

Laberinto

Marca: Ravensburger

Edad: 7 años +

Jugadores: 2-4 jugadores

Componentes:

- Tablero de juego
- 34 cartas «laberinto»
- 24 cartas de tesoros
- 4 peones



Objetivo del juego:

Los jugadores, desplazando los pasadizos con habilidad, se disponen a descubrir objetos y seres misteriosos, ocultos en un laberinto embrujado.

Gana el juego el primero en esclarecer todos los misterios y regresar al punto de partida.

Preparación del juego:

Mezclar las cartas «laberinto» y disponerlas en las casillas vacías del tablero, formando un laberinto. La carta «laberinto» que sobra se usará en el transcurso del juego.

Mezclar las 24 cartas de tesoros, distribuirlas (en partes iguales) entre los jugadores y disponerlas en montones delante de cada jugador.

Elegir un peón y colocarlo en la casilla del mismo color, en una de las esquinas del tablero.

Reglas del juego:

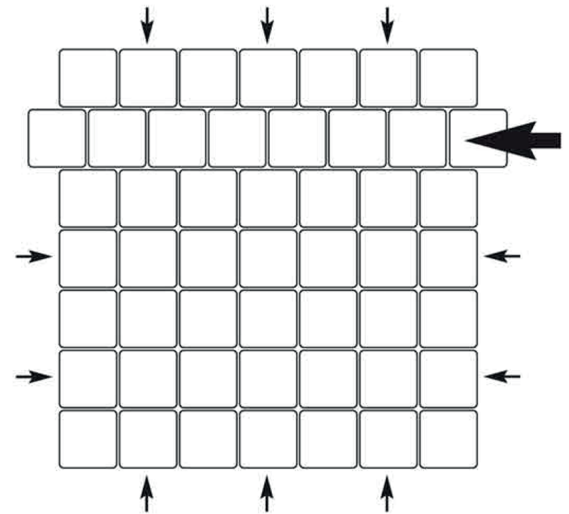
Por sorteo, se decide qué jugador empieza.

Siguen, por turno, los siguientes en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador que empieza, levanta su primera carta del tesoro para verla (sin que nadie más la vea) y la vuelve a colocar del revés. La ilustración que figura en dicha carta le indica su primer objetivo. Para alcanzar ese objetivo, el jugador debe ir modificando la disposición de las calles del laberinto moviendo las cartas y avanzando su peón.

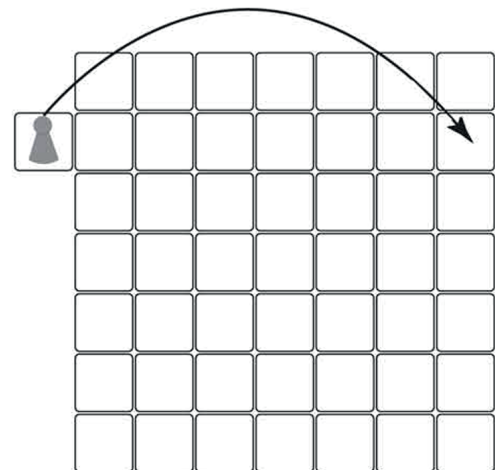
Desplazamiento de las cartas “Laberinto”

El jugador coloca la carta «laberinto» sobrante en el exterior de una hilera de cartas y la empuja en el tablero de modo que haga salir otra carta «laberinto» por el lado opuesto. La carta que queda fuera se utilizará en el siguiente turno (ver excepción). Las partes móviles del laberinto aparecen señaladas con una flecha en los márgenes del tablero. La carta «laberinto» sobrante se utiliza para desplazar cualquier hilera.



Excepción

El siguiente jugador no puede colocar la carta que acaba de salir de una hilera en el lugar en el que estaba. Es obligatorio desplazar las hileras del laberinto antes de mover el peón, incluso en el caso de que pudiera alcanzarse el objetivo sin modificar la disposición de las calles del laberinto. Si, al desplazar una carta «laberinto», el jugador arrastra el peón de otro jugador (o el suyo propio), ha de colocarlo en el extremo opuesto al de la carta que ha entrado en el tablero. El desplazamiento de dicho peón no se considera turno de juego.



Progresión de los peones

Tras haber desplazado las hileras del laberinto, se mueve el peón hacia cualquier parte del laberinto, que ha de estar unida al punto de partida por calles continuas.

Está permitido avanzar tanto como sea posible, pues no se tiene en cuenta la cantidad de cartas.

Los jugadores, que no están obligados a desplazarse, pueden optar por que el peón permanezca donde estaba.

Una casilla puede estar ocupada por varios peones.

En el caso de que no sea posible alcanzar un objetivo por vía directa, hacer avanzar al peón al lugar que se considere más favorable para el siguiente turno. Así alcanzada la primera carta del tesoro, se le da la vuelta en señal de prueba y se coloca al lado del montón de cartas. Al siguiente turno, se mira la siguiente carta del montón, se intenta alcanzar el objetivo, se le da la vuelta a la carta, y así sucesivamente.

Fin del juego

Tras haber dado la vuelta a todas las cartas de tesoros, hay que tratar de llevar el peón a la casilla de salida, en una de las esquinas del tablero.

Gana el primer jugador que consiga todos sus objetivos y regrese con su peón a la casilla de salida.

Variante del juego para los más jóvenes

Para simplificar el desarrollo del juego, los jugadores pueden mirar todas sus cartas de tesoros antes de empezar a jugar. Pueden descubrir los objetos y seres misteriosos en cualquier orden (con independencia del orden de las cartas del montón) y elegir el objetivo considerado más favorable en cada turno.

Al final del juego, el peón no ha de regresar a la casilla de partida: puede salir del laberinto en el lugar que elija el jugador.

