

Max J. Kobbert

MINECRAFT



MINECRAFT



Ravensburger

7+

2-4

# MINECRAFT LABYRINTH

## EXPLORE THE CRAZY MINECRAFT MAZE!

Grab your pickaxe and embark on an exciting adventure to find precious items and mobs both friendly and hostile in the labyrinth. Cleverly move the maze to reveal new paths. Careful though: The walls may well shift again just when you think you're close to finding what you seek.

### CONTENTS:

- A) 1 Game board
- B) 34 Maze tiles
- C) 24 Picture cards
- D) 4 Playing pieces
- E) 4 Pickaxes



2

### OBJECT OF THE GAME

Skillfully shift the path tiles to clear a passage to the item (either a mob or an item) that you seek. The first player to find all of the items on their picture cards and return to their starting space wins the game.

### SETUP

Before your first game: Carefully remove the maze tiles, playing pieces, and picture cards from the punchboards.

### BEFORE EACH GAME:

Shuffle the 34 maze tiles and place them face up on the empty spaces on the game board to form a random maze of paths. There should be one path tile left over.

Use this spare tile to move the maze.

Also shuffle the 24 picture cards and distribute them equally among all players. Place your picture cards face down in a pile in front of you without looking at them. Now choose a playing piece and place it on the starting space in the same color in one of the four corners of the game board.

If you're playing with the optional pickaxe rule (see last page), each player also takes one pickaxe. Place it in front of you with the colored side face up.

You're now ready to play!



## HOW TO PLAY

Each player looks at the top picture card in their pile without showing it to the other players. It indicates the first item to find. The last person to play Minecraft starts. If you're not sure who that is, then the youngest player starts. The game is played in a clockwise direction. A turn always involves two steps:

### 1. MOVE THE MAZE.

**2. MOVE YOUR PLAYING PIECE.** On your turn, try to move your playing piece to the space in the maze depicting the item on your current picture card. You must always shift a row of tiles in the maze first, then move your playing piece.

### 1. MOVE THE MAZE

There are twelve arrows around the edge of the board. They indicate the rows where you can insert the spare maze tile. On your turn, choose a row and insert the spare maze tile so that exactly one maze tile is pushed out on the opposite side of the board. The only restriction: You cannot reinsert the maze tile in the place that it was shifted from in the previous turn.

**Tip:** At first, leave the path tile where it was pushed out. You can then immediately see where you aren't allowed to insert it during this turn.



When moving the maze, if any playing pieces are pushed off the board, immediately place them on the newly inserted maze tile on the opposite side of the game board. This does not count as a move.

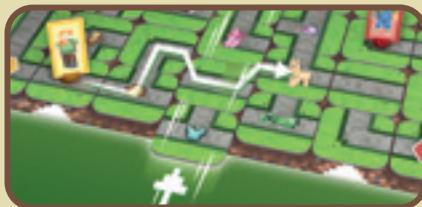
**Note:** The spare maze tile must always be inserted, even if you can reach the item you're looking for without shifting any tiles.

### 2. MOVE YOUR PLAYING PIECE

Once you've moved the maze, move your playing piece as far as you like along a continuous path in the maze. After moving the maze, you may move your playing piece to any square that you can reach through an uninterrupted passage in the labyrinth.

You may pass through and even end on spaces that contain other playing pieces. Alternatively, you can choose to not move anywhere at all. If you end your move on the item you're looking for, then you've found it. Place the picture card face up next to your pile. You can now take a look at the next picture card in your pile. It shows the next item you must find.

**Tip:** If you can't reach the item on your turn, try to move closer to it so that you might be able to reach it on your next turn.



## **OPTIONAL RULE: USING THE PICKAXE**

One time per game, each player can decide to use their pickaxe before moving their playing piece. When you use the pickaxe, you may pass through one wall as if it wasn't there.



Note: You may only use the pickaxe once in each game.

As soon as you've used the pickaxe, turn the card over so that the gray side faces up. All players can then see at all times who has already used their pickaxe and who hasn't.

It's now the turn of the player to your left:

They must first insert the spare maze tile, then move their playing piece, and so on.

