOORBEREIDING

Voordat je met het eerste spel begint, haal je de gangkaarten, speelfiguren en schatkaarten voorzichtig uit het karton. Zet vervolgens iedere figuur in een opzetvoetje.

VOOR IEDER SPEL:

Schud de 34 gangkaarten en leg ze open op de vrije velden van het spelbord, zodat een toevallig doolhof ontstaat. Er blijft één gangkaart over. Deze wordt gebruikt om de doolhofgangen te verschuiven.

Schud ook de 24 personagekaarten en verdeel ze gelijkmatig onder de spelers*. Leg jullie personagekaarten als blinde stapel voor je neer, zonder ze te bekijken.



Iedere speler kiest een speelfiguur, zet deze in een opzetvoetje en op het startveld met dezelfde kleur in één van de hoeken van het spelbord. Nu kan het spel beginnen!

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

SPELVERLOOP

Iedere speler kijkt nu in het geheim naar de bovenste kaart van zijn stapel. Hierop staat het personage dat hij als eerste moet vinden. Wie als laatste een Shrek-film heeft gezien, mag beginnen. Bij twijfel mag de jongste speler beginnen. Vervolgens gaat het spel verder met de klok mee. Een beurt bestaat altijd uit twee stappen:

1. Gangen verschuiven
2. Speelfiguur zetten
Als je aan de beurt bent, probeer je op het veld te komen waar hetzelfde personage op staat als op je actuele personagekaart. Daarvoor verschuif je altijd eerst een rij van de gangkaarten in het doolhof en daarna verzet je je speelfiguur.

1. GANGEN VERSCHUIVEN



Aan de randen van het spelbord bevinden zich 12 pijlen. Ze markeren de rijen waar de vrije gangkaart ingeschoven kan worden. Ben je aan de beurt, dan kies je een rij en schuif je de gangkaart er zo ver in, dat er aan de tegenoverliggende zijde weer een gangkaart wordt uitgeschoven. Enige uitzondering: de gangkaart mag niet teruggeschoven worden op de plek waar hij er in de vorige beurt is uitgeschoven.

***Tip:** laat de gangkaart eerst daar liggen, waar je voorganger hem er heeft uitgeschoven. Zo zie je meteen waar je hem in deze beurt niet in mag schuiven.*



Wordt bij het verschuiven de eigen of een andere speelfiguur uit het doolhof geschoven? Dan wordt deze direct aan de tegenoverliggende zijde op de nieuw ingeschoven gangkaart gezet. Deze zet geldt niet als beurt.

Let op: De vrije gangkaart moet er altijd worden ingeschoven. Dat geldt ook, als je het gezochte personage zonder het verschuiven van de gangen kan bereiken.

2. SPEELFIGUUR ZETTEN



Na het verschuiven mag je je speelfiguur op ieder veld zetten dat je via een ononderbroken gang in het doolhof kunt bereiken. Dat geldt ook als daar al een speelfiguur staat. Je mag zo ver zetten als je wilt en daarbij ook andere speelfiguren inhalen. Je kunt ook blijven staan. Beëindig je je zet op het gezochte personage, dan heb je je doel bereikt. Leg de personagekaart open naast je stapel. Nu mag je de volgende personagekaart van je stapel bekijken. Hierop staat je nieuwe doel.

***Tip:** Kun je je doel in je beurt niet bereiken? Dan moet je proberen een zo goed mogelijke uitgangspositie voor de volgende beurt te verkrijgen.*

Nu gaat het spel met de klok mee verder met de volgende speler: eerst de vrije gangkaart inschuiven, dan de speelfiguur zetten, enz.

EINDE VAN HET SPEL

Heb je alle personages gevonden? Dan hoef je in de volgende zetten alleen nog maar terug naar het startveld te zetten om uit het doolhof te komen. Samen zijn jullie sterker. Lukt je dat als eerste, dan eindigt het spel meteen en heb je gewonnen!

Tip voor een spel met jongere kinderen:

Verdeel de personagekaarten zoals gewoonlijk. Leg dan al je personagekaarten open voor je neer (zo, dat alle personages zichtbaar zijn).

