

LABYRINTH

TEAM EDITION



Unite le forze e trovate tutti i tesori prima che scada il tempo.

Da 2 a 4 giocatori, età 8+

Contenuto

- ① 1 tabellone
- ② 34 tessere del labirinto
- ③ 24 carte tesoro
- ④ 24 carte *Dedalo*
- ⑤ 1 portacarte (libro di *Dedalo*)
- ⑥ 4 pedine
- ⑦ 4 plance dei personaggi
- ⑧ 12 gettoni incantesimo:
 - 4x incantesimi di scorrimento
 - 4x incantesimi di rotazione
 - 4x incantesimi base:
 - 1x incantesimo di scambio,
 - 1x incantesimo di attraversamento,
 - 1x incantesimo di aggiramento,
 - 1x incantesimo di teletrasporto



Ideatore: Max J. Kobbert · Autore: Brett J. Gilbert
Design: Chiara Bellavite, KniffDesign (Regole del gioco)
Illustrazioni: Naiade, Pilot Studio, Paper Pirates
Redazione: Andre Maack, Valentin Köberlein



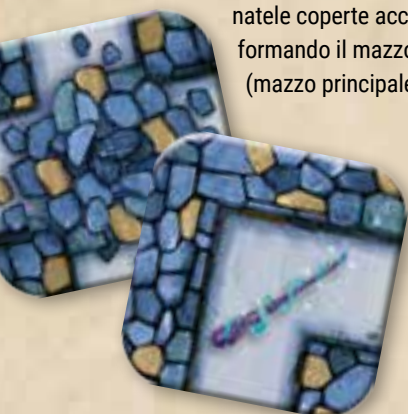
Prima di iniziare a giocare:

rimuovete con attenzione le tessere del labirinto e tutte le carte dalle fustelle. Assemblate il libro di *Dedalo* come mostrato.



Preparazione

1. Posizionate il tabellone ① davanti a voi. Mischiate le 34 tessere del labirinto ② e posizionatele a faccia in su sugli spazi liberi del tabellone per creare un labirinto in modo casuale. Una delle tessere deve essere messa da parte e posizionata a faccia in su accanto al tabellone: servirà a far scorrere i corridoi del labirinto.
2. Mischiate le 24 carte tesoro ③ e posizionatele coperte accanto al tabellone formando il mazzo da cui pescare (mazzo principale).
3. Mischiate anche le 24 carte *Dedalo* ④ e posizionatele coperte sul lato destro del portacarte (il libro di *Dedalo*) ⑤.
4. Tutti i giocatori scelgono una pedina ⑥ e la plancia del personaggio ⑦ corrispondente. Posizionate le vostre pedine sulle caselle di partenza del rispettivo colore disposte agli angoli del tabellone e collocate la plancia del vostro personaggio di fronte a voi.
5. A seguire, ciascun giocatore riceve 2 gettoni incantesimo ⑧: 1× scorrimento e 1× rotazione. Disponeteli a faccia in su accanto alla plancia del vostro personaggio. I 4 incantesimi base (scambio, attraversamento, aggiramento e teletrasporto) servono solo per la modalità base e la modalità esperti: se state giocando una partita introduttiva, potete riporli nella scatola.
6. A questo punto, ciascun giocatore riceve 2 carte tesoro dal mazzo principale ③. Queste carte devono essere posizionate scoperte (cioè con il lato del tesoro rivolto verso l'alto) sugli appositi spazi ⑨ della plancia del vostro personaggio ⑦.
7. Decidete chi di voi sarà il primo a iniziare: il giocatore designato riceverà il libro di *Dedalo* ⑤ e lo posizionerà di fronte a sé.



Scopo del gioco

Dedalo, il fantasma del labirinto, vi ha intrappolato nel suo labirinto incantato. Per vostra fortuna esiste un'uscita segreta: un portale che potrà essere svelato recuperando 24 tesori magici. Trovare il portale è l'unico modo per poter fuggire dal labirinto. Unite le forze e recuperate tutti i tesori prima dello scadere del tempo!

Iniziate ogni turno leggendo una nuova pagina dell'antico libro di *Dedalo* per scoprire il prossimo ostacolo che ha in serbo per voi. Il suo obiettivo è impedirvi di fuggire, e per farlo cercherà di rallentarvi spostando e bloccando i corridoi, nascondendo i tesori e teletrasportandovi da una parte all'altra del labirinto.

Riuscirete a raccogliere tutti i tesori e a trovare il portale segreto prima che nel libro di *Dedalo* non resti più alcuna pagina da girare? Se fallite, resterete intrappolati nel labirinto per sempre!



Le seguenti regole vi guideranno nello svolgimento della vostra **partita introduttiva**. Quando vi sentirete pronti per una sfida più impegnativa, leggete le regole riportate nell'ultima pagina, che vi spiegheranno come si gioca in **modalità base** o in **modalità esperti**.

I tesori



Svolgimento del gioco

Se il libro di *Dedalo* è posizionato di fronte a te, significa che è il tuo turno. Una volta terminato il turno, il giro prosegue in senso orario e il libro viene passato di giocatore in giocatore. Durante ciascun turno, il giocatore dovrà svolgere le 3 azioni seguenti:

1. Leggere il libro di *Dedalo*

Il giocatore gira la pagina successiva del libro di *Dedalo* da destra a sinistra: la pagina rivelerà l'azione intrapresa da *Dedalo* per ostacolare i vostri piani.

2. Usare i gettoni incantesimo e muovere la propria pedina

Il giocatore usa i suoi gettoni incantesimo e muove la propria pedina attraverso il labirinto. In questo modo potrà cercare di raggiungere i tesori indicati dalle carte tesoro scoperte presenti sulla plancia del proprio personaggio.

3. Fine del turno

Quando durante il proprio turno il giocatore raggiunge uno o entrambi i tesori, pescherà il corrispondente numero di nuove carte tesoro dal mazzo principale e volterà i gettoni incantesimo utilizzati mettendoli di nuovo a faccia in su. Fatto questo, passerà il libro di *Dedalo* al prossimo giocatore.

1. Leggere il libro di *Daedalus*

All'inizio del tuo turno, *Dedalo* cercherà di interferire con i tuoi piani. Gira la prossima carta *Dedalo* e posizionala scoperta sul lato sinistro del libro di *Dedalo* come se stessi girando una pagina.

Segui le istruzioni presenti sulla carta.



Capovolgi la tessera del labirinto che si trova accanto al tabellone in modo che il suo **lato posteriore** sia visibile, quindi spingila verso



l'interno del labirinto partendo dalla posizione indicata. Dovrai farla scorrere finché la tessera che si trova sul lato opposto non viene spinta fuori dal labirinto. Posiziona la tessera fuoriuscita accanto al tabellone: potrà essere utilizzata per altre azioni di scorrimento.

Se *Dedalo* provoca la fuoriuscita di una tessera del labirinto che si trova a faccia in giù, questa dovrà essere capovolta e posizionata a faccia in su accanto al tabellone.

Se la pedina di un giocatore si trova sulla tessera che *Dedalo* ha fatto uscire dal labirinto, questa dovrà essere riportata alla rispettiva posizione di partenza.



Esempio: fai scorrere la tessera del labirinto con il lato posteriore rivolto verso l'alto nella fila indicata dalla freccia, che si trova tra la posizione di partenza gialla e quella rossa.



Cerca le due tessere del labirinto con i tesori o i simboli indicati. Capovolgi tutte le tessere del labirinto visibili sul tabellone in modo che il loro **lato posteriore** sia visibile, lasciandole però nella posizione in cui si trovano. Le tessere già capovolte rimangono così (non vanno capovolte di nuovo).

Se la pedina di un giocatore si trova su una tessera del labirinto capovolta da *Dedalo*, dovrà essere riportata alla posizione di partenza del suo colore.



Prima



Dopo



Porta entrambe le pedine mostrate sulla carta *Dedalo* alla posizione di partenza da questa indicata.

Ignora le pedine che non sono in gioco.



Prima



Dopo



2. Usare i gettoni incantesimo e muovere la propria pedina

Ora è il momento di usare i tuoi incantesimi. Modifica il labirinto e muovi la tua pedina attraverso i corridoi per raccogliere uno o entrambi i tesori indicati sulle carte tesoro che si trovano sulla tua plancia.

Durante il tuo turno, potrai eseguire ciascuna delle seguenti azioni 1 volta e nell'ordine che preferisci:

- usa il tuo incantesimo di scorrimento
- usa il tuo incantesimo di rotazione
- muovi la tua pedina



Usa il tuo incantesimo di scorrimento

Puoi usare l'incantesimo di scorrimento una sola volta, prima o dopo aver mosso la tua pedina. Lungo il bordo del tabellone ci sono 12 frecce: servono a contrassegnare le file in cui puoi far scorrere la tessera del labirinto che si trova accanto al tabellone posizionata a faccia in su. Una volta che hai scelto una fila, spingi la tessera del labirinto in modo che quella che si trova sul lato opposto venga spinta all'esterno del labirinto stesso (come in precedenza).

Dopo aver usato il tuo incantesimo di scorrimento, capovolgi il gettone incantesimo corrispondente: non potrai più usarlo per questo turno.

