

Asterix LABYRINTH



WILLKOMMEN IN DIESEM VÖLLIG VERRÜCKTEN GALLISCHEN LABYRINTH!

Verschiebe die Gänge des Labyrinths so geschickt, dass neue Wege entstehen und du deine Lieblingsfiguren aus Asterix erreichst. Aber Vorsicht: Oft gibt es Momente, in denen du glaubst, dein Ziel erreichen zu können, doch plötzlich verschieben sich wieder Wände ... Ein völlig verrücktes Rennen in einem sich bewegenden Labyrinth!

INHALT

- A) 1 Spielplan
- B) 34 Gängekarten
- C) 24 Bildkarten
- D) 4 Zaubertrank-Chips
- E) 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, Zaubertrank-Chips, 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 einen Aufsteller und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld in eine der Spielplanecken.

Spielt ihr mit der optionalen Regel, erhält jeder Spieler außerdem einen Zaubertrank-Chip.

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 Asterix-Comic gelesen 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 Labyrinth zu 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 Ausgangsposition für deinen nächsten Zug zu verschaffen.



OPTIONAL:

VERWENDUNG DES ZAUBERTRANKS

Einmal pro Spiel kann ein Spieler, bevor er seine Spielfigur bewegt, beschließen, aus seiner Feldflasche mit Zaubertrank zu trinken.

Dank der übermenschlichen Kraft, die ihm der Trank verleiht, kann er das Labyrinth ein zweites Mal verändern, bevor er seine Spielfigur bewegt.

Achtung:

Dies kann er nur ein einziges Mal im Spiel tun! Sobald er diese Kraft eingesetzt hat, legt er seinen Zaubertrank-Chip zurück in die Spielschachtel und kann im Laufe des Spiels keinen weiteren Chip mehr erhalten.



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.

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

©2022

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460

D-881994 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstraße 9

CH-5436 Würenlos



Astérix LABYRINTH

BIENVENUE DANS CE LABYRINTHE GAULOIS COMPLÈTEMENT FOU !

Faites coulisser astucieusement les couloirs du labyrinthe pour créer des chemins et ainsi atteindre les personnages en premier. Mais attention, c'est souvent au moment où on pense pouvoir atteindre son but que soudain les murs coulisent... Une course complètement folle dans un labyrinthe en mouvement !

CONTENU :

- A) 1 plateau de jeu
- B) 34 plaques Couloirs
- C) 24 cartes
- D) 4 jetons Potion magique
- E) 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 reviendra sur sa case de départ avec son pion remportera la partie.

PRÉPARATION

Avant la première partie : Détacher soigneusement les plaques Couloir, les jetons Potion, 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 Départ de sa couleur, à l'un des coins du plateau.

Si vous jouez avec la règle avancée optionnelle : chaque joueur reçoit aussi un jeton Potion magique.

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 que le joueur doit retrouver.

Le dernier joueur à avoir lu un album d'Astérix entame la partie, sinon le plus jeune joueur. 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, laisser 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 pion.

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.

Remarque : 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.



RÈGLE AVANCÉE OPTIONNELLE :

UTILISATION DE LA POTIÖN MAGIQUE

Une fois par partie, avant de déplacer son pion, un joueur peut décider de boire sa gourde de potion magique. Grâce à la force surhumaine que lui confère la potion, il peut modifier une seconde fois le labyrinthe avant de déplacer son pion.

Attention :

Il ne peut faire ceci qu'une seule fois au cours de la partie ! Une fois ce pouvoir utilisé, il remet son jeton Potion magique dans la boîte de jeu et ne pourra plus en recevoir d'autre en cours de partie.



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 :

Distribuer 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 objectifs. 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.

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

©2022
ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach
F-68120 Pfastatt



Asterix LABYRINTH

WELKOM IN HET BETOVERDE GALLISCHE DOOLHOF!

Verschuif de gangen van het doolhof slim om de wegen vrij te maken zodat je als eerste bij de personages komt. Maar let op, soms denk je dat je bij je doel bent en dan ineens loopt de weg dood...

Een doldwaze wedstrijd in een bewegend doolhof!

INHOUD:

- A) 1 Spelbord
- B) 34 Gangkaarten
- C) 24 Schatkaarten
- D) 4 toverdrank-fiches
- E) 4 figuren met opzetvoetjes



DOEL

Iedere speler probeert door het slim verschuiven van de gangen de weg vrij te maken en bij zijn gezochte personages 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, toverdrank-fiches, 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 schatkaarten en verdeel ze gelijkmatig onder de spelers*. Leg jullie schatkaarten 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.

Als jullie met de optionele geavanceerde spelregels spelen: iedere speler krijgt ook een toverdrank-fiche.

Nu kan het spel beginnen!



*De mannelijke verwijswaarden 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. 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 schatkaart. 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.

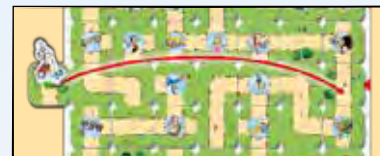
Enige uitzondering: de gangkaart mag niet teruggeschoven worden op de plek waar hij er in de vorige beurt is uitgeschoven.

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

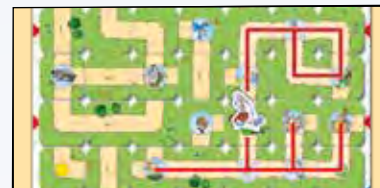
Na het verschuiven mag je je speelfiguur op ieder veld zetten dat je via een ononderbroken gang in het doolhof kunt bereiken. Dat geldt ook als daar al een speelfiguur staat. Je mag zo ver zetten als je wilt en daarbij ook andere speelfiguur speelfiguren inhalen.

Je kunt ook blijven staan. Beëindig je je zet op het gezochte teamlid, dan heb je je doel bereikt.

Leg de schatkaart open naast je stapel. Nu mag je de volgende schatkaart 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.



OPTIONEEL:

GEbruik VAN DE TOVERDRANK

Je mag één keer tijdens het spel, voordat je je speelfiguur verzet, beslissen om je toverdrank op te drinken. Dankzij de bovenmenselijke kracht die je krijgt door de toverdrank, mag je het doolhof een tweede keer verschuiven voordat je je speelfiguur verzet.

Let op:

e mag dit tijdens het spel maar één keer doen! Als je de kracht van de toverdrank één keer gebruikt hebt, leg je het fiche terug in de doos en je kunt geen nieuwe meer krijgen.



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 schatkaarten zoals gewoonlijk. Leg dan al je schatkaarten 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 schatkaart om. Zijn al je schatkaarten omgedraaid, dan moet je zoals gewoonlijk nog terug naar je startveld om het spel te winnen.

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / ©2022 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

©2022

ravensburger.com

Ravensburger B.V.

Postbus 289

NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA

BITM Atomiumsquare Box 357

B-1020 Brussel - Bruxelles1b