Ben je aan de beurt, dan probeer je een willekeurig doel van je kaartjes te bereiken. Gelukt? Dan draai je die personagekaart om. Zijn al je personagekaarten omgedraaid, dan moet je zoals gewoonlijk nog terug naar je startveld om het spel te winnen.



IT

7+ 2-4 20-30

Autore: Max J. Kobbert

SHREK LABYRINTH

VIVI UN'AVVENTURA LABIRINTICA NEL MONDO DELLE FIABE DELL'ORCO VERDE SHREK!

Muovi la tua pedina nei sentieri in continuo cambiamento del labirinto spingendo le tessere labirinto nella griglia e creando nuovi sentieri. Aiuta Shrek, Fiona, Ciuchino e il Gatto con gli Stivali a trovare i loro amici e familiari, in modo che possano partire per la loro prossima avventura. Ma stai attento! Con ogni mossa, il labirinto cambia e porta con sé nuove sfide.

CONTENUTO:

A) 1 tabellone
B) 34 tessere del labirinto
C) 24 carte illustrate
D) 4 pedine



OBIETTIVO

Ogni giocatore deve spostare le tessere del labirinto per aprire nuovi percorsi e raggiungere così i personaggi dell'universo di Shrek. Vince chi riesce a trovare per primo i personaggi delle carte illustrate e poi a tornare alla propria casella di partenza.

PREPARAZIONE

Prima di iniziare a giocare: con delicatezza, staccate dalle fustelle le tessere del labirinto, le pedine e le carte.

PRIMA DI OGNI PARTITA:

Mescolate le 34 tessere del labirinto e poi disponetele a faccia in su sugli spazi liberi del tabellone, in modo da formare un labirinto casuale. Al termine avanzerà una tessera: servirà per spostare i percorsi del labirinto.

Mescolate anche le 24 carte illustrate e distribuitele in numero uguale ai partecipanti*. Ogni giocatore riunisce le proprie carte, senza guardarle, in un mazzo che poi appoggia davanti a sé, a faccia in giù.



Ogni giocatore a quel punto sceglie una delle quattro pedine e la posiziona sulla casella del tabellone con lo stesso colore.

Adesso la partita può cominciare!

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

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore prende la carta in cima al proprio mazzo e la guarda senza farla vedere agli altri. L'immagine mostra il personaggio o l'oggetto da trovare per primo. Inizia il giocatore che per ultimo ha visto un film di Shrek. Se in dubbio, inizia il giocatore più giovane. Si prosegue a turno, in senso orario. Ogni turno è sempre composto da due mosse:

1. Modifica del labirinto
2. Spostamento della pedina
Il giocatore di turno deve cercare di raggiungere la casella del labirinto sulla quale è raffigurato lo stesso personaggio o oggetto indicato dalla propria carta. Prima deve sempre modificare il labirinto e solo in seguito può muovere la pedina.

1. MODIFICA DEL LABIRINTO



Sui margini laterali del tabellone sono stampate 12 frecce. Queste indicano le file all'interno delle quali può essere inserita la tessera eccedente. Il giocatore di turno sceglie una fila e inserisce in quel punto la tessera in modo da modificare il labirinto e far fuoriuscire la tessera che si trova sul lato opposto. Unico divieto: la tessera del labirinto non può essere inserita nello stesso punto dal quale è stata fatta uscire durante il turno precedente.

***Suggerimento:** lasciate la tessera eccedente accanto al punto dal quale è uscita, così il partecipante che giocherà in seguito saprà subito dove non può inserirla.*



E se con questo spostamento esce una pedina, propria o di un avversario? Mettetela subito sulla tessera labirinto appena inserita. Questo spostamento della pedina non vale come mossa.

***Attenzione:** È sempre obbligatorio inserire la tessera eccedente (e quindi modificare il labirinto), anche quando il giocatore di turno potrebbe già raggiungere il personaggio che sta cercando senza modificare il labirinto.*

2. SPOSTAMENTO DELLA PEDINA



Dopo aver modificato il labirinto, il giocatore può muovere la propria pedina spostandola su qualsiasi casella collegata alla sua pedina tramite un percorso continuo. Può fermarsi anche su una casella sulla quale si trova già un'altra pedina. Può scegliere di quante caselle spostare la propria pedina e anche saltare altre pedine. Può anche decidere di non spostare affatto la propria pedina.