Attenzione! L'incantesimo di scorrimento non può essere usato per spingere fuori dal labirinto una tessera capovolta!

La tua pedina o quella di un altro giocatore è stata spinta fuori dal labirinto durante lo scorrimento? Posizionala sulla tessera appena inserita sul lato opposto del labirinto. Questo spostamento non conta come turno per la pedina spostata.



Usa il tuo incantesimo di rotazione

Puoi usare l'incantesimo di rotazione una sola volta, prima o dopo aver mosso la tua pedina.

L'incantesimo ti permette di cambiare

l'orientamento di una qualsiasi delle tessere che si trovano all'interno del labirinto. Prendi la tessera, ruotala e riposizionala nello stesso punto del labirinto.

Se sulla tessera scelta è presente una pedina, essa rimane su quella tessera.

Dopo aver usato il tuo incantesimo di rotazione, capovolgi il gettone incantesimo corrispondente: non potrai più usarlo per questo turno.



Prima



Dopo

Muovi la tua pedina

Puoi muovere la tua pedina una volta verso una tessera raggiungibile in un unico spostamento ininterrotto all'interno del labirinto. Questo vale anche se un'altra pedina si trova già sulla stessa tessera. Non c'è un limite di tessere percorribili ed è anche possibile oltrepassare le altre pedine in gioco. Puoi anche restare fermo nella tessera in cui ti trovi.

Attenzione! Le tessere del labirinto capovolte bloccano la strada e non è possibile oltrepassarle!



Raccogli un tesoro

Per raccogliere un tesoro, devi muoverti attraverso i corridoi del labirinto e fermarti su una tessera in cui si trova uno dei tesori presenti sulla tua plancia.

Non è possibile raccogliere un tesoro transitando sulla sua tessera e fermandosi poi su un'altra.

Puoi raccogliere il tesoro solo se possiedi la carta tesoro corrispondente alla tessera su cui ti sei fermato. A quel punto, dovrai seguire i seguenti passi:

- prendi la carta tesoro corrispondente dalla plancia del tuo personaggio e collocala accanto al tabellone con il lato posteriore rivolto verso l'alto. Progredendo nella partita, le varie carte tesoro formeranno un'immagine del portale segreto che ti permetterà di fuggire dal labirinto.
– *Successivamente* –
- ottieni un movimento bonus e puoi nuovamente muovere la tua pedina attraverso i corridoi (secondo le regole già spiegate) per provare a raccogliere un altro tesoro, oppure puoi usare l'ingegno per posizionarti in modo favorevole.

Se non hai ancora usato uno o entrambi gli incantesimi a tua disposizione, puoi farlo **prima o dopo aver effettuato il tuo movimento bonus**. (Gli incantesimi potrebbero rivelarsi utili per aiutare uno degli altri giocatori.)

Non hai più tesori sulla tua plancia?

Verso la fine del gioco, quando il mazzo delle carte tesoro è vuoto e non hai più carte tesoro sulla tua plancia, potrai usare il tuo turno per aiutare gli altri giocatori raccogliendo i loro tesori.



Esempio: raccogliere un secondo tesoro

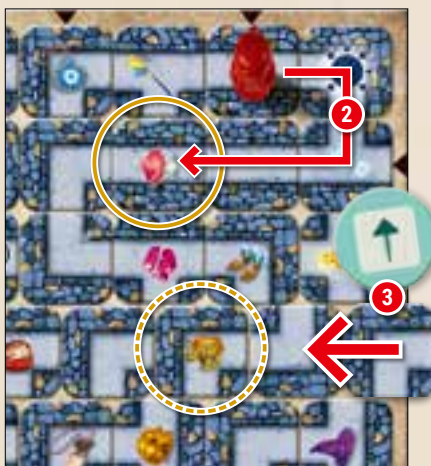
Raccogli un secondo tesoro

Se hai ottenuto un movimento bonus, puoi usarlo per cercare di raccogliere il tesoro della seconda carta presente sulla tua plancia. Se ci riesci, avrai trovato entrambi i tesori in un solo turno!

Attenzione! Una volta raccolto il tuo secondo tesoro, **non riceverai** un altro movimento bonus!



I tesori indicati dalle carte presenti nella tua plancia sono il fungo e l'elefante. Usi il tuo incantesimo di rotazione **1** per creare un percorso verso il fungo.



Usi il movimento a disposizione per raggiungere e raccogliere il fungo **2**. Dato che hai raccolto il tuo primo tesoro in questo turno, ottieni un movimento bonus. Prima di effettuarlo, usi il tuo incantesimo di scorrimento **3**, per modificare il labirinto.



In questo modo puoi raggiungere l'elefante e raccogliere il secondo tesoro nello stesso turno **4**. Non puoi ottenere ulteriori movimenti bonus. Hai utilizzato entrambi i tuoi incantesimi: il tuo turno termina qui.

Capovolgi le tessere del labirinto già capovolte in precedenza

Non è possibile oltrepassare una tessera del labirinto capovolta, ma è possibile spostarsi su di essa. Per fare ciò, è necessario che ci sia una via non bloccata che conduce alla tessera in questione, in modo da poterla percorrere e **fermarsi poi sulla tessera**.

Una volta fatto questo, puoi nuovamente capovolgere la tessera e posizionarla a faccia in su! Prendi la tessera, orientala nella **direzione che desideri** e riposizionala nello stesso punto del labirinto. A questo punto, posiziona nuovamente la tua pedina sulla tessera, che può ora essere attraversata. La tessera reinserita non può tuttavia collegarsi al percorso che hai usato per raggiungerla.

Potrai spostare la tua pedina dalla tessera come al solito **nel tuo prossimo movimento**.

Vietato sbirciare!

Non è permesso sbirciare sotto le tessere del labirinto capovolte. L'unico modo per vedere cosa c'è sul lato opposto è capovolgerle nuovamente durante il tuo turno, quindi cerca di ricordare la posizione di ciascun tesoro!

3. Fine del turno

Alla fine del tuo turno, effettua le seguenti azioni:

- hai trovato dei tesori? Allora pesca una nuova carta tesoro dal mazzo principale. Se il mazzo è terminato, salta questa azione;
- hai usato degli incantesimi? Allora ruota tutti i gettoni incantesimo utilizzati a faccia in su, in modo da poterli utilizzare nuovamente durante il prossimo turno;
- passa il libro di *Dedalo* al prossimo giocatore (ricorda che il giro si svolge in senso orario). Il prossimo giocatore potrà quindi iniziare il suo turno.

Fine del gioco

La squadra **vince** se riesce a raccogliere tutti i 24 tesori prima che le pagine del libro di *Dedalo* finiscano. Il lato posteriore delle 24 carte tesoro forma un'immagine del portale segreto che vi permette di fuggire dal labirinto.

La squadra **perde** se le pagine da girare nel libro di *Dedalo* terminano prima di aver raccolto tutti i tesori e completato quindi il portale.



Prima



Dopo

Dedalo capovolgerà spesso le tessere del labirinto in cui è presente un tesoro, quindi potrebbe essere necessario spostarsi su queste tessere e capovolgerle nuovamente prima di poter raccogliere il relativo tesoro. Se riuscirai a farlo e se il tesoro corrisponde a una delle carte tesoro sulla tua plancia, lo avrai raccolto. A quel punto, posiziona la carta tesoro corrispondente come spiegato in precedenza.

Nota: ottieni un movimento bonus solo la prima volta che raccogli un tesoro durante il tuo turno. Raccogliendo il secondo tesoro non otterrai quindi alcun movimento bonus.

Promemoria

- Non devi per forza usare tutti gli incantesimi. Se ne hai ancora a disposizione, puoi utilizzarli per aiutare i tuoi compagni, ma puoi farlo solo durante il tuo turno.
- Puoi usare i tuoi incantesimi solo una volta per turno, ma puoi scegliere se usarli prima o dopo esserti mosso attraverso il labirinto.
- L'incantesimo di scorrimento non può essere usato per spingere fuori dal labirinto una tessera capovolta.
- Puoi usare il tuo incantesimo di scorrimento per far scorrere una qualsiasi delle file contrassegnate dalle frecce. Puoi anche far scorrere le tessere nel verso opposto allo scorrimento precedente.
- Quando durante il tuo turno raccogli il primo tesoro, ottieni un movimento bonus. Quando raccogli il secondo tesoro del turno, non ottieni ulteriori movimenti bonus. Puoi raccogliere massimo 2 tesori per turno.
- La squadra vince il gioco una volta che ha raccolto l'ultimo tesoro ed è quindi riuscita ad assemblare il portale segreto del labirinto. Non è necessario che i giocatori tornino alla loro posizione di partenza.

Gioco base

Il gioco base si svolge seguendo le stesse regole della partita introduttiva. La differenza è che ci sono **4 nuovi incantesimi** tra cui scegliere.

Durante la preparazione del gioco, tutti i giocatori ricevono un incantesimo di scorrimento, come di consueto. Successivamente, prendete 1 incantesimo di rotazione e i 4 incantesimi base (1 incantesimo di scambio, 1 incantesimo di attraversamento, 1 incantesimo di teletrasporto e 1 incantesimo di aggiramento). I 3 incantesimi di rotazione rimanenti vanno rimessi nella scatola, mentre ciascun giocatore può prendere uno dei 5 gettoni incantesimo appena elencati. Potete sceglierli oppure lasciarli a faccia in giù e prenderli in modo casuale. Rimettete tutti i gettoni incantesimo inutilizzati nella scatola.