## **END OF THE GAME**

Once you have found all of the items on your picture cards, head back to your starting space. When a player reaches their starting space after finding all of their items, the game ends immediately and that player is the winner!

## **TIP FOR PLAYING WITH YOUNGER CHILDREN:**

*Distribute the picture cards as usual. Then lay them all out face up in front of you (so that you can see the items). On your turn, try to reach any one of the items shown on your picture cards. Each time you reach one of your items, turn the matching picture card over. Once you've turned all of your picture cards over, return your playing piece to the starting space as usual to win the game.*



DE

Auteur: Max J. Kobbert

7+



# MINECRAFT LABYRINTH

## ERKUNDET DAS VERRÜCKTE MINECRAFT LABYRINTH!

Mit eurer Spitzhacke ausgerüstet, begebt ihr euch auf die abenteuerliche Suche nach Gegenständen, Tieren und Monstern, die sich im Labyrinth verbergen. Verschiebt dabei geschickt die Labyrinth-Kärtchen, um neue Wege zu öffnen. Aber seid auf der Hut: Gerade wenn ihr denkt, das Ziel ist in greifbarer Nähe, verschieben sich die Wände erneut ...

### INHALT:

- A) 1 Spielplan
- B) 34 Gängekarten
- C) 24 Bildkarten
- D) 4 Spielfiguren
- E) 4 Spitzhaken



### ZIEL

Jeder versucht, sich durch geschicktes Verschieben der Gänge den Weg freizumachen und zu seinen gesuchten Motiven zu ziehen. Es gewinnt, wer als Erster alle Motive seiner Bildkarten findet und seine Spielfigur wieder zu ihrem Startfeld zurückbringt.

### VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel: Löst die Gängekarten, Spielfiguren und Bildkarten vorsichtig aus der Stanztafel.

### VOR JEDEM SPIEL:

Mischt die 34 Gängekarten und legt sie offen auf die freien Felder des Spielplans, so dass ein zufälliges Labyrinth entsteht. Eine Gängekarte bleibt übrig.

Sie wird zum Verschieben der Labyrinthgänge genutzt.

Mischt auch die 24 Bildkarten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler\*. Legt eure Bildkarten als verdeckten Stapel vor euch ab, ohne sie anzusehen. Jeder wählt nun eine Spielfigur aus, steckt sie in den farblich passenden Aufsteller und stellt sie auf das gleichfarbige Startfeld in einer der Spielplanecken. Spielt ihr mit den optionalen Regeln, erhält jeder Spieler außerdem eine Spitzhacke. Legt sie mit der farbigen Seite nach oben vor euch ab. Jetzt kann's losgehen!



\*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

## ABLAUF

Jeder Spieler schaut sich nun geheim die oberste Bildkarte seines Stapels an. Sie zeigt das Motiv, das er als erstes finden muss. Wer als letztes Minecraft gespielt hat, beginnt. Im Zweifel beginnt der jüngste Spieler. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn. Ein Zug besteht immer aus zwei Schritten:

### 1. GÄNGE VERSCHIEBEN

**2. SPIELFIGUR ZIEHEN** Wenn du an der Reihe bist, versuchst du auf das Feld im Labyrinth zu gelangen, das dasselbe Motiv wie deine aktuelle Bildkarte zeigt. Dazu verschiebst du immer zuerst eine Reihe der Gängekarten im Labyrinth und ziehst danach deine Spielfigur.

### 1. GÄNGE VERSCHIEBEN

Am Spielplanrand befinden sich 12 Pfeile. Sie markieren die Reihen, in welche die freie Gängekarte eingeschoben werden kann. Bist du am Zug, entscheidest du dich für eine Reihe und schiebst die Gängekarte so weit ein, dass auf der gegenüberliegenden Seite wieder genau eine Gängekarte herausgeschoben wird. Einzige Einschränkung: Die Gängekarte darf nicht an die Stelle zurückgeschoben werden, aus der sie im vorherigen Zug herausgeschoben wurde.



**Tipp:** Lass die Gängekarte zunächst dort liegen, wo dein Vorgänger sie herausgeschoben hat. So siehst du sofort, wo du sie in diesem Zug nicht einschieben darfst.