Se conclude il proprio turno raggiungendo il personaggio o l'oggetto che cercava, il giocatore deve scoprire la propria carta per farla vedere agli altri e tenerla accanto al proprio mazzo. A questo punto può prendere la nuova carta in cima al mazzo e guardare la figura: sarà il suo prossimo obiettivo.

***Suggerimento:** il giocatore che non riesce a raggiungere l'obiettivo durante il proprio turno può comunque spostare la propria pedina in una posizione per lui vantaggiosa dalla quale partire al suo prossimo turno.*

A questo punto il turno passa al giocatore successivo che deve prima inserire la tessera del labirinto, poi muovere la propria pedina, ecc.

FINE DELLA PARTITA

Dopo aver trovato tutti i personaggi o gli oggetti delle carte illustrate, al turno successivo, i giocatori devono riportare la propria pedina sulla corrispondente casella di partenza. Vince chi la raggiunge per primo.

Suggerimento per giocare con i bambini più piccoli:
Distribuite le carte illustrate come descritto sopra. Ogni giocatore mette le proprie carte davanti a sé, scoperte (in modo che si possano vedere i personaggi). Il giocatore di turno può provare a raggiungere uno qualsiasi degli obiettivi indicati sulle proprie carte. Ogni volta che ne raggiunge uno, capovolge la carta corrispondente. Dopo aver raggiunto tutti gli obiettivi, e quindi capovolto tutte le sue carte, per vincere il giocatore deve ritornare con la propria pedina sulla sua casella di partenza.



ES

7+ 2-4 20-30

Author: Max J. Kobbert

SHREK LABYRINTH

¡VIVE UNA AVENTURA LABERÍNTICA DE CUENTO DE HADAS JUNTO CON SHREK, EL OGRO VERDE!

Mueve a tu peón por un laberinto en constante movimiento, cambiando las losetas de laberinto de sitio para formar nuevos caminos. Ayuda a Shrek, Fiona, Asno y el Gato con Botas a encontrar a sus familias y amigos para poder embarcarse en su siguiente aventura. ¡Pero cuidado! El laberinto cambia con cada movimiento y te enfrentarás a nuevos desafíos.

CONTENIDO:

A) 1 tablero
B) 34 losetas de laberinto
C) 24 cartas ilustradas
D) 4 peones







OBJETIVO

Cada jugador* debe intentar abrirse camino moviendo hábilmente los pasillos del laberinto y llegar con su peón hasta los personajes que busca. Gana el primero que encuentre todos los personajes de sus cartas ilustradas y vuelva a su casilla de salida con su peón.

PREPARACIÓN

Antes de la primera partida, separad con cuidado de la plancha troquelada las losetas de laberinto, los peones y las cartas ilustradas.

ANTES DE CADA PARTIDA:

Barajad las 34 losetas de laberinto y después colocadlas boca arriba en las casillas libres del tablero, de tal modo que se forme un laberinto aleatorio. Sobrará una loseta de laberinto, que utilizaréis para mover los pasillos del laberinto.



Barajad también las 24 cartas ilustradas y repartidlas por igual entre todos los jugadores. Cada jugador debe apilar sus cartas ilustradas, sin mirarlas, en un mazo y dejarlo boca abajo delante de sí mismo. Después cada uno debe escoger un peón, insertarlo en un pedestal y ponerlo en la casilla de salida del color correspondiente (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 desde el punto de vista del género.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador coge la carta superior de su propio mazo de cartas ilustradas y la mira sin mostrársela a los demás. En ella verá el personaje que deberá encontrar primero. Empieza a jugar el último jugador que haya visto una película de Shrek. En caso de duda, empieza el más joven. Luego se sigue jugando por turnos en sentido horario. Cada turno consta siempre de dos fases:

1. Mover el laberinto
2. Mover el peón
El jugador actual debe intentar llegar a la casilla del laberinto en la que está representado el mismo personaje que en su carta actual. Para ello, siempre debe mover antes los pasillos del laberinto y después mover su peón.