Il funzionamento degli incantesimi di scorrimento e rotazione è già stato spiegato. Gli altri incantesimi sono spiegati di seguito:



Scambio

Puoi usare l'incantesimo di scambio una sola volta, prima o dopo aver mosso la tua pedina. Questo incantesimo permette di scambiare la posizione di due tessere posizionate l'una a fianco all'altra oppure una sopra l'altra (non valido per quelle posizionate diagonalmente). Queste tessere possono anche essere capovolte. Non è permesso né ruotare né sbirciare il lato nascosto delle tessere del labirinto. Le pedine che si trovano su una tessera scambiata si muovono insieme ad essa.



Prima

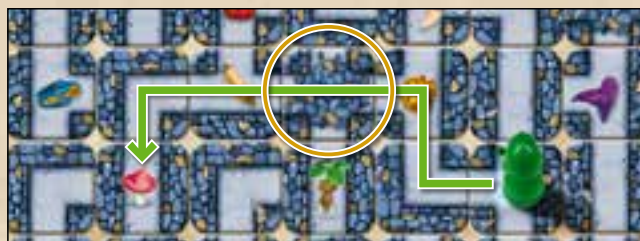


Dopo



Attraversamento

L'incantesimo di attraversamento permette a una pedina di attraversare una tessera del labirinto capovolta da e verso un corridoio adiacente che non sia a sua volta bloccato (si può attraversare solo una tessera capovolta per incantesimo). La tessera in questione rimane capovolta.



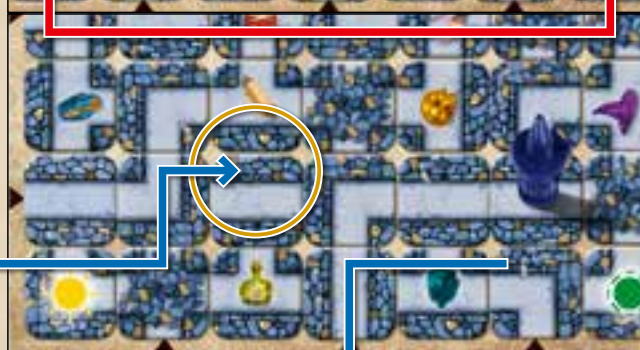
Teletrasporto

L'incantesimo di teletrasporto permette di teletrasportarsi da una qualsiasi casella di partenza raggiungibile dalla pedina verso un'altra casella di partenza (la tua o quella di un altro giocatore) e continuare il movimento da tale posizione.



Aggiramento

L'incantesimo di aggiramento permette di uscire dai confini del labirinto tramite un corridoio non bloccato che conduce verso il bordo del tabellone e rientrare poi in un corridoio non bloccato tramite una tessera (adeguatamente orientata) adiacente a uno dei bordi. Una volta rientrata, la pedina può continuare il movimento come di consueto. Il movimento non può terminare al di fuori del tabellone. È anche possibile rientrare in una tessera del labirinto capovolta: in tal caso, la tessera viene nuovamente capovolta (posta con il lato "libero" rivolto verso l'alto) e il movimento termina in quel punto.



Modalità esperti

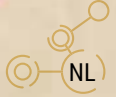
La modalità esperti segue le regole del gioco base. La differenza è che i tesori vanno raccolti nell'ordine in cui sono disposti sulla plancia di ciascun giocatore (da sinistra a destra). Una volta raccolto il tesoro di sinistra, fai scorrere la carta tesoro di destra nel posto che l'altra ha lasciato libero.

Pesca i tuoi tesori uno alla volta e disponili sulle caselle della tua plancia da sinistra a destra. Quando non hai più tesori sulla tua plancia, puoi aiutare gli altri giocatori a raccogliere i loro tesori, ma puoi raccogliere solo quello la cui carta si trova sulla sinistra della plancia dei tuoi compagni.



LABYRINTH

TEAM EDITION



Spelidee: Max J. Kobbert · Auteur: Brett J. Gilbert
Design: Chiara Bellavite, KniffDesign (handleiding)
Illustraties: Niada, Pilot studio, Paper Pirates
Redactie: André Maack, Valentin Köberlein

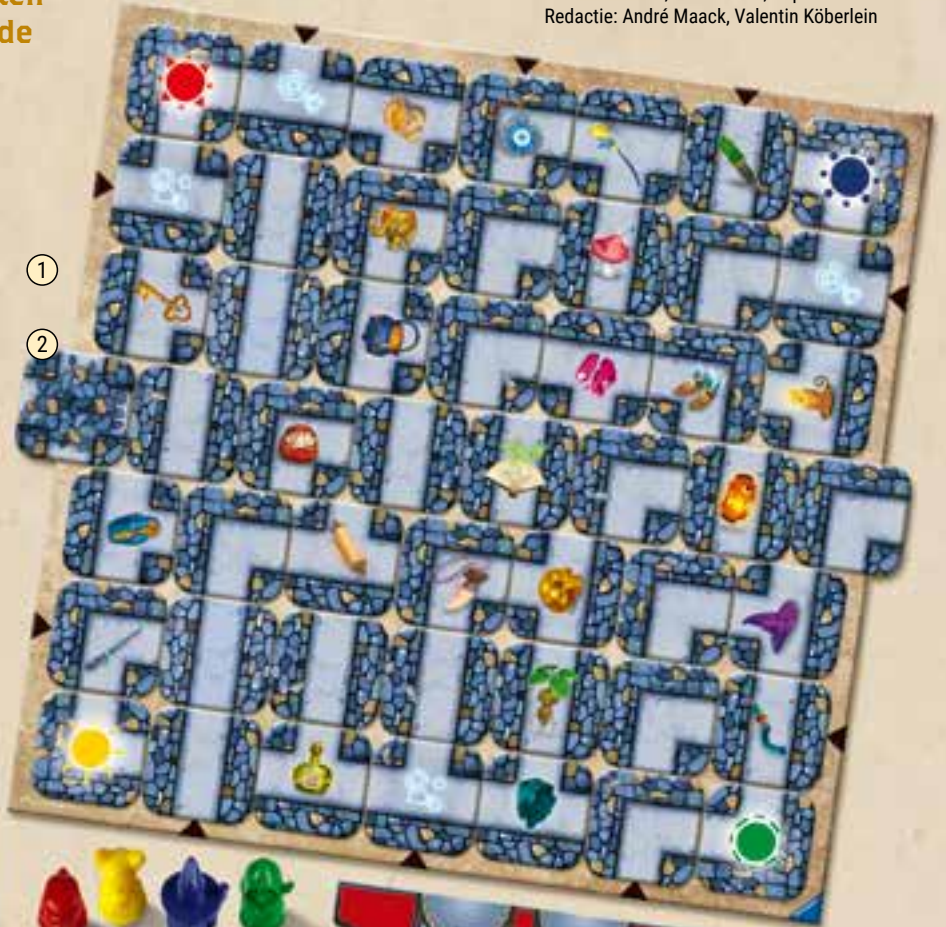


Bundel jullie krachten en vind alle schatten, voordat de tijd om is.

Voor 2-4 avonturiers vanaf 8 jaar

Inhoud

- ① 1 Spelbord
- ② 34 Gangkaarten
- ③ 24 Schatkaarten
- ④ 24 *Daedalus*-kaarten
- ⑤ 1 Kaartenhouder (Boek van *Daedalus*)
- ⑥ 4 Speelfiguren
- ⑦ 4 Spelersborden
- ⑧ 12 Toverspreuk-schijfjes:
 - 4x schuif-spreuk
 - 4x draai-spreuk
 - 4x basis-toverspreuken:
 - 1x wissel-spreuk,
 - 1x oversteek-spreuk,
 - 1x uitbraak-spreuk,
 - 1x teleporteren-spreuk



Voor het eerste spel:

Haal de gangkaarten en de rest van de kaarten voorzichtig uit het karton. Zet het Boek van *Daedalus* in elkaar volgens de afbeelding.



Vorbereitung

1. Leg het spelbord ① voor je neer. Schud de 34 gangkaarten ② en leg ze open op de vrije velden van het spelbord, zo dat er een toevallig doolhof ontstaat. 1 Gangkaart blijft over. Deze wordt gebruikt om de doolhofgangen te verschuiven en open naast het spelbord gelegd.
2. Schud de 24 schatkaarten ③ en leg ze als blinde trekstapel met de schatkant naar beneden naast het spelbord.
3. Schud ook de 24 *Daedalus*-kaarten ④ en leg ze blind aan de rechter kant van de kaartenhouder (Boek van *Daedalus*) ⑤.
4. Kies nu allemaal 1 speelfiguur ⑥ en het bijhorende spelersbord. Zet je speelfiguur op het startveld met dezelfde kleur in één van de hoeken van het spelbord en leg de spelersborden voor je neer.
5. Vervolgens krijgen jullie ieder 2 toverspreuk-schijfjes ⑧: 1x schuiven en 1x draaien. Leg deze open naast je spelersbord. De 4 basis-spreuken (wissel, oversteek, uitbraak en teleporteren) heb je nodig voor het basisspel en spel voor gevorderden. Als jullie eerst het introductiespel spelen, leg ze dan terug in de doos.
6. Nu krijgen jullie ieder 2 schatkaarten van de trekstapel ③. Leg deze zichtbaar (dus met de schatzijde naar boven) op de daarvoor bestemde plaatsen ⑨ van jullie spelersbord ⑦.
7. Beslis samen wie er begint. Als je begint, krijg je het Boek van *Daedalus* ⑤ en leg je het voor je neer.