Wird beim Verschieben die eigene oder eine andere Spielfigur aus dem Labyrinth herausgeschoben? Dann wird sie sofort auf der gegenüberliegenden Seite auf die neu eingeschobene Gängekarte gestellt. Dieses Versetzen gilt nicht als Zug.

**Achtung:** Die freie Gängekarte muss in jedem Fall eingeschoben werden. Das gilt auch, wenn das gesuchte Motiv ohne Verschieben der Gänge erreichbar wäre.

### 2. SPIELFIGUR ZIEHEN

Nach dem Verschieben darfst du mit deiner Spielfigur auf jedes Feld ziehen, das du durch einen ununterbrochenen Gang im Labyrinth erreichen kannst. Das gilt auch, wenn dort bereits eine andere Spielfigur steht. Du darfst so weit ziehen, wie du möchtest und dabei auch an anderen Spielfiguren vorbeiziehen. Du kannst auch stehen bleiben. Beendest du deinen Zug auf dem gesuchten Motiv, hast du es gefunden. Leg die Bildkarte offen neben deinen Stapel. Nun darfst du dir die nächste Bildkarte deines Stapels anschauen. Sie zeigt dir dein neues Ziel.



**Tipp:** Du kannst dein Ziel in deinem Zug nicht erreichen? Dann solltest du versuchen, dir eine möglichst gute Ausgangsposition für deinen nächsten Zug zu verschaffen.

## **OPTIONALE REGEL:**

### **VERWENDUNG DER SPITZHACKE**

Einmal pro Spiel kann ein Spieler, bevor er seine Spielfigur bewegt, sich dafür entscheiden, seine Spitzhacke einzusetzen. Mit dieser Spitzhacke kann der Spieler dann eine geschlossene Wand „abbauen“, also durch sie hindurch gehen.



Achtung: Dies kann er nur ein einziges Mal im Spiel tun!

Sobald er die Spitzhacke eingesetzt hat, dreht er sie um, sodass sie die ausgerraute Seite zeigt. So wissen alle Spieler zu jeder Zeit, wer die Spitzhacke bereits genutzt hat und wer nicht.

Nun geht es im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Spieler weiter: Erst die freie Gängekarte einschieben, dann die Spielfigur ziehen usw.

## **SPIELENDE**

Du hast alle Motive deiner Bildkarten gefunden? Dann musst du mit deinen folgenden Zügen nur noch zurück auf dein Startfeld ziehen. Schaffst du dies als Erster, endet das Spiel sofort und du hast gewonnen

## **TIPP FÜR DAS SPIEL MIT JÜNGEREN KINDERN:**

*Verteilt die Bildkarten wie gewohnt. Legt dann alle eure Bildkarten offen vor euch aus (so, dass die Motive sichtbar sind). Bist du an der Reihe, versuchst du ein beliebiges Ziel von deinen Karten zu erreichen. Geschafft? Dann drehst du die Bildkarte um. Sind alle deine Bildkarten umgedreht, musst du wie gewohnt noch zurück zu deinem Startfeld, um das Spiel zu gewinnen.*



FR

Auteur: Max J. Kobbert

7+



# MINECRAFT LABYRINTH

**CREUSEZ VOTRE CHEMIN DANS CE  
LABYRINTHE MINECRAFT !**

Faites coulisser astucieusement les couloirs du labyrinthe pour créer des chemins et ainsi atteindre les créatures et les objets emblématiques de Minecraft en premier. Mais attention, c'est souvent au moment où on pense pouvoir atteindre son but que soudain les murs coulissent... Une course complètement folle dans un labyrinthe en mouvement!

**CONTENU:**

- A) 1 Plateau de jeu
- B) 34 Plaques Couloir
- C) 24 Cartes
- D) 4 Pions et leur socle
- E) 4 Pioches



## BUT DU JEU

Chaque joueur\* tente d'atteindre les créatures et les objets présents sur ses cartes en faisant coulisser astucieusement les couloirs du labyrinthe. Le premier qui les aura tous retrouvés et qui reviendra sur sa case de départ avec son pion remportera la partie.

