

# De betoverde doolhof

Op ontdekkingstocht in de betoverde doolhof

Ravensburger® Spel nr. 01 101 8

Auteur: Max J. Kobbert

Ontwerp: Herbert Lentz, Horst Laupheimer, Wolfgang Scheit

Gezelschapsspel voor 1 - 4 spelers vanaf 8 jaar

Inhoud: 1 speelbord

34 doolhofkaarten

24 schatkaarten

4 pionnen



## Doel van het spel

In een betoverde doolhof gaan de spelers op een ontdekkingstocht. Door het handig verschuiven van de gangen in de doolhof, probeert iedere speler zijn geheimzinnige voorwerpen en levende wezens te bereiken. Wie als eerste alle geheimen heeft opgelost en weer terug is bij het begin, heeft gewonnen.



## Vorbereiding

De **doolhofkaarten** worden goed geschud en op de vrije velden van het speelbord gelegd. Zo ontstaan door toeval de gangen in de doolhof. Eén doolhofkaart blijft over.

De 24 kaarten met voorwerpen en figuren, de zogenaamde „**schatkaarten**“, worden ook goed geschud en onder de spelers verdeeld. Elke speler ontvangt hetzelfde aantal kaarten. Iedereen legt zijn schatkaarten met de afbeelding naar beneden op een stapel voor zich neer.



# Spelregels

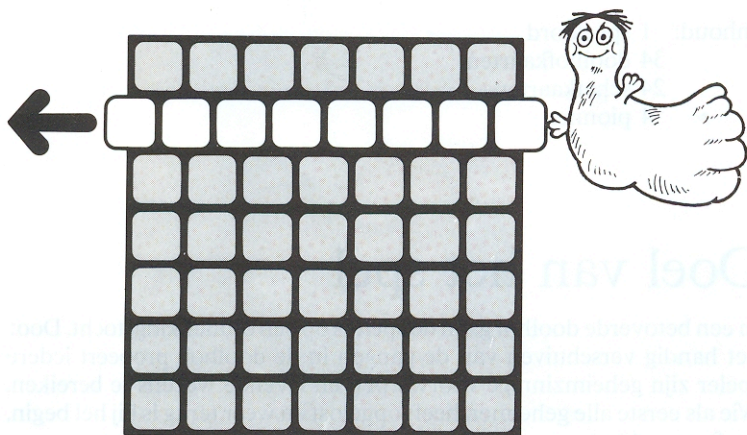
De jongste speler mag beginnen.

De eerste speler bekijkt zijn bovenste schatkaart en legt deze kaart daarna gedekt voor zich. De afbeelding op deze kaart is zijn eerste doel.

**Om dit doel te bereiken moet de speler door het inschuiven van een doolhofkaart de doolhof veranderen en daarna zijn pion verplaatsen.**

## Het veranderen van de doolhof

De speler neemt de overgebleven doolhofkaart en schuift deze in aan de zijkant van het speelbord. Daardoor wordt er aan de andere kant van het speelbord een kaart uitgeschoven. Deze doolhofkaart blijft naast het speelbord liggen totdat de volgende speler aan de beurt is (zie uitzondering).



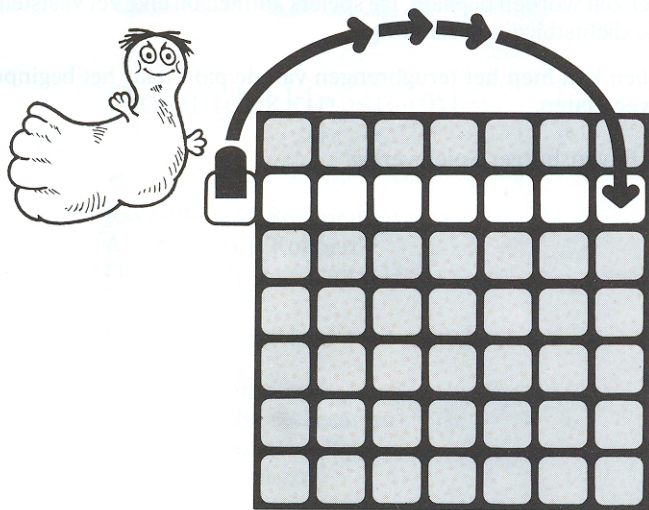
De plaatsen waar de doolhofkaarten in het speelbord kunnen worden geschoven, zijn aan de rand met een pijl aangegeven.

Telkens blijft er een doolhofkaart over. De speler die aan de beurt is, mag deze kaart naar keuze in het speelbord schuiven.

**Uitzondering:** Een doolhofkaart die uit het speelbord is geschoven, mag door de volgende speler niet op dezelfde plaats weer worden ingeschoven. Het direct ongedaan maken van de „verschuiving“ van de vorige speler is dus niet toegestaan.

Ook als een speler de mogelijkheid heeft om zonder verandering zijn doel te bereiken, moet de doolhof toch altijd veranderd worden.

Als een pion samen met een doolhofkaart uit het speelbord wordt geschoven, wordt deze pion aan de andere kant op het nieuwe doolhofkaartje geplaatst. Dit verplaatsen geldt niet als een zet.



## Het verplaatsen van de pion

Een speler die de doolhofgangen heeft verschoven, mag zijn pion naar eigen inzicht onbeperkt verplaatsen zo ver als de gangen doorlopen. Indien je wilt, mag de pion ook blijven staan. Op één speelveld mogen meerdere pionnen staan; er wordt niet geslagen.

Als het doel niet direct bereikbaar is, mag de pion zo worden neergezet dat het uitgangspunt bij de volgende beurt gunstig is.

Wie de afbeelding van zijn eerste schatkaart heeft bereikt, laat deze kaart aan de andere spelers zien. Bij de volgende beurt bekijkt deze speler zijn tweede schatkaart en probeert dan zijn volgende doel te bereiken, enz.



## Einde van het spel

De speler die al zijn schatkaarten heeft omgedraaid en ook alle doelen heeft bereikt, moet tot slot zijn pion weer terugbrengen naar het **beginpunt**.

**Wie dit als eerste lukt, is winnaar.**



# Variatie voor het spelen met jongere kinderen

Om het spel wat gemakkelijker te maken, mogen de spelers aan het begin alle schatkaarten bekijken. De volgorde van de doelen mag dan door de speler zelf worden bepaald. De spelers kunnen bij elke zet vaststellen, waar de dichtstbijzijnde schat ligt.

Bovendien kan men het terugbrengen van de pion naar het beginpunt achterwege laten.

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger B.V.  
Neonweg 2A · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

**Ravensburger**

220982