

# 3D LABYRINTH

## ¡Bienvenidos al laberinto 3D!

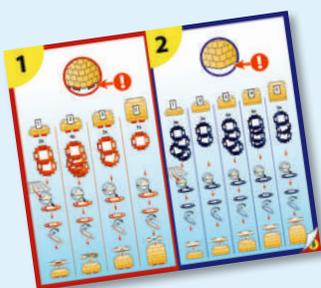
*Escala a una torre, luego baja a otra... ¡este laberinto está lleno de altibajos! El mago, la bruja, el aprendiz de brujo y otros personajes se aventuran en el laberinto para buscar los tesoros escondidos. ¿Quién será el primero en encontrarlos? Gracias a sus poderes mágicos, mueven torres gigantes y son capaces de superar desniveles vertiginosos.*

Para 2-4 jugadores a partir de 7 años

Juego ideado por: Max J. Kobbert  
Autor: Michael Feldkötter  
Diseño: DE Ravensburger, KniffDesign (instrucciones)  
Fotos: Becker Studios  
Redacción: Philipp Sprick

### Contenido

- ① 1 tablero con 9 torres fijas
- ② 17 torres móviles
- ③ 4 peones
- ④ 4 cartas de runa
- ⑤ 12 cartas de tesoro
- ⑥ 24 cartas mágicas



### Preparación del juego

#### Antes de jugar por primera vez:

Preparad el juego como se indica en la hoja incluida sobre la composición del juego. Separad con cuidado todas las cartas de las planchas.



### Antes de cada partida:

1. Poned el **tablero** en el centro de la mesa. Disponed las **torres móviles** sobre las casillas libres del tablero de tal modo que se forme un laberinto aleatorio. Sobrará una torre, que os servirá para el primer desplazamiento de las filas de torres.
2. Cada jugador escoge un **peón** y lo coloca en la esquina del tablero del mismo color que el peón que ha escogido.
3. Cada jugador coge la **carta de runa** del color de su peón. En la carta se representa la piedra rúnica que se encuentra en el centro del tablero. Poned la carta, boca arriba, delante de vosotros. Guardad las cartas de runa sobrantes dentro de la caja.
4. Barajad las **cartas de tesoro** y repartiéndlas por igual entre todos los jugadores. Cada uno debe cogerlas, *sin* mirarlas, apilarlas en un mazo y dejarlo delante de sí mismo.
5. Barajad las **cartas mágicas** y repartiénd una a cada jugador. Cada uno puede mirar su propia carta mágica, pero en secreto, sin que los demás la vean. Apilad en un mazo las cartas mágicas restantes y dejadlo, boca abajo, cerca del tablero.



### Objetivo del juego

Debéis llegar con vuestro peón hasta los tesoros. Para ello, pensad bien el recorrido y luego moved las torres de tal modo que se abra un camino que os lleve hasta vuestro objetivo. Tenéis que escalar altas torres y superar empinadas bajadas y, al menos una vez en el transcurso de la partida, debéis pasar por encima de la piedra rúnica, en el centro del tablero. Gana el primero que, después de haber encontrado todos sus tesoros y la piedra rúnica, logre volver a su casilla de salida.

### Desarrollo del juego

Cada jugador mira en secreto la carta de tesoro de arriba de su mazo: su objetivo es encontrar el tesoro que vea en ella. Empieza jugando quien sufra menos de vértigo. En caso de duda, puede empezar el jugador más joven. Luego, se continúa jugando por turnos en sentido horario. En tu turno, **debes** siempre mover **primero** una fila de torres del laberinto. **Sólo después, puedes** avanzar con tu peón.



#### 1. Mueve las torres

En los bordes del tablero hay 8 flechas doradas. Éstas os indican las filas de torres que se pueden mover con la ayuda de la torre sobrante que habéis dejado a un lado durante la preparación del juego. Atención: Las filas de torres marcadas con una «X» no se pueden mover.

Cuando sea tu turno, decide qué fila quieres mover y luego introduce por ese punto la torre «sobrante» hasta hacer que otra torre salga por completo en el lado opuesto del tablero. La torre sobrante **no** se puede volver a introducir por el mismo punto del tablero del que ha salido justo antes.

#### Sugerencia:

*Dejad la torre en el mismo punto del que ha salido hasta que no la volváis a utilizar. Así siempre recordaréis por qué punto no se puede introducir.*

¿Al mover la fila de torres, tu peón o el de un adversario ha acabado fuera del tablero? En ese caso, ponlo inmediatamente sobre la torre recién introducida en el lado opuesto. Este movimiento del peón **no** cuenta como jugada.

**Sugerencia:**

El «cambio de lado» puede ser útil para acercar tu peón al tesoro, o bien para fastidiar a tus adversarios...