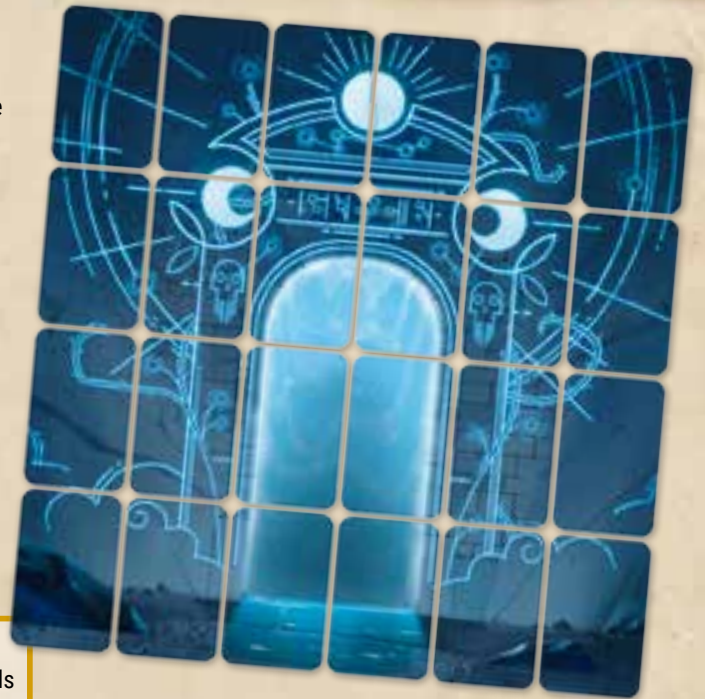


Doel van het spel

Daedalus, de geest van het doolhof, heeft jullie opgesloten in zijn betoverde doolhof. Gelukkig is er een geheime uitgang: een portaal, dat jullie met behulp van 24 magische schatten kunt opsporen. Alleen zo kun je uit het doolhof ontsnappen. Werk samen en verzamel alle schatten voordat de tijd om is!

Begin iedere ronde door in het oude Boek van *Daedalus* een bladzijde om te slaan. Die vertelt jullie wat *Daedalus* straks weer in zijn schild voert. Hij wil verhinderen dat jullie ontsnappen en zal proberen jullie te vertragen, door gangen te verschuiven en te blokkeren, schatten te verstopten en jullie in het doolhof heen en weer teleporterend.

Lukt het jullie alle schatten te verzamelen en het geheime portaal te vinden, voordat er in het Boek van *Daedalus* geen bladzijde meer om te slaan is? Want anders blijven jullie voor altijd in het doolhof gevangen!



Deze regels leggen jullie uit hoe het **introductiespel** werkt. Als jullie klaar zijn voor een grotere uitdaging, lees dan de aanvullende regels aan het einde die de **basisregels** of **het spel voor gevorderden** uitleggen.

De schatten



Verloop van het spel

Als je het Boek van *Daedalus* voor je hebt, ben je aan de beurt. Vervolgens spelen jullie om de beurt met de klok mee en geven dan ook het boek door. Iedere beurt bestaat uit de 3 volgende acties:

1. Lees in het Boek van *Daedalus*

Sla de volgende bladzijde in het Boek van *Daedalus* om van rechts naar links. Zo kunnen jullie zien wat *Daedalus* onderneemt om jullie plannen te dwarsbomen.

2. Gebruik toverspreuk-schijfjes en zet je speelfiguur

Gebruik je toverspreuk-schijfjes en verplaats je door het doolhof. Zo kun je de schatten bereiken, die op de openliggende schatkaarten op je spelersbord zijn aangegeven.

3. Einde van de beurt

Als je in je beurt een of beide schatten bereikt hebt, pak je een overeenkomstig aantal nieuwe kaarten van de trekstapel en draai dan je gebruikte toverspreuk-schijfjes terug naar de voorkant. Geef dan het boek van *Daedalus* een positie verder met de klok mee.

1. Lees in het boek van *Daedalus*

In het begin van je beurt zal *Daedalus* proberen je plannen te dwarsbomen. Draai de volgende blind liggende *Daedalus*-kaart om en leg deze open op de linker bladzijde van het Boek van *Daedalus*, net alsof je een bladzijde omdraait. Volg dan de aanwijzingen op die op deze kaart staan:



Draai de naast het spelbord liggende gangkaart om, zodat de **achterkant** te zien is. Schuif deze dan in de aangegeven

positie in het doolhof. Schuif hem er zo ver in, tot er aan de andere kant een andere gangkaart uitgaat. Leg de gangkaart die eruit is gegaan naast het spelbord. Hij kan nu voor volgende schuif-acties worden gebruikt.

Als de door *Daedalus* uitgaande gangkaart een omgedraaide gangkaart is, wordt hij op de voorkant gedraaid en open naast het spelbord gelegd. Als door *Daedalus* een gangkaart wordt uitgeschoven waarop een speelfiguur staat, dan wordt deze speelfiguur op zijn startveld teruggezetz.



Voorbeeld: Schuif de gangkaart met de achterkant naar boven in de met een pijl aangegeven rij tussen de gele en de rode startpositie.



Zoek de beide gangkaarten met de afgebeelde schatten of symbolen. Draai alle op het spelbord zichtbare gangkaarten om, zodat hun **achterkant** te zien is. Laat ze echter wel op hun positie liggen. Wanneer een kaart al omgedraaid is, blijft deze omgedraaid liggen.

Als door *Daedalus* een gangkaart wordt omgedraaid waarop een speelfiguur staat, wordt deze speelfiguur teruggezetz op zijn kleur startveld.



Ervoor



Erna



Zet de beide op de *Daedalus*-kaart afgebeelde speelfiguren op hetzelfde, aangegeven startveld. Negeer speelfiguren die niet in het spel zijn.



Ervoor



Erna



2. Gebruik toverspreuk-schijfjes en verplaats je speelfiguur

Nu is het tijd om je toverspreuken te gebruiken. Beïnvloed het doolhof en verplaats je speelfiguur zo door de gangen, dat je een of beide schatten van je spelersbord kunt verzamelen.

Tijdens je beurt kun je volgende acties telkens 1x en in willekeurige volgorde uitvoeren:

- Gebruik je schuif-spreuk
- Gebruik je draai-spreuk
- Verplaats je speelfiguur



Gebruik je schuif-spreuk

Voor of nadat je je speelfiguur verplaatst, kun je eenmalig de schuif-spreuk gebruiken: aan de rand van het spelbord bevinden zich 12 pijlen. Ze geven de rijen aan, waarin je de vrije, naast het spelbord liggende, gangkaart met de voorkant naar boven kunt inschuiven. Heb je voor een rij gekozen, dan schuif je de gangkaart er zo ver in, dat er aan de tegenoverliggende zijde weer een gangkaart wordt uitgeschoven.

Nadat je je schuif-spreuk hebt gebruikt, draai je je overeenkomstige toverspreuk-schijfje om. Je kunt deze spreuk voor deze beurt niet meer gebruiken.

Let op! Je kunt de schuif-spreuk niet gebruiken om een omgedraaide gangkaart uit het doolhof te schuiven!

Wordt bij het verschuiven je eigen of een andere speelfiguur uit het doolhof geschoven?

Zet deze dan meteen aan de tegenoverliggende zijde op de nieuw ingeschoven gangkaart. Deze beweging geldt niet als beurt voor de verplaatste speelfiguur.



Gebruik je draai-spreuk

Voor of nadat je je speelfiguur verzet, kun je eenmalig de draai-spreuk gebruiken: Verander daarvoor bij een willekeurige gangkaart in het doolhof de route. Haal de gangkaart uit het doolhof, draai het zoals je wilt en leg hem op dezelfde plaats in het doolhof terug. Als op de gangkaart een speelfiguur staat, blijft deze op de gangkaart staan.

Nadat je je draai-spreuk hebt gebruikt, draai je je overeenkomstige toverspreuk-schijfje om. Je kunt deze spreuk in je beurt niet meer gebruiken.



Ervor



Erna

Verplaats je speelfiguur

Je mag je speelfiguur een keer op een veld zetten dat je door een ononderbroken gang in het doolhof kunt bereiken. Dit geldt ook, als daar al een andere speelfiguur staat. Je mag zo ver zetten als je wilt en daarbij ook andere speelfiguren inhalen. Je kunt ook blijven staan.

Let op! Omgedraaide gangkaarten **blokkeren** je weg, je kunt deze niet passeren!