## PRÉPARATION

Avant la première partie : Détachez soigneusement les plaques Couloir, les pions et les cartes des planches pré découpées. Puis insérez chaque pion dans un socle au choix.

## AVANT CHAQUE PARTIE:

Mélangez les 34 plaques, face cachée, puis posez-les sur les emplacements libres du plateau, face visible, pour créer un labyrinthe aléatoire.

La plaque restante sert à faire coulisser les couloirs du labyrinthe au cours de la partie.

Mélangez également les 24 cartes et distribuez en le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui, face cachée, sans les regarder. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case Départ de sa couleur, à l'un des coins du plateau. La partie peut commencer.



\*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur commence par regarder secrètement la carte supérieure de sa pile. Elle indique la première créature ou le premier objet que le joueur doit retrouver. Le dernier joueur à avoir jouer à Minecraft entame la partie, sinon le plus jeune joueur. La partie se poursuit dans le sens horaire. Un tour de jeu se déroule toujours en 2 phases:

### 1. MODIFICATION DU LABYRINTHE

**2. DÉPLACEMENT DU PION DU JOUEUR.** Quand vient son tour, le joueur doit essayer d'atteindre la case sur laquelle est représenté la même créature ou le même objet que sur la première carte de sa pile. Pour cela, il fait toujours d'abord coulisser une des rangées du labyrinthe, puis déplacer son pion.

### 1. MODIFICATION DU LABYRINTHE

Tout autour du plateau figurent 12 flèches. Elles indiquent les rangées ou colonnes où peut être insérée la plaque supplémentaire. Quand vient son tour, le joueur choisit l'une d'elles et y pousse la plaque supplémentaire vers l'intérieur du plateau jusqu'à ce que la plaque à l'opposé soit expulsée. Seule restriction : Une plaque ne peut pas être réintroduite à l'endroit d'où elle a été expulsée au tour précédent.

**Remarque:** Dans un premier temps, laissez la plaque à l'endroit où elle a été expulsée : cela permet de voir immédiatement où elle ne peut pas être réintroduite.



Si, en faisant coulisser les plaques du labyrinthe, un joueur expulse son pion ou un pion adverse du plateau, celui-ci est alors placé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Ceci ne compte pas pour un déplacement du pion.

**Important:** Un joueur est obligé de modifier le labyrinthe même s'il aurait pu atteindre la créature ou l'objet qu'il recherche sans rien changer.

### 2. DÉPLACEMENT DU PION

Après avoir modifié le labyrinthe, le joueur peut déplacer son pion jusqu'à n'importe quelle case, qu'elle soit libre ou occupée par un autre pion, en suivant un chemin ininterrompu. Il peut se déplacer aussi loin qu'il veut et passer par des cases occupées par d'autres pions. Un joueur peut aussi décider de ne pas se déplacer.

Dès qu'un joueur atteint la créature ou l'objet qu'il recherchait, il retourne sa carte face visible à côté de sa pile et regarde secrètement la carte suivante ; elle lui indique son prochain objectif.

**Remarque:** Si un joueur ne peut pas atteindre la créature ou l'objet recherché durant son tour, à lui de se déplacer jusqu'à la case qui lui semble le meilleur point de départ pour le tour suivant.



## RÈGLE AVANCÉE OPTIONNELLE:

### UTILISATION DE LA PIOCHE

Une fois par partie, chaque joueur peut décider d'utiliser sa pioche avant de déplacer son pion. Lorsque vous utilisez la pioche, vous pouvez traverser un mur comme s'il n'était pas là.



Remarque : vous ne pouvez utiliser la pioche qu'une seule fois par partie.

Dès que vous avez utilisé la pioche, retournez la carte de façon à ce que la face grise soit tournée vers le haut. Tous les joueurs peuvent alors voir à tout moment qui a déjà utilisé sa pioche et qui ne l'a pas utilisée.

C'est maintenant au tour du joueur à votre gauche : Il doit d'abord insérer la plaque Couloir de réserve, puis déplacer son pion, et ainsi de suite.

### FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur a retrouvé toutes les créatures et tous les objets de ses cartes, il doit encore rejoindre sa case de départ. Le premier qui y parvient met immédiatement fin à la partie, il est déclaré vainqueur.

### VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES:

*Distribuez les cartes comme d'habitude. Chacun les étale devant lui (de manière à ce que les créatures et les objets soient visibles). À son tour de jeu, le joueur peut essayer d'atteindre n'importe laquelle de ses créatures ou n'importe lequel de ses objets. Dès qu'il y parvient, il retourne la carte correspondante face cachée. Une fois toutes ses cartes retournées, il doit encore, comme dans la règle de base, rejoindre sa case de départ pour l'emporter.*



NL

Auteur: Max J. Kobbert

7+



# MINECRAFT LABYRINTH

## VERKEN HET DODDWAZE MINECRAFT DOOLHOF!

Pak je pikhouweel en ga op een spannend avontuur om kostbare voorwerpen en zowel vriendelijke als vijandige mobs te vinden in het doolhof. Verschuif het doolhof op een slimme manier om nieuwe wegen te onthullen. Maar wees voorzichtig: de muren kunnen weer verschuiven net wanneer je denkt dat je al bijna bij je doel bent.

### INHOUD:

- A) 1 Spelbord
- B) 34 Doolhofkaarten
- C) 24 Doelkaartjes
- D) 4 Speelfiguren
- E) 4 Pikhouwelen



### DOEL VAN HET SPEL

Verschuif de doolhofkaarten slim om de weg vrij te maken naar het voorwerp (een mob of voorwerp) dat je zoekt. De speler die als eerste alle voorwerpen op zijn doelkaartjes vindt en terugkeert naar zijn startveld, wint het spel.

### VOORBEREIDING

Voor je eerste spel: Haal voorzichtig de doolhofkaarten, speelfiguren en doelkaartjes uit het karton.

### VOOR ELK SPEL:

Schud de 34 doolhofkaarten en leg ze open op de lege plekken op het speelbord om een willekeurig doolhof te vormen. Er moet één doolhofkaart over zijn. Gebruik deze extra kaart om het doolhof te verschuiven.

Schud ook de 24 doelkaartjes en verdeel ze gelijk onder alle spelers\*. Leg de doelkaartjes met de afbeelding naar beneden op een stapel voor je neer, zonder ernaar te kijken. Kies nu een speelfiguur en plaats het op het startveld in dezelfde kleur in één van de vier hoeken van het speelbord.

Als je met de optionele pikhouweel-regel speelt (zie laatste pagina), pakt elke speler ook een pikhouweel. Leg deze voor je neer met de gekleurde kant naar boven.

Je bent nu klaar om te spelen!



\*De mannelijke verwijzwoorden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

## SPELVERLOOP

Elke speler bekijkt het bovenste kaartje van zijn stapel zonder die aan de andere spelers te laten zien. Hier staat het eerste voorwerp op dat gevonden moet worden. De speler die als laatste Minecraft heeft gespeeld, mag beginnen. Als je niet zeker weet wie dat is, dan begint de jongste speler. Het spel wordt met de klok mee gespeeld. Een beurt bestaat altijd uit twee stappen:

### 1. VERSCHUIF HET DOOLHOF.

**2. VERPLAATS JE SPEELFIGUUR.** Als je aan de beurt bent, probeer je je speelfiguur naar het veld in het doolhof te verplaatsen met het voorwerp dat op je huidige doelkaartje staat. Om dit te doen moet je altijd eerst een rij kaarten in het doolhof verschuiven en daarna je speelfiguur verplaatsen.

### 1. VERSCHUIF HET DOOLHOF

Er staan twaalf pijlen rond de rand van het spelbord. Ze geven de rijen aan waar je de extra doolhofkaart kunt plaatsen. Als je aan de beurt bent, kies je een rij en plaats je de overgebleven doolhofkaart zo dat er precies één doolhofkaart aan de andere kant van het bord naar buiten wordt geschoven. De enige beperking: je kunt de doolhofkaart niet opnieuw plaatsen op de plek waar hij in de vorige beurt is uitgeschoven.