**2. Mueve el peón**

Después de mover las torres, puedes mover tu peón. En general, puedes avanzar con él tanto como quieras, incluso pasando por encima de otros peones. También puedes moverlo a una casilla que ya esté ocupada por otro. Pero también puedes decidir no mover tu peón. Si decides moverlo, siempre debes respetar estas dos reglas:

**A)**

Puedes llegar hasta cualquier casilla del laberinto siempre que haya un camino **ininterrumpido** hasta ella. ¡No puedes atravesar los muros!

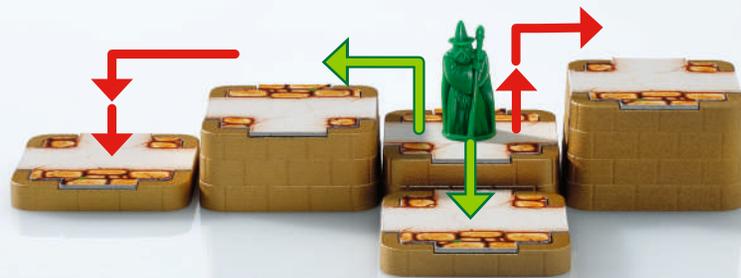


**Ejemplo:**

El mago quiere llegar hasta el cáliz. Puede hacerlo, ya que hay un camino ininterrumpido hasta él.

**B)**

Cada torre a la que quieras mover tu peón debe ser **de la misma altura** o, como máximo, **1 nivel más alta o más baja** que la torre adyacente en la que se encuentre tu peón.



El mago se encuentra en el 2º nivel. Puede avanzar bajando un nivel e ir al 1º nivel, pero también puede subir a la izquierda un nivel e ir al 3º nivel (flechas verdes). En cambio, no puede moverse a la derecha, porque subiría dos niveles y acabaría en el 4º nivel. Del mismo modo, no puede seguir hasta la siguiente torre a la izquierda, porque del 3º nivel bajaría directamente al 1º nivel (flechas rojas).

**Ejemplo:**

El mago verde quiere llegar hasta el frasco. En su turno, avanza 5 casillas: primero baja un nivel, luego avanza a otra casilla que se encuentra al mismo nivel, después escala un nivel, seguidamente otro nivel más y, por último, baja un nivel.



**Sugerencia:**

- Para memorizar más fácilmente esta regla, puedes pensar que es como utilizar unas escaleras, subiendo o bajando un escalón cada vez.
- Para saber la altura de una torre, tan sólo tienes que contar las hileras de ladrillos de la misma.



### ¡Excepción: el hechizo!

Con la ayuda de las cartas mágicas puedes saltarte la regla de los niveles: Puedes utilizar cada carta mágica una vez para superar **cualquier desnivel**, para subir o para bajar. Hay tres tipos de cartas mágicas:



Con la **carta 1** puedes **escalar** 1 vez tantos niveles como necesites.



Con la **carta 2** puedes **bajar** 1 vez tantos niveles como necesites.



La **carta 3** es comodín: Con ella puedes **escalar o bajar** 1 vez tantos niveles como necesites.

### Recordad:

*Estas cartas os dan el poder de escalar o bajar a cualquier nivel, ¡pero siempre debe haber un camino ininterrumpido (ver la regla A explicada anteriormente)!*



Durante tu turno, puedes jugar las cartas mágicas en cualquier momento. Incluso puedes jugar varias cartas durante un mismo turno. (Lee a continuación cómo obtener más cartas mágicas).

Formad un mazo boca arriba con las cartas mágicas que hayáis jugado (y descartado) y dejadlo al lado del mazo de cartas mágicas boca abajo. Si éste se agotara, barajad el mazo de las cartas mágicas descartadas y utilizadlo, boca abajo, como nuevo mazo de cartas mágicas.



**Dependiendo del punto en el que se pare tu peón, puede suceder lo siguiente:**

#### ¿Tu peón se ha parado sobre el tesoro que estabas buscando?

¡Vaya suerte! Desvela la carta de tesoro y déjala al lado de tu propio mazo. Ahora puedes mirar la siguiente carta de arriba de tu mazo y empezar a pensar cómo llegar hasta tu siguiente objetivo.

#### ¿Tu peón no se ha parado sobre el tesoro que estabas buscando?

¡No pasa nada! Como compensación, roba una carta mágica del mazo boca abajo.

#### ¿Tu peón se ha parado sobre la piedra rúnica?

Si es la primera vez que se para sobre ella: ¡Genial, misión completada! Dale la vuelta a la **carta de runa** que tenías destapada delante de ti.

Si no es la primera vez que se para sobre ella (y, por tanto, ya tenías la carta de runa girada): coge una carta mágica del mazo boca abajo.