Een schat verzamelen

Om een schat te verzamelen, moet je je door de gangen van het doolhof verplaatsen en op een gangkaart blijven staan, waar één van je omgedraaide schatten op staat.

Je kunt geen schatten in het voorbijgaan verzamelen en op een andere gangkaart blijven staan.

Als het je lukt op een schat te staan die op je omgedraaide schatten staat, heb je hem verzameld. Voer nu de volgende stappen uit:

- Leg de passende schatkaart van je spelersbord met de achterkant naar boven naast het spelbord. In de loop van de tijd ontstaat zo een beeld van het geheime portaal, dat jullie uit het doolhof kan laten ontsnappen.
– dan –
- krijg je een bonusbeweging. Je kunt nu proberen je speelfiguur nog een keer volgens de regels door de gangen te zetten en nog een schat te verzamelen of je handig te positioneren.

Als je één of beide van je toverspreuken nog niet gebruikt hebt, kun je die **voor of na je bonusbeweging** gebruiken. (Misschien kun je met je ongebruikte spreuken ook nog iemand anders helpen.)

Geen schatten meer op je spelersbord?

Tegen het einde van het spel, als de trekstapel schatkaarten klein geworden is en je dus geen schatkaarten meer op je spelersbord hebt liggen, kun je in je beurt ook anderen helpen om hun schatten te verzamelen.



Voorbeeld: Een tweede schat verzamelen

Een tweede schat verzamelen

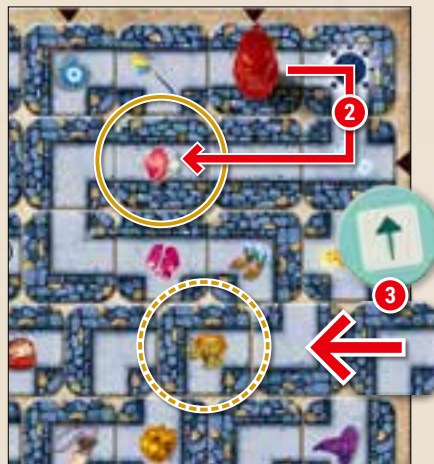
Als je een bonusbeweging hebt gekregen, kun je die gebruiken om te proberen de tweede schat van je spelersbord te verzamelen. Lukt je dat, dan heb je beide schatten in één beurt gevonden!

Let op! Nadat je daardoor je tweede schat hebt verzameld, krijg je niet nog een bonusbeweging!

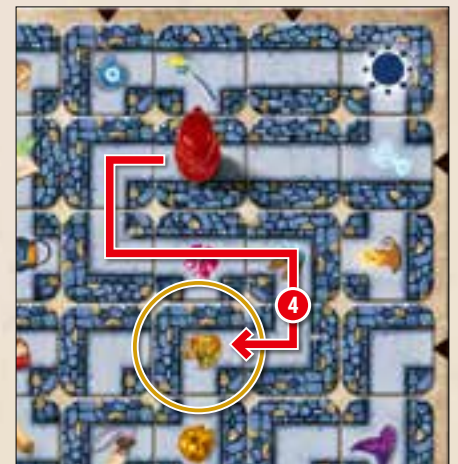


De beide schatten op je spelersbord zijn de paddenstoel en de olifant.

Je gebruikt je draai-spreuk **1**, om een weg naar de paddenstoel mogelijk te maken.



Je gebruikt je beweging om naar de paddenstoel te gaan en deze te verzamelen **2**. Omdat je je eerste schat in deze beurt hebt verzameld, krijg je een bonusbeweging. Voor je bonusbeweging gebruik je je schuif-spreuk **3**, om het doolhof te veranderen.



Daardoor is het mogelijk ook de olifant te bereiken en daarmee de tweede schat in deze beurt te verzamelen **4**.

Je krijgt niet nog een bonusbeweging. Je hebt je beide spreuken gebruikt en je beurt eindigt nu.

Omgedraaid liggende gangkaarten terugdraaien

Je kunt je speelfiguur **niet over** omgedraaid liggende gangkaarten zetten. Je kunt echter op een omgedraaid liggende gangkaart zetten. Daarvoor moet een open weg naar deze omgedraaide gangkaart leiden en je speelfiguur op de omgedraaide gangkaart **tot stilstand komen**.

Doe je dat, dan kun je de gangkaart weer terug naar de voorkant draaien! Pak de gangkaart daarvoor uit het doolhof, draai hem in **willekeurige richting** op de voorkant en leg het terug op dezelfde plaats in het doolhof. Zet je speelfiguur vervolgens weer op de nu openliggende gangkaart terug. De weer neergelegde gangkaart hoeft geen verbinding te maken met de hiervoor door jou gebruikte open weg.

Je kunt je speelfiguur **bij je volgende verplaatsing** zoals gewoonlijk van de gangkaart wegzetten.

Verboden te kijken!

Jullie kunnen de omgedraaide gangkaarten niet bekijken, zonder dat je ze door een beurt omdraait. Onthoud dus goed waar welke schat ligt.

3. Einde van een beurt

Aan het einde van je beurt doe je het volgende:

- Heb je schatten gevonden? Pak dan nu het overeenkomstige aantal nieuwe schatten van de trekstapel. Als deze leeg is, sla je deze actie over.
- Heb je toverspreuken gebruikt? Draai dan nu alle gebruikte toverspreuk-schijfjes terug op de voorkant, zodat je ze in je volgende beurt weer ter beschikking hebt.
- Geef dan het Boek van *Daedalus* met de klok mee verder. Nu start deze persoon zijn beurt.

Einde van het spel

Jullie **winnen** samen, als het jullie lukt alle 24 schatten te verzamelen, voordat er in het Boek van *Daedalus* geen bladzijden meer zijn om om te slaan. De achterkant van de 24 schatkaartjes vormen samen de afbeelding van het geheime portaal, dat jullie uit het doolhof laat ontsnappen.

Jullie **verliezen** samen, als er geen bladzijde meer is om om te slaan, voordat jullie alle schatten hebben verzameld en het portaal daarmee dus niet compleet is.



Ervoor



Erna

Daedalus zal vaak gangkaarten met schatten omdraaien. Daarom kan het nodig zijn, dat jullie naar deze kaarten gaan om ze om te draaien, voordat jullie de schat kunnen verzamelen. Als het je lukt een schat die op je spelersbord te zien is, weer om te draaien, heb je de schat verzameld. Leg je passende schatkaart zoals gewoonlijk af.

Let op: Je krijgt een bonusbeweging als je de eerste keer een schat in je beurt verzamelt, niet wanneer het de tweede schat in je beurt is.



Ter herinnering

- Je hoeft je toverspreuk niet te gebruiken. Als je nog spreuken over hebt, kun je ze echter gebruiken om de anderen te helpen. Bovendien mag je ze alleen in je eigen beurt gebruiken.
- Je kunt je toverspreuk maar n keer per beurt gebruiken. Je kunt ze bovendien voor of na je verplaatsing door het doolhof gebruiken.
- Je kunt met je schuif-spreuk nooit een omgedraaide gangkaart uit het doolhof schuiven.
- Je mag je schuif-spreuk gebruiken om iedere rij te verschuiven. Ook om een vorige verschuiving ongedaan te maken.
- Als je de eerste schat in je beurt verzamelt, krijg je een bonusbeweging. Als je de tweede schat in je beurt verzamelt, krijg je geen bonusbeweging meer. Je kunt dus maximaal 2 schatten per beurt verzamelen.
- Je wint het spel meteen, als jullie de laatste schat hebben verzameld en dus het geheime portaal van het doolhof in elkaar gezet hebben. Jullie hoeven niet terug naar jullie startveld.

Basisspel

Het basisspel functioneert net zoals het introductiespel. Er zijn bovendien **4 nieuwe toverspreuken** voor jullie beschikbaar.

Tijdens de spelopbouw krijgen jullie allemaal zoals gewoonlijk een schuif-spreuk. Pak dan 1x draai-spreuk evenals de 4 basis toverspreuken (1x wissel-spreuk, 1x oversteek-spreuk, 1x teleporteren-spreuk en 1x uitbraak-spreuk). Leg de 3 overgebleven draai-spreuken terug in de doos. Geef ieder van jullie één van de 5 toverspreuk-schijfjes. Jullie kiezen ze uit of jullie pakken ze blind. Leg alle niet gebruikte toverspreuk-schijfjes weer in de doos.

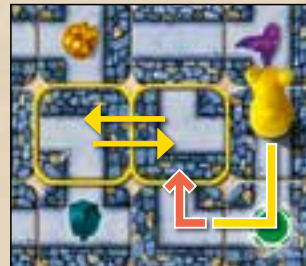


Jullie weten al hoe de schuif- en draai-spreuk functioneren. De andere toverspreuken leggen we hier uit:



Wisselen

Voor of nadat je je speelfiguur verplaatst, kun je eenmalig de ruil-spreuk gebruiken. Ruil daarvoor de positie van twee orthogonaal (niet diagonaal) aangrenzende gangkaarten. Ze kunnen ook omgedraaid zijn. Je mag de gangkaarten daarbij niet draaien of open leggen. Speelfiguren die erop staan, gaan met de geruilde kaart mee.