1. MOVER EL LABERINTO



En los bordes del tablero hay 12 flechas. Estas indican las filas por las que se puede introducir la loseta de laberinto sobrante. El jugador de turno escoge una fila e introduce en ese punto la loseta para mover así el laberinto y que salga expulsada del tablero la loseta situada en el extremo opuesto. Única limitación: la loseta de laberinto no se puede introducir por el mismo punto por el que acaba de salir en el turno anterior.

***Sugerencia:** Dejad la loseta sobrante justo al lado de donde ha salido para que el siguiente jugador sepa enseguida que por ese punto no puede introducirla.*



¿Y si un peón (el propio o el de un rival) sale expulsado del tablero? Ponedlo inmediatamente en la loseta de laberinto recién introducida. Este movimiento del peón no cuenta como jugada.

***Atención:** Siempre es obligatorio introducir la loseta sobrante (y, por tanto, mover el laberinto), incluso aunque el jugador actual pueda llegar hasta el personaje que busca sin necesidad de mover el laberinto.*

2. MOVER EL PEÓN



Después de haber movido el laberinto, el jugador puede mover su propio peón hasta cualquier casilla que esté conectada con su peón mediante un camino ininterrumpido. También puede pararse en una casilla en la que ya haya otro peón. Puede escoger cuántas casillas quiere avanzar con su peón y también adelantar a otros peones. También puede decidir no mover en absoluto su propio peón. Si acaba su turno llegando hasta el personaje que busca, el jugador debe revelar su carta para que los demás la vean y dejarla al lado de su mazo. Después puede coger otra carta de arriba del mazo y mirar el personaje representado: ese será su próximo objetivo.

***Sugerencia:** ¿No has llegado hasta tu objetivo en tu turno? En ese caso, intenta moverte hasta una posición mejor para intentarlo de nuevo en tu próximo turno.*

Ahora el turno pasa al siguiente jugador, que debe introducir primero la loseta sobrante en el laberinto, mover después su propio peón, etc.

FIN DE LA PARTIDA

Una vez que un jugador ha encontrado todos los personajes de sus cartas ilustradas, debe regresar en los siguientes turnos a su propia casilla de salida. La partida termina en cuanto un jugador logra salir del laberinto. Ese jugador gana la partida.

Sugerencia para jugar con niños más pequeños:
Repartid las cartas ilustradas como de costumbre. Cada jugador coloca todas sus cartas ilustradas boca arriba delante de sí mismo (así los personajes quedarán a la vista). El jugador actual debe intentar llegar hasta cualquiera de los objetivos que muestran sus cartas. ¿Lo ha logrado? Si es así, el jugador debe poner boca abajo la carta correspondiente. Una vez que les haya dado la vuelta a todas sus cartas ilustradas, el jugador deberá volver a su casilla de salida como de costumbre para ganar la partida.



PT

7+ 2-4 20-30

Autor: Max J. Kobbert

SHREK LABYRINTH

VIVE UMA AVENTURA NUM LABIRINTO DE CONTO DE FADAS COM SHREK, O OGRE VERDE!

Desloca as peças de labirinto para criar novos caminhos e move a tua personagem através deles. Ajuda o Shrek, a Fiona, o Burro e o Gato das Botas a encontrarem a sua família e os seus amigos, para que possam partir juntos para uma próxima aventura. Mas tem cuidado! A cada jogada, o labirinto muda e traz novos desafios.

CONTEÚDO:

A) 1 tabuleiro
B) 34 cartas de labirinto
C) 24 cartas de personagem
D) 4 figuras



OBJETIVO

Cada jogador deve mover as cartas de labirinto para abrir novos caminhos e assim chegar às personagens. O vencedor é aquele que conseguir encontrar todos as personagens das suas cartas ilustradas e depois voltar primeiro à sua posição de partida.

PREPARAÇÃO

Antes de começar o jogo, desprende delicadamente das matrizes as cartas de labirinto, as figuras e as cartas de personagem.

ANTES DE CADA PARTIDA:

Mistura as 34 cartas de labirinto e depois coloca-as com a face para cima nos espaços livres do tabuleiro, para formar um labirinto ao acaso. No fim irá sobrar uma carta: servirá para mover os caminhos do labirinto.