Después tu turno termina, por lo que *no* se pueden encontrar varios tesoros en un mismo turno

## Fin de la partida

¿Has encontrado todos tus tesoros y ya te has parado al menos una vez sobre la piedra rúnica? En ese caso, debes llegar rápidamente a tu casilla de salida: ¡el primero en conseguirlo gana la partida!

## Trucos y consejos

### Consejos para jugar con niños pequeños

**Todas las cartas mágicas son comodín.** Por tanto, los niños pueden utilizar 1 vez cualquier carta mágica para escalar o para bajar. Así, llegar hasta los tesoros les resultará más fácil.

### Consejos para recoger al final de la partida: ¡listos para la próxima partida!

Si queréis guardar el laberinto de tal forma que ya esté listo para la próxima vez que juguéis, seguid estos pasos:

Con la ayuda de las lengüetas de colores, sacad el panel de cartón de la caja. Poned encima el tablero, sin desmontarlo, y luego volved a meter en la caja el panel con el tablero encima. La próxima vez que juguéis, sacadlo cogiéndolo por las lengüetas. Antes de empezar la partida, cambiad de sitio alguna torre móvil y ... ¡a jugar!

© 2019

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

Ravensburger Iberica S.L.U.  
C/Raimundo Fernández Villaverde, 61  
ES-28003 Madrid

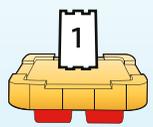
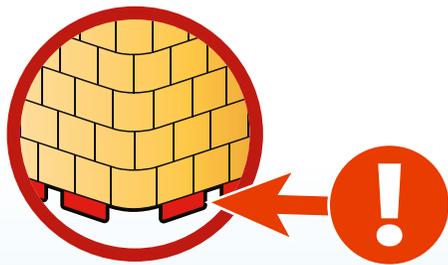
www.ravensburger.com



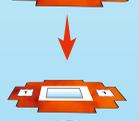
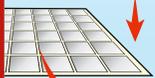
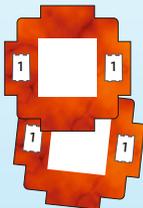
238040

Ravensburger

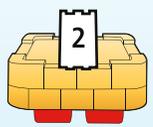
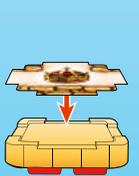
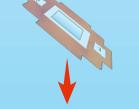
# 1



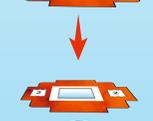
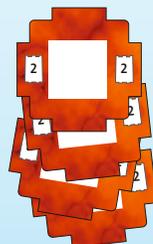
2x



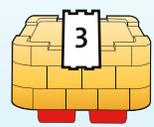
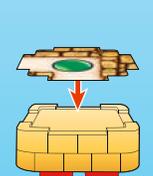
180°



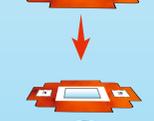
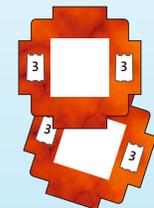
4x



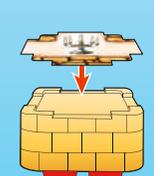
180°



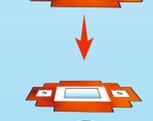
2x



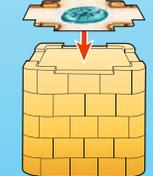
180°



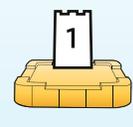
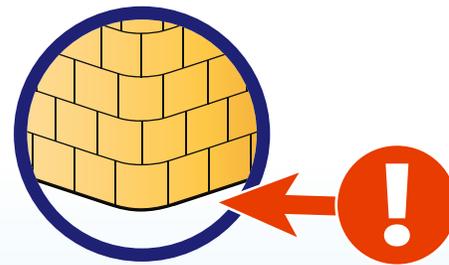
1x



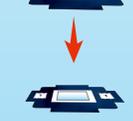
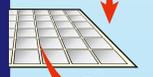
180°



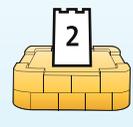
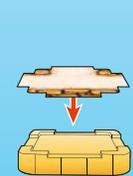
# 2



4x



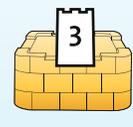
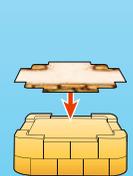
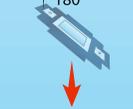
180°



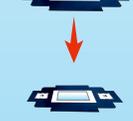
2x



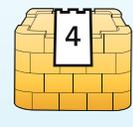
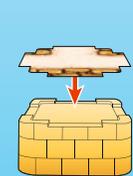
180°



4x



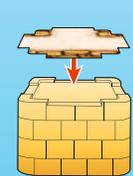
180°



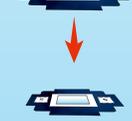
4x



180°



3x



180°



3