Ervoor

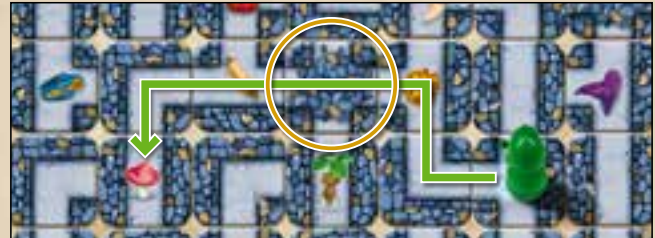


Erna



Oversteken

Als je de oversteek-spreuk gebruikt, kun je met je speelfiguur eenmalig van een omgedraaide gangkaart naar een open, aangrenzende gang oversteken. Hij wordt niet naar de voorkant teruggedraaid.



Teleporteren

Als je de teleporteren-spreuk gebruikt en je op een of ander startveld komt, kun je je vanaf daar eenmalig naar een ander startveld (je eigen of dat van een ander) teleporteren en vanuit daar je verder verplaatsen.



Uitbreken

Als je de uitbraak-spreuk gebruikt, kun je het doolhof eenmalig via een open gang, die naar de rand van het spelbord leidt, verlaten en via een andere open gang aan de rand van het spelbord weer betreden. Daar kun je je verplaatsing zoals gewoonlijk voortzetten. Je mag je verplaatsing niet buiten het spelbord beëindigen. Je kunt het doolhof echter ook via een omgedraaide gangkaart weer betreden. Je draait deze dan op de voorkant en beëindigt daar je verplaatsing.



Spel voor gevorderden

Het spel voor gevorderden volgt de regels van het basisspel. Bovendien moet je je schatten in volgorde, van links naar rechts, zoals ze op je spelersbord liggen, verzamelen. Nadat je de linker schat verzameld hebt, schuif je de rechts liggende schat naar de vrij gekomen linker plaats van je spelersbord.

Zoek je schatten één voor één en leg ze van links naar rechts op de plaatsen van je spelersbord. Als je geen schatten meer op je spelersbord hebt, kun je helpen, de schatten van de anderen te verzamelen. Wel altijd alleen de schat die op het spelersbord aan de linkerkant ligt.



LABYRINTH

TEAM EDITION



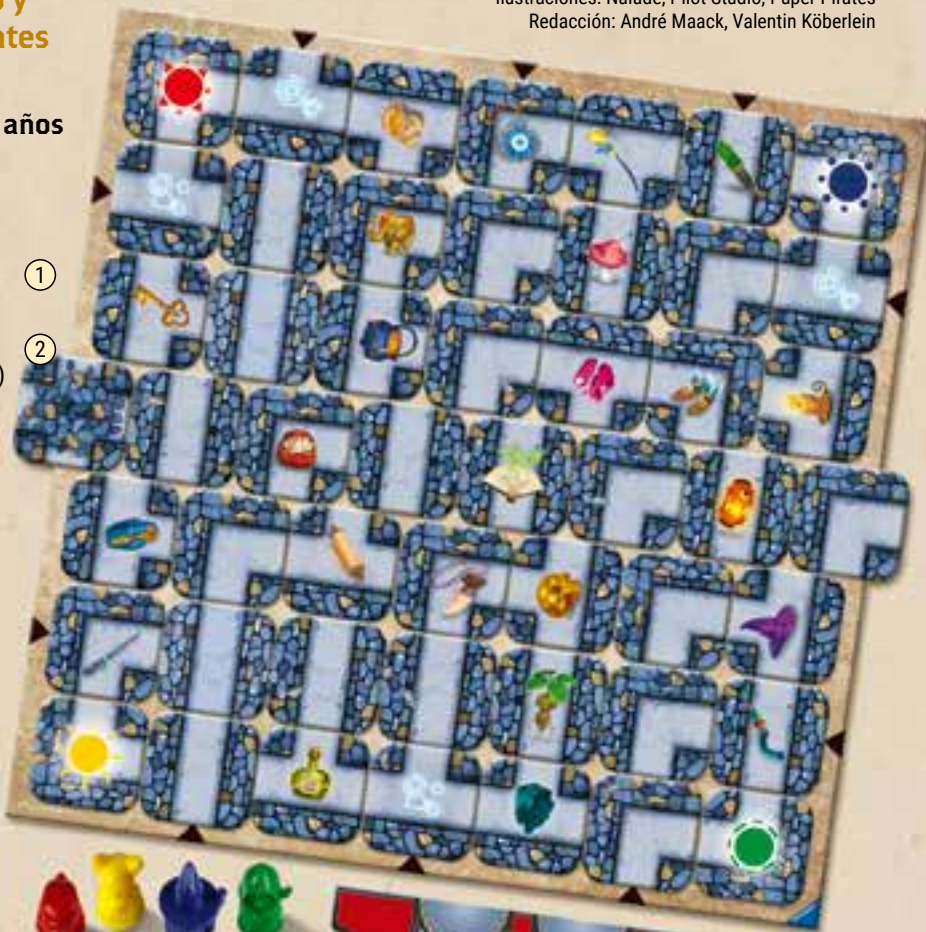
Idea del juego: Max J. Kobbert · Autor: Brett J. Gilbert
Diseño: Chiara Bellavite, KniffDesign (instrucciones)
Ilustraciones: Naiade, Pilot Studio, Paper Pirates
Redacción: André Maack, Valentin Köberlein

**Trabajad en equipo y
encontrad todos los tesoros antes
de que se os acabe el tiempo.**

Para 2-4 aventureros a partir de 8 años

Contenido

- ① 1 tablero
- ② 34 losetas de pasillo
- ③ 24 cartas de tesoro
- ④ 24 cartas *Daedalus*
- ⑤ 1 soporte para cartas (libro de *Daedalus*)
- ⑥ 4 peones
- ⑦ 4 paneles de jugador
- ⑧ 12 fichas de hechizo:
 - 4 de hechizo para deslizar
 - 4 de hechizo para rotar
 - 4 hechizos básicos:
 - 1 hechizo para intercambiar,
 - 1 hechizo para atravesar,
 - 1 hechizo para fugarse,
 - 1 hechizo para teletransportarse



Antes de jugar la primera partida:

Separad con cuidado las losetas de pasillo y todas las cartas de los paneles troquelados.
Montad el libro de *Dédalo* como se indica en la imagen.



Preparación

1. Colocad el tablero (1) delante de vosotros. Mezclad las 34 losetas de pasillo (2) y colocadlas boca arriba en las casillas libres del tablero de modo que se forme un laberinto aleatorio. Sobrar  una loseta de pasillo, que utilizar is para deslizar los pasillos del laberinto. Dejadla boca arriba a un lado del tablero.
2. Barajad las 24 cartas de tesoro (3), apiladlas boca abajo para forma una pila para robar con el lado del tesoro hacia abajo y dejad la pila al lado del tablero.
3. Barajad tambi n las 24 cartas *D dalo* (4) y colocadlas boca abajo en el lado derecho del soporte para cartas (libro de *D dalo*) (5).
4. Luego cada jugador escoge 1 pe n (6) y el panel de jugador correspondiente (7). Situat vuestro pe n sobre la casilla de salida del mismo color, que est  situada en una de las esquinas del tablero. Dejad el panel de jugador delante de vosotros.
5. A continuaci n, cada jugador recibe 2 fichas de hechizo (8) 1 de deslizar y 1 de rotar. Dejadlas boca arriba al lado de vuestro panel de jugador. Los 4 hechizos b sicos (intercambiar, atravesar, fugarse y teletransportarse) solo los necesit is en el juego base y en el de expertos. Si vais a jugar primero al juego para principiantes, guardadlos en la caja.
6. Despu s cada jugador recibe 2 cartas de tesoro de la pila para robar (3). Dejadlas visibles (o sea, con el lado del tesoro hacia arriba) en las casillas correspondientes (9) de vuestro panel de jugador.
7. Decidid qui n empieza. El jugador que empieza recibe el libro de *D dalo* (5) y lo deja delante de s  mismo.

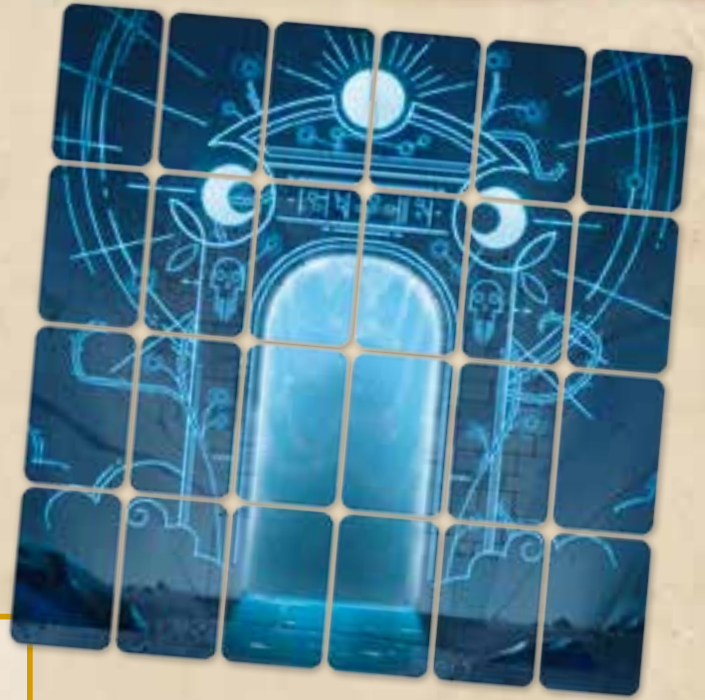


Objetivo del juego

Dédalo, el espíritu del laberinto, os ha encerrado en su laberinto encantado. Por suerte para vosotros, hay una salida secreta: un portal que podéis localizar con la ayuda de 24 tesoros mágicos. Solo así podréis conseguir escaparos del laberinto. ¡Trabajad en equipo y recoged todos los tesoros entre todos antes de que se os acabe el tiempo!