**Tip:** Laat de doolhofkaart eerst liggen waar hij naar buiten is geschoven. Je kunt dan meteen zien waar je de kaart tijdens deze beurt niet mag invoegen.

Als er bij het verschuiven van het doolhof speelfiguren van het bord worden geduwd, plaats ze dan onmiddellijk op de nieuw geplaatste doolhofkaart aan

de andere kant van het spelbord. Dit geldt niet als een zet.

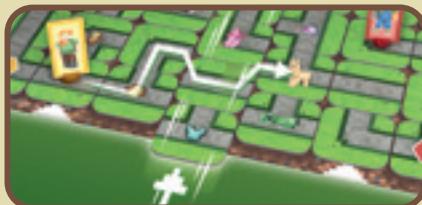


**Opmerking:** De extra doolhofkaart moet altijd worden ingeschoven, zelfs als je het voorwerp dat je zoekt kunt bereiken zonder kaarten te verschuiven.

### 2. VERPLAATS JE SPEELFIGUUR

Zodra je het doolhof hebt verplaatst, verplaats je je speelfiguur zo ver als je wilt langs een ononderbroken pad in het doolhof. Na het verschuiven van het doolhof mag je je speelfiguur verplaatsen naar elk veld dat je kunt bereiken via een ononderbroken weg in het doolhof.

Je mag velden waar andere speelfiguren staan passeren en er zelfs op eindigen. Je kunt er ook voor kiezen om helemaal nergens heen te gaan. Als je eindigt op het voorwerp dat je zoekt, dan heb je het gevonden. Leg het doelkaartje open naast je stapel.



**Tip:** Als je het voorwerp tijdens je beurt niet kunt bereiken, probeer er dan dichter bij te gaan staan zodat je er tijdens je volgende beurt misschien wel bij kunt.

## **OPTIONELE REGEL:**

### **HET GEBRUIK VAN DE PIKHOUWEEL**

Eén keer per spel kan elke speler beslissen om zijn pikhouweel te gebruiken voordat hij zijn speelfiguur verplaatst. Wanneer je de pikhouweel gebruikt, mag je door een muur gaan alsof die er niet is.



Let op: je mag de pikhouweel slechts één keer per spel gebruiken. Zodra je de pikhouweel hebt gebruikt, draai je de kaart om zodat de grijze kant naar boven wijst. Alle spelers kunnen dan altijd zien wie zijn pikhouweel al heeft gebruikt en wie niet.

Nu is de speler links van je aan de beurt:

Hij moet eerst de extra doolhofkaart inschuiven, dan zijn speelfiguur verplaatsen, enz.

## **EINDE VAN HET SPEL**

Als je alle voorwerpen op je doelkaartjes hebt gevonden, ga je terug naar je startveld. Als een speler zijn startveld bereikt nadat hij alle voorwerpen heeft gevonden, eindigt het spel onmiddellijk en is die speler de winnaar!

## **TIP OM MET JONGERE KINDEREN TE SPELEN:**

*Verdeel de doelkaartjes zoals gebruikelijk. Leg ze vervolgens allemaal open voor je neer (zodat je de voorwerpen kunt zien). Als je aan de beurt bent, probeer je één van de voorwerpen op de doelkaartjes te bereiken. Elke keer dat je één van je voorwerpen bereikt, draai je het bijbehorende doelkaartje om...Als je al je doelkaartjes hebt omgedraaid, moet je zoals gebruikelijk nog terug naar je startveld om het spel te winnen.*



7+

2-4

# MINECRAFT LABYRINTH

ESPLORA L'IMPREVEDIBILE  
LABIRINTO DI MINECRAFT!

Prendete il vostro piccone e lanciatevi in un'emozionante avventura per trovare oggetti preziosi e mob sia amichevoli che ostili nel labirinto. Muovete abilmente il labirinto per scoprire nuovi percorsi. Attenzione però: Le pareti potrebbero spostarsi di nuovo proprio quando pensate di essere vicini a trovare ciò che cercate.

