

# Caramba

JUGUETES INTELIGENTES®

## Laberinto Junior

Ravensburger

**Edad:** 5 años en adelante

**Jugadores:** 1 a 4

**Contenido:** 1 tablero - 17 cartas de laberinto - 12 fichas - 4 fantasmas

### Sobre el juego:

Cosas muy extrañas están sucediendo en el sótano del castillo encantado. Hay fantasmas amistosos y fabulosos tesoros escondidos, pero éstos son difíciles de encontrar, ya que están en constante movimiento. Los jugadores deben viajar a través del sótano para encontrar los objetos. ¡El jugador que acumule la mayor cantidad de fichas secretas gana el juego!

### Preparación:

- Ubica las cartas de laberinto en los espacios blancos del tablero, formando un colorido laberinto. Hay una carta extra que usarás más tarde para mover el laberinto.

- Mezcla las 12 fichas redondas y ponlas boca abajo al lado del tablero. (La primera vez que juegues, puedes usar menos fichas, de modo que el juego sea más rápido)

- Cada jugador debe escoger un fantasma y ponerlo en la esquina que sea del mismo color que el respectivo fantasma.

### Desarrollo del juego:

**1.** El primer jugador gira una de las fichas secretas. Para todos los jugadores, este es el primer tesoro a capturar. Para poder alcanzar el tesoro, primero deberás derribar las pare-

des del laberinto y luego mover tu fantasma.

**2. Mover el laberinto:** Desde el borde del tablero, empuja la carta extra hacia dentro del laberinto. Los lugares donde la carta puede ser empujada están indicados en el borde del tablero con una flecha amarilla. La carta de laberinto que es expulsada por el otro lado del tablero se convertirá en la forma en que el próximo jugador podrá mover el laberinto. Hasta que sea el turno del próximo jugador, la nueva carta extra se deja donde está, de forma que todos los jugadores saben la forma en que se ha movido el laberinto durante el turno en cuestión.

**Nota:** Debes mover el laberinto antes de cada turno, incluso aunque no lo necesites, para poder alcanzar tu objetivo. De este modo podrás bloquear a otro jugador.

No se puede revertir el movimiento que ha hecho el último jugador devolviendo la carta extra a su posición original desde la cual fue empujada. Si al desplazar el laberinto, la ficha de un jugador es expulsada, ésta es transferida a la nueva carta extra insertada al otro lado del laberinto. Esto aplica tanto si la pieza expulsada pertenece al jugador que ha realizado el movimiento como a otro jugador. La transferencia de esta pieza no cuenta como movimiento.

**3. Mover el fantasma:** Una vez que has movido el laberinto, mueve tu fantasma lo más lejos que puedas a través del corredor abierto.

También puedes optar por no moverte en absoluto. En algunas ocasiones podrás alcanzar tu objetivo en un solo movimiento. Si esto no es posible, trata de ponerte en la mejor posición que puedas para tu próximo turno.

4. Sólo puedes mover el laberinto una vez por turno. **Nota:** Más de un fantasma puede ocupar un cuadrado del tablero.

5. Si alcanzas el tesoro indicado en la ficha, ganas la ficha.

6. Si en tu turno no logras alcanzar el tesoro indicado en la ficha, entonces es el turno del siguiente jugador.

7. Una vez que una ficha es ganada por un jugador, se da vuelta otra nueva ficha, y todos los jugadores deberán intentar obtenerla.

## Fin del juego:

El juego termina cuando la última ficha es obtenida por uno de los participantes. El jugador que haya juntado la mayor cantidad de fichas es el ganador del juego.