Cada ronda se empieza destapando una página más del libro antiguo de *Dédalo*. Esta os indica lo siguiente que *Dédalo* está tramando contra vosotros. El espíritu quiere evitar que escapéis y tratará de retrasaros modificando y bloqueando los pasillos, escondiendo los tesoros y teletransportándoos de un sitio a otro del laberinto.

¿Lograréis recoger todos los tesoros y encontrar el portal secreto antes de que ya no quede ninguna página por pasar en el libro de *Dédalo*? Si no lo conseguís, ¡os quedaréis encerrados en el laberinto para siempre!



Las reglas a continuación os explican el **juego para principiantes**. Si ya os sentís preparados para un desafío mayor, leed también las reglas del final, que os explican el **juego base** o el **juego para expertos**.

Los tesoros



Desarrollo

Cuando tienes el libro de *Dédalo* delante de ti, es tu turno. Después se sigue jugando por turnos en el sentido de las agujas del reloj, pasándose el libro de un jugador al siguiente. Cada turno se compone de las 3 acciones siguientes:

1. Lee el libro de *Dédalo*

Pasa a la siguiente página del libro de *Dédalo* de derecha a izquierda. Así descubriréis qué va a hacer *Dédalo* para desbarataros los planes.

2. Utiliza las fichas de hechizo y mueve tu peón

Utiliza tus fichas de hechizo y muévete por el laberinto. Así podrás llegar hasta los tesoros que se muestran en las cartas de tesoro que tienes en tu panel de jugador.

3. Fin del turno

Si llegas hasta uno o los dos tesoros en tu turno, roba de la pila para robar cartas de tesoro nuevas en la cantidad correspondiente y vuelve a voltear las fichas de hechizo que has utilizado para que muestren su anverso. Luego pásale el libro de *Dédalo* al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

1. Lee el libro de *Dédalo*

Al inicio de tu turno *Dédalo* intentará desbaratar tus planes. Voltea la siguiente carta de *Dédalo* tapada y déjala boca arriba en la parte izquierda del libro de *Dédalo* como si estuvieras pasando una página.

Después sigue las indicaciones de esa carta.



Voltea la loseta de pasillo que está al lado del tablero de forma que muestre su **reverso**. Luego introdúcela en el laberinto por la posición indicada.

Deslízala hasta que en el otro extremo salga otra loseta de pasillo. Deja la loseta de pasillo expulsada al lado del tablero. Ahora ya se puede utilizar para otras acciones con deslizamiento.

Si la loseta de pasillo expulsada por *Dédalo* es una loseta que está boca abajo, se voltea hacia su anverso y se deja boca arriba al lado del tablero.

Si la loseta de pasillo expulsada por *Dédalo* tenía un peón encima, ese peón se vuelve a colocar en su correspondiente casilla de salida.



Ejemplo: Desliza la loseta de pasillo con el reverso hacia arriba por la fila indicada por la flecha entre la casilla de salida amarilla y la roja.



Buscad las dos losetas de pasillo con los tesoros o símbolos indicados. Voltead en el tablero todas las losetas de pasillo que encontréis con esos tesoros o símbolos de forma que muestren su **reverso**, pero dejándolas en el mismo sitio.

Si una de las losetas ya está puesta boca abajo, se deja boca abajo.

Si una loseta de pasillo es volteada por *Dédalo* y tenía un peón encima, ese peón se vuelve a colocar en su correspondiente casilla de salida.



antes



después



Colocad los dos peones que indica la carta *Dédalo* en la misma casilla de salida señalada en la carta.

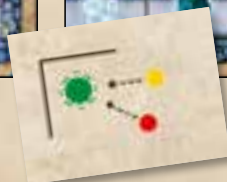
Los peones que no participan en la partida se ignoran.



antes



después



2. Utiliza las fichas de hechizo y mueve tu peón

Ahora llega el momento de que apliques tus hechizos. Modifica el laberinto y mueve tu peón por los pasillos de forma que puedas recoger uno o los dos tesoros de tu panel de jugador.

Durante tu turno puedes realizar las siguientes acciones una vez cada una en el orden que prefieras:

- Utiliza tu hechizo para deslizar
- Utiliza tu hechizo para rotar
- Mueve tu peón



Utiliza tu hechizo para deslizar

Antes o después de mover tu peón, puedes utilizar el hechizo para deslizar una vez:

En el borde del tablero hay 12 flechas.

Señalan las filas por las que puedes deslizar la loseta de pasillo suelta que está al lado del tablero, boca arriba, hasta dejarla introducida en el laberinto. Cuando hayas elegido una fila, desliza la loseta de pasillo hasta que en el extremo opuesto salga expulsada solo una loseta de pasillo.

Después de utilizar tu hechizo para deslizar, voltea tu ficha de hechizo correspondiente. Ya no puedes utilizar ese hechizo en ese mismo turno.

¡Atención! ¡No puedes utilizar el hechizo para deslizar con la intención de sacar afuera del laberinto una loseta de pasillo volteada boca abajo!

¿Al deslizar la loseta tu peón o el de otro jugador ha salido expulsado del laberinto? En ese caso, colócalo inmediatamente en el extremo opuesto, sobre la loseta de pasillo recién introducida. Este movimiento no cuenta como jugada para el peón trasladado.



Utiliza tu hechizo para rotar

Antes o después de mover tu peón, puedes utilizar el hechizo para rotar una vez: Cambia la orientación de una loseta de pasillo cualquiera del laberinto. Para ello, saca del laberinto la loseta de pasillo, rótagla como prefieras y vuelva a dejarla en el laberinto en el mismo sitio. Si esa loseta tenía un peón encima, el peón se queda en la misma loseta.

Después de haber utilizado tu hechizo para rotar, voltea tu ficha de hechizo correspondiente. Ya no puedes utilizar ese hechizo en ese mismo turno.



antes



después

Mueve tu peón

Puedes mover tu peón una vez a otra casilla hasta la que puedas llegar por un pasillo ininterrumpido del laberinto. Puedes moverlo hasta a una casilla en la que ya haya otro peón. Puedes avanzar el peón tanto como quieras y adelantar a otros peones. También puedes dejar el peón quieto donde está.

¡Atención! Las losetas de pasillo volteadas boca abajo **bloquean** el camino, ¡así que no puedes pasar por encima de ellas!



Recoger un tesoro

Para recoger un tesoro, debes moverte por los pasillos del laberinto y pararte en una loseta de pasillo en la que esté representado uno de los tesoros expuestos en tu panel.

No puedes recoger los tesoros al pasar por encima de una loseta y después pararte en otra loseta de pasillo.

Si consigues llegar y pararte en una loseta en la que está representado un tesoro que coincide con uno de los tesoros expuestos en tu panel, puedes recogerlo. Para ello, sigue estos pasos:

- Pon la carta de tesoro correspondiente de tu panel de jugador con el reverso boca arriba al lado del tablero. Con el tiempo, iréis formando la imagen del portal secreto que os permitirá escaparos del laberinto.
– Luego –
- obtienes un movimiento extra como recompensa. Ahora puedes mover otra vez tu peón por los pasillos respetando las reglas e intentar recoger otro tesoro o quedarte en una posición mejor.

Si aún no has utilizado uno o ninguno de los dos hechizos, puedes utilizarlos antes o después de tu movimiento extra de recompensa. (Quizá puedes ayudar a otro jugador con los hechizos que no has utilizado).

¿Ya no hay ningún tesoro en tu panel de jugador?

Hacia el final de la partida, cuando la pila para robar de las cartas de tesoro se ha agotado y ya no puedes poner ninguna carta más en tu panel de jugador, puedes aprovechar tu turno para ayudarles a los demás y recoger sus tesoros.