**CONTENUTO:**

- A) 1 Tabellone
- B) 34 Tessere labirinto
- C) 24 Carte immagine
- D) 4 Pedine
- E) 4 Picconi



**SCOPO DEL GIOCO**

Muovi abilmente i corridoi del labirinto per creare nuovi percorsi e raggiungere l'elemento (un mob o un oggetto) che stai cercando. Il primo giocatore\* che trova tutti gli elementi nelle sue carte immagine e ritorna al suo spazio di partenza vince la partita.

**PREPARAZIONE**

Prima della prima partita: Rimuovete con cura le tessere labirinto, le pedine e le carte immagine dalle fustelle.

**PRIMA DI OGNI PARTITA:**

Mescolate le 34 tessere labirinto e posizionatele a faccia in su sugli spazi vuoti del tabellone, andando a formare un labirinto casuale di percorsi. Dovrebbe rimanere una tessera labirinto dopo questo processo. Userete questa tessera in eccesso per muovere il labirinto.

Mescolate anche le 24 carte immagine e distribuitele equamente tra tutti i giocatori. Mettete le carte a faccia in giù in una pila davanti a voi, senza guardarle. Ora, scegliete una pedina e posizionatele sullo spazio di partenza dello stesso colore, in uno dei quattro angoli del tabellone. Se giocate con le regole opzionali del piccone (vedi ultima pagina), ogni giocatore prende anche un piccone.

Posizionatelo di fronte a voi con il lato colorato rivolto verso l'alto.

Ora siete pronti a giocare!



\* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

## COME SI GIOCA

Ogni giocatore guarda la prima carta immagine della propria pila senza mostrarla agli altri giocatori. Questa indica qual è il primo oggetto da trovare. Inizia l'ultima persona che ha giocato a Minecraft. Se non si sa chi è, inizia il giocatore più giovane. Il gioco si svolge in senso orario. Un turno comporta sempre due fasi:

### 1. MUOVERE IL LABIRINTO.

**2. MUOVERE LA PEDINA.** Al vostro turno, cercate di spostare la vostra pedina nello spazio del labirinto che raffigura l'oggetto della carta immagine corrente. Dovete sempre prima spingere una fila di tessere nel labirinto, poi potete muovere la vostra pedina.

### 1. MUOVERE IL LABIRINTO

Ci sono dodici frecce intorno al bordo del tabellone. Indicano le file in cui è possibile inserire la tessera labirinto in eccesso. Al vostro turno, scegliete una fila e inserite la tessera labirinto in eccesso in modo che venga spinta fuori dal lato opposto esattamente una tessera. Unica restrizione: non potete inserire la tessera labirinto nel punto da cui era uscita nel turno precedente.



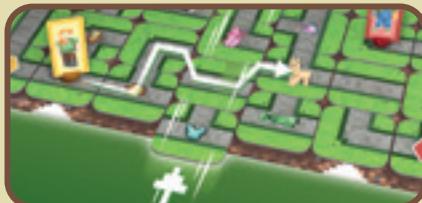
**Suggerimento:** All'inizio, lasciate la tessera labirinto nel punto in cui è stata spinta fuori. In questo modo potrete vedere subito dove non vi è permesso inserire la tessera durante questo turno.

Quando muovete il labirinto, se qualsiasi pedina viene spinta fuori dal tabellone, piazzatela immediatamente sulla tessera labirinto appena inserita sul lato opposto del tabellone. Questo non conta come movimento.

**Nota:** La tessera labirinto in eccesso deve sempre essere inserita, anche se potete raggiungere l'oggetto che cercate senza spostare alcuna tessera.

### 2. MUOVERE LA PEDINA

Una volta che avete mosso il labirinto, muovete la vostra pedina di quanti passi volete lungo un percorso continuo all'interno del labirinto. Dopo aver mosso il labirinto, potete muovere la vostra pedina in qualsiasi spazio che potete raggiungere lungo un percorso ininterrotto nel labirinto. È possibile attraversare e persino finire su spazi che contengono altre pedine. In alternativa, potete scegliere di non muovervi affatto. Se finite il vostro movimento sull'elemento che cercate, allora lo avete trovato. Girate a faccia in su la carta immagine e tenetela accanto alla vostra pila. Potete ora guardare la carta immagine successiva della vostra pila. Mostrerà il prossimo elemento che dovete trovare.



