

obbligato ad utilizzarla anche in tutte le fasi successive: dovrà quindi indovinare (e dichiarare a voce alta) il numero di forzieri raggiungibili attraverso i corridoi praticabili, con in più quelli che potrà raggiungere attraverso le porte dello stesso colore delle chiavi possedute.

Perciò, su ogni carta del labirinto vi sono 4 possibili soluzioni, a seconda delle chiavi possedute dei giocatori.

- Ogni giocatore che ancora non ha alcuna chiave dichiara solo il primo numero che vi è segnato.



Esempio: nel labirinto qui illustrato, la soluzione per i giocatori senza chiavi sarebbe "4"; per quelli con una chiave verde "5"; per quelli con una chiave verde ed una rossa "7"; per quelli con tutte e tre le chiavi "8".

FINE DELLA PARTITA

Vince il primo giocatore ad aver conquistato 5 carte-labirinto.

VARIANTE

Se tra i giocatori vi sono sia adulti che bambini si può stabilire che, nel corso della partita, non venga più assegnata alcuna chiave; ad ogni adulto, invece, viene consegnata fin dalla partenza una chiave verde. Vincerà il primo giocatore che saprà aggiudicarsi 5 carte-labirinto.

© 2011 Ravensburger Spielverlag

Ravensburger S.p.A.
Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (Mi)
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

LABYRINTH

LA GRANDE CACCIA AL TESORO



Ravensburger

Ravensburger

LABYRINTH

LA GRANDE CACCIA AL TESORO

Per 2 - 6 giocatori dai 7 anni in su
Autore: Gunter Baars

CONTENUTO

- 35 carte-labirinto**
(con soluzione sul retro)
- 18 chiavi** (6 rosse, 6 blu, 6 verdi)
- 1 carta "lastra di pietra"**
(per coprire il mazzo)

(La prima volta, staccate con cura le chiavi dalle tavole prefustellate)

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori devono contare più in fretta possibile i forzieri con il tesoro raggiungibili nel labirinto stampato sulla carta, poi dirne a voce alta il numero presunto. Se indovinano guadagnano la carta-labirinto corrispondente.

Vince il giocatore che guadagna per primo 5 carte-labirinto.



PREPARATIVI

Mescolate **tutte le carte** e, tenendo sempre la parte del labirinto rivolta verso l'alto, formate un mazzo.

Appoggiatevi in cima la carta "lastra di pietra" per coprirlo e tenete pronte all'uso le chiavi.

SVOLGIMENTO

Inizia la partita il giocatore più grande d'età. Estrae la carta che si trova sotto al mazzo e la depone in mezzo al tavolo in modo che tutti i giocatori possano osservare bene il labirinto che vi è raffigurato.

(Attenzione: è assolutamente vietato "spiare" la soluzione stampata sul retro della carta!)

Inizia la corsa ai tesori attraverso il labirinto!

A colpo d'occhio, tutti i giocatori scorrono insieme i percorsi del labirinto, cercando d'indovinare più in fretta degli altri quanti forzieri possono essere direttamente raggiunti dall'entrata.

Attenzione alle regole:

- Si può correre lungo i corridoi in tutte le direzioni
- **Non si possono scavalcare mura e teschi:** durante la partita entrambi costituiscono degli ostacoli insormontabili.
- **All'inizio del gioco non si può varcare la soglia delle 3 porte.** Nel corso della partita, però, chi possiederà le chiavi adeguate potrà oltrepassarle (vedi sotto).

Se un giocatore è sicuro di sapere quanti forzieri sono raggiungibili attraverso tutti i corridoi, batte la mano sulla carta scoperta all'inizio del gioco e pronuncia a voce alta il numero da lui presunto (es.: "5!"), interrompendo così la fase di caccia al tesoro in corso. Ora però deve controllare se ha visto giusto: prende la carta e guarda la soluzione sul lato opposto, nascondendola però ai suoi avversari. Finché il concorrente è privo di chiavi, deve considerare il numero sulla carta situato più in alto.

- **Se il giocatore ha indovinato** mostra agli avversari il retro della carta con la soluzione, dopodiché la depone sul tavolo davanti a sé.
- **Se invece non ha indovinato** ed il numero menzionato è più alto o più basso di quello effettivo, rimette la carta al centro del tavolo - con il lato del labirinto ancora rivolto verso l'alto - **senza svelare nulla agli altri.** La soluzione resterà ancora ignota!

A questo punto tocca agli avversari indovinare la soluzione, mentre il giocatore che aveva sbagliato prima naturalmente resta escluso.

E' ora la volta di un altro giocatore, che è pronto a dire ad alta voce la "sua" soluzione...

La ricerca della soluzione continua fino a quando un giocatore non ha indovinato il numero esatto dei forzieri, oppure fino a quando rimane in gioco un solo giocatore, il quale si aggiudicherà la carta per esclusione.

Si procede quindi con la prossima carta ed una nuova caccia al tesoro, alla quale partecipano daccapo tutti i giocatori: il vincitore del precedente giro prende le carte in mano, pesca una nuova carta dal fondo del mazzo e la depone al centro del tavolo.

E così prende il via la seconda caccia al tesoro!



CHIAVI

Dopo aver vinto un certo numero di carte-labirinto i giocatori guadagnano come premio delle chiavi.

- Dopo essersi aggiudicato le prime 2 carte, al giocatore spetta una chiave verde.
- Con la terza carta, il giocatore aggiunge una chiave rossa.
- Dopo aver vinto la 4ª carta, prende anche una chiave blu.
- Dopo aver guadagnato 5 carte... la partita termina perché quel giocatore ne è anche il vincitore!

Attenzione: le chiavi sono un premio, ma rappresentano anche un'ulteriore sfida. Infatti ogni volta che ne guadagna una, il concorrente sarà