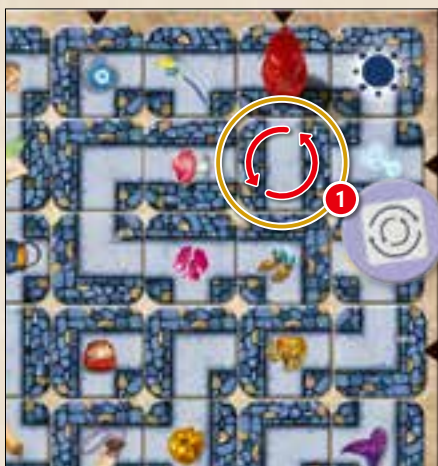


Ejemplo: Recoger un segundo tesoro

Recoger un segundo tesoro

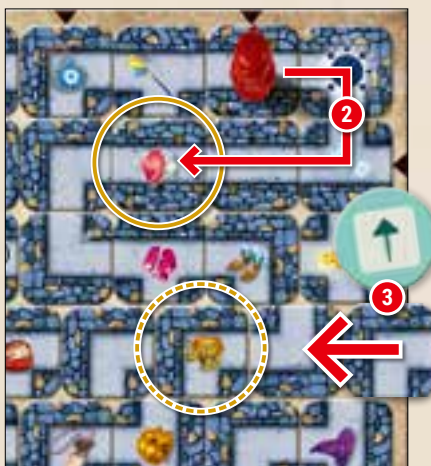
Cuando has obtenido un movimiento extra de recompensa, puedes utilizarlo para intentar llegar hasta el segundo tesoro de tu panel de jugador. ¡Si lo consigues, has encontrado los dos tesoros en un mismo turno!

¡Atención! ¡Después de haber recogido tu segundo tesoro de esta forma, no vuelves a obtener otro movimiento extra de recompensa!



Los dos tesoros de tu panel de jugador son la seta y el elefante.

Utilizas tu hechizo para rotar ①, para abrirte camino hasta la seta.



Utilizas tu movimiento para moverte hasta la seta y recogerla ②. Como en este turno has recogido tu primer tesoro, obtienes el movimiento extra de recompensa. Antes de usar tu movimiento extra, utilizas el hechizo para deslizar ③ para modificar el laberinto.



Al hacerlo, ahora también puedes llegar hasta el elefante y recoger así el segundo tesoro en este mismo turno ④.

Por recogerlo ya no obtienes otro movimiento extra de recompensa. Ya has utilizado tus dos hechizos y tu turno termina.

Volver a poner boca arriba las losetas de pasillo volteadas boca abajo

No puedes mover tu peón **a través** de las losetas de pasillo que están volteadas boca abajo, pero sí puedes moverte hasta ellas y situarte encima. Para hacerlo debes seguir un camino despejado hasta esa loseta de pasillo volteada boca abajo y dejar tu peón **parado** encima de esa loseta.

¡Si lo haces, puedes volver a voltear la loseta de pasillo para que muestre su anverso! Saca la loseta de pasillo del laberinto, **rótala boca arriba como prefieras** y vuelve a ponerla en su sitio en el laberinto boca arriba. A continuación pon tu peón otra vez encima de esa loseta de pasillo. No es necesario que la loseta de pasillo que has vuelto a poner haga conexión con el camino despejado que has utilizado antes.

Con tu siguiente movimiento podrás sacar tu peón de esa loseta de pasillo como de costumbre.

¡Prohibido mirar!

No podéis mirar debajo de una loseta de pasillo volteada boca abajo si no es porque la volteáis como acción de vuestro turno. Así que lo mejor es que recordéis bien dónde está cada tesoro.

3. Fin del turno

Al final de tu turno haz lo siguiente:

- ¿Has encontrado algún tesoro? Pues roba el número correspondiente de tesoros nuevos de la pila para robar. Cuando esta se haya agotado, sáltate este paso.
- ¿Has utilizado tus hechizos? Entonces vuelve a voltear todas las fichas de hechizo utilizadas para que muestren su anverso. Así volverás a tenerlas a tu disposición en tu siguiente turno.
- Pásale el libro de *Dédalo* al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Ahora ese jugador empieza su turno.

Fin de la partida

Todos **ganáis** conjuntamente si conseguís recoger los 24 tesoros antes de que ya no queden más páginas por pasar del libro de *Dédalo*. Los reversos de las 24 cartas de tesoro forman juntas el dibujo del portal secreto, que os permite escaparos del laberinto.

Todos **perdéis** conjuntamente cuando ya no os quedan más páginas para pasar y aún no habéis conseguido recoger todos los tesoros ni completar el portal.



antes



después

Dédalo volteará a menudo las losetas de pasillo que contienen tesoros. Por eso, puede que os resulte necesario moveros hasta esas losetas para voltearlas y así poder recoger el tesoro. Si al voltear una loseta consigues dejar boca arriba otra vez un tesoro que coincide con uno de los de tu panel de jugador, has recogido el tesoro. Descarta la carta de tesoro correspondiente como de costumbre.

Ojo: Obtienes un movimiento extra de recompensa si recoges un tesoro por primera vez en tu turno, pero no si se trata del segundo tesoro de tu turno.

Recordatorio

- No es obligatorio utilizar los hechizos. Si te queda algún hechizo por usar, puedes utilizarlo para ayudar a los demás, pero solo puedes usarlo durante tu propio turno.
- Solo puedes utilizar tus hechizos una vez por turno. Sin embargo, puedes utilizarlos antes o después de mover tu peón por el laberinto.
- Cuando utilices el hechizo para deslizar, nunca puedes sacar una loseta de pasillo que está volteada boca abajo.
- Puedes utilizar tu hechizo para deslizar para mover cualquier fila de losetas, incluso para revertir una modificación anterior.
- Cuando recoges el primer tesoro en tu turno, obtienes un movimiento extra de recompensa. Cuando recoges el segundo tesoro en tu turno, ya no obtienes ningún movimiento extra. Por eso puedes recoger 2 tesoros como máximo por turno.
- Ganáis la partida directamente en cuanto recogéis el último tesoro y, por tanto, completáis el portal secreto del laberinto. No es necesario que volváis a vuestras casillas de salida.

Juego base

El juego base funciona igual que el juego para principiantes. Sin embargo, incluye 4 hechizos nuevos para escoger.

Durante la preparación del juego todos recibís como siempre un hechizo para deslizar cada uno. Después coged 1 hechizo para rotar así como los 4 hechizos básicos (1 hechizo para intercambiar, 1 para atravesar, 1 para teletransportarse y 1 para fugarse). Guardad en la caja los 3 hechizos para rotar sobrantes. Repartidle a cada uno de vosotros una de las 5 fichas de hechizo. Podéis escogerlas cada uno o robarlas boca abajo. Guardad en la caja todas las fichas de hechizo no utilizadas.

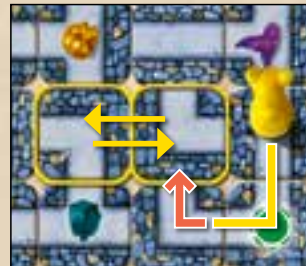


Ya conocéis cómo funcionan el hechizo para deslizar y el hechizo para rotar. A continuación se explican los siguientes hechizos:



Intercambiar

Antes o después de mover tu peón, puedes utilizar una vez el hechizo para intercambiar. Intercambia la posición de dos losetas de pasillo adyacentes en horizontal o en vertical (no en diagonal). Pueden ser losetas volteadas boca abajo. Al intercambiarlas, no puedes ni rotarlas ni voltearlas. Si hay algún peón sobre las losetas intercambiadas, este se mueve junto con la loseta intercambiada.



antes

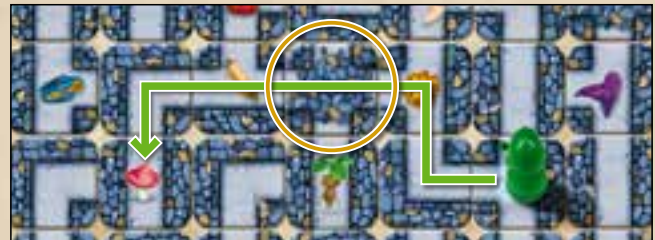


después



Atravesar

Cuando utilizas el hechizo para atravesar, puedes atravesar una vez con tu peón una loseta de pasillo volteada boca abajo para llegar hasta el pasillo despejado adyacente. No se puede voltear la loseta de pasillo al hacerlo.



Teletransportarse

Cuando utilizas el hechizo para teletransportarse y llegas hasta cualquier casilla de salida, puedes teletransportarte una vez de esa casilla a otra casilla de salida (tuya o de otro) y seguir tu movimiento desde esa nueva posición.



Fugarse

Cuando utilizas el hechizo para fugarse, puedes abandonar el laberinto una vez por un pasillo abierto que conduzca hasta el borde del tablero y volver a entrar al laberinto por otro pasillo abierto del borde del tablero. Desde esa nueva posición puedes continuar tu movimiento como de costumbre. No puedes terminar tu movimiento fuera del tablero. Sin embargo, sí puedes volver a entrar al laberinto por una loseta de pasillo volteada boca abajo. Para ello, voltéala y así termina tu movimiento.



Juego para expertos

El juego para expertos sigue las mismas reglas que el juego base. Sin embargo, debes recoger tus tesoros en orden, de izquierda a derecha, tal y como están puestos en tu panel de jugador. Una vez que has recogido el tesoro izquierdo, desliza el tesoro de la derecha a la casilla izquierda de tu panel de jugador que se ha quedado libre. Roba los tesoros uno a uno y colócalos de izquierda a derecha en las casillas de tu panel de jugador. Cuando ya no tengas ningún tesoro en tu panel de jugador, puedes seguir ayudando a los demás a recoger sus tesoros. En este caso, también deberás intentar recoger el tesoro que esté a la izquierda del panel del jugador al que quieras ayudar.