Mistura também as 24 cartas de personagem e distribui-as em número igual aos participantes*.

Cada jogador coloca as suas cartas, sem as ver, num maço à sua frente, com a face para baixo. Depois, cada jogador escolhe uma das 4 figuras e coloca-a no espaço do tabuleiro com a cor correspondente. Agora a partida pode começar.



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.

COMO JOGAR

Cada jogador pega na carta que está em cima do seu maço de cartas de personagem e observa-a, sem a mostrar aos outros. A figura mostra a personagem que corresponde ao primeiro objetivo a alcançar no labirinto. Na tua vez, desloca o labirinto e move a tua figura para tentar alcançar a personagem. Começa quem viu um filme do Shrek mais recentemente! Em caso de dúvida, começa a pessoa mais nova. Depois, a partida prossegue à vez, no sentido dos ponteiros do relógio. Cada turno é sempre composto por duas jogadas:

1. Deslocação do labirinto
2. Movimentação da figura
O jogador que está a jogar deve tentar alcançar a casa do labirinto em que está representado o mesmo peão indicado pela sua carta. Antes deve sempre mover o labirinto e apenas depois pode mover o seu peão.

1. DESLOCAÇÃO DO LABIRINTO



Nas margens laterais do tabuleiro estão impressas 12 setas. Estas indicam os locais por onde a carta que sobrou pode ser inserida. O jogador que está a jogar escolhe uma fila e insere aí a carta, de modo a deslocar o labirinto e fazer sair a carta que está no lado oposto. Apenas uma proibição: a carta de labirinto não pode ser inserida no mesmo lugar de onde saiu durante o turno anterior.

***Dica**: deixa a carta que sobrou ao lado do lugar de onde saiu, assim o participante que jogar depois saberá logo onde não a pode inserir.*



E se a tua figura, ou a de outro jogador, sair fora do tabuleiro? Coloca-a imediatamente na carta de labirinto que acabaste de inserir. Esse movimento da figura não conta como jogada.

***Atenção**: É sempre obrigatório inserir a carta que sobrou (e, portanto, mover o labirinto), mesmo quando seria possível alcançar a personagem ou o objeto que procuras sem fazer nenhuma deslocação do labirinto.*

2. MOVIMENTAÇÃO DA FIGURA



Depois de mover o labirinto, o jogador pode mover a sua figura e colocá-la num espaço qualquer que possa alcançar através de um caminho contínuo. Podes deslocar-te um número de casas qualquer, passar por (ou parar em) espaços com outras figuras ou até permanecer no mesmo sítio. Se alcançares a personagem que procuravas, revela a tua carta e coloca-a ao lado do teu maço. Agora, podes pegar na nova carta em cima do maço e observar a figura: será o teu próximo objetivo.

***Dica:** o jogador que não conseguir alcançar o objetivo durante a sua vez pode ainda mover o seu peão para uma posição que lhe seja vantajosa e da qual possa começar na sua próxima jogada.*

Agora, é a vez do jogador seguinte, que começa por inserir a carta de labirinto, depois mover a sua figura, etc.

FIM DO JOGO

Depois de terem encontrado todas as personagens das suas cartas ilustradas, os jogadores devem voltar â sua casa de partida. Ganha quem a alcançar primeiro.

Dica para jogar com crianças mais pequenas:
Distribui as cartas ilustradas conforme descrito acima. Cada jogador coloca as suas cartas à sua frente, descobertas (de forma que as personagens possam ser vistas). O jogador que está a jogar pode alcançar qualquer um dos objetivos indicados nas suas cartas. Todas as vezes que alcançar um, vira a carta correspondente. Depois de ter encontrado todos os objetivos e, portanto, virado todas as cartas, tem de voltar à sua casa de partida para vencer.







DreamWorks Shrek © DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.

©2027

Author: Max J. Kobbert
Illustration: Wigwam Studios
Art Direction: Elena McMillin
Technical Development: Yvonne Varga
Game Development: Sophia Hägele

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
PO Box 515 • Bicester • OX26 9QQ • GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 9333 • Seattle, WA 98109 • USA

ravensburger.com/service

244050