**Suggerimento:** Se non riuscite a raggiungere l'elemento nel vostro turno, provate ad avvicinarvi in modo da poterlo raggiungere nel vostro prossimo turno.

## **REGOLA OPZIONALE:**

### **USARE IL PICCONE**

Una volta per partita, ogni giocatore può decidere di usare il proprio piccone prima di muovere la sua pedina. Quando usate il piccone, potete passare attraverso un muro come se non ci fosse.



Nota: potete usare il piccone solo una volta in ogni partita. Dopo aver usato il piccone, girate la carta in modo da mostrare la faccia grigia. Tutti i giocatori possono così vedere in ogni momento chi ha già usato il proprio piccone e chi no.

Ora è il turno del giocatore alla vostra sinistra:  
Deve prima inserire la tessera in eccesso,  
poi muovere la sua pedina, e così via.

### **FINE DEL GIOCO**

Non appena avete trovato tutti gli elementi delle vostre carte immagine, dovete tornare al vostro spazio di partenza. Quando un giocatore raggiunge il suo spazio di partenza dopo aver trovato tutti gli elementi, il gioco termina immediatamente e quel giocatore è il vincitore!

### **SUGGERIMENTO PER GIOCARE CON I BAMBINI PIÙ PICCOLI:**

*Distribuite le carte immagine come di consueto. Poi disponetele tutte a faccia in su davanti a voi (in modo da poter vedere gli elementi). Al vostro turno, cercate di raggiungere uno qualsiasi degli elementi indicati sulle vostre carte illustrate. Ogni volta che raggiungete uno degli elementi, girate la carta immagine corrispondente. Una volta girate tutte le carte immagine, riportate la vostra pedina nello spazio di partenza come di consueto per vincere la partita.*



ES

Autor: Max J. Kobbert

7+



# MINECRAFT LABYRINTH

## EXPLORA EL LABERINTO ENCANTADO DE MINECRAFT!

Coge tu pico y embárcate en una emocionante aventura para encontrar objetos preciosos y criaturas tanto amigables como hostiles en el laberinto. Mueve hábilmente el laberinto para descubrir nuevos caminos. Pero cuidado: las paredes pueden volver a moverse justo cuando estás a punto de encontrar lo que buscabas.

### CONTENIDO:

- A) 1 Tablero de juego
- B) 34 Losetas de laberinto
- C) 24 Cartas ilustradas
- D) 4 Peones
- E) 4 Picos



### OBJETIVO DEL JUEGO

Mueve hábilmente las losetas de laberinto para abrirte paso hasta el objeto que buscas (ya sea una criatura o un objeto). Gana la partida el primer jugador\* que encuentre todos los objetos de sus cartas ilustradas y vuelva a su casilla de salida.

### PREPARACIÓN DEL JUEGO

Antes de la primera partida: Separad con cuidado las losetas de camino, los peones y las cartas ilustradas de las planchas troqueladas.

### ANTES DE CADA PARTIDA:

Barajad las 34 losetas de laberinto y colocadlas boca arriba en las casillas vacías del tablero de juego para formar un laberinto aleatorio de caminos. Os sobrará una loseta de laberinto. Utiliad esta loseta sobrante para mover el laberinto.

Barajad también las 24 cartas ilustradas y repartidlas equitativamente entre todos los jugadores. Cada jugador coloca sus cartas ilustradas boca abajo en un montón delante de sí mismo. Ahora cada jugador escoge un peón y lo pone en la casilla de salida del mismo color, situada en una de las cuatro esquinas del tablero de juego.

Si jugáis con la regla opcional del pico (ver última página), cada jugador recibe también un pico y lo pone delante de sí mismo con la cara de color hacia arriba. ¡Ya estáis listos para jugar!



<sup>17</sup> \*La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

## CÓMO SE JUEGA

Cada jugador mira la carta ilustrada superior de su montón sin enseñársela a los demás jugadores. Esta indica el primer objeto que debe encontrar. La última persona en jugar a Minecraft comienza la partida. Si no estás seguro de quién es, empieza el jugador más joven. El juego se desarrolla por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Un turno siempre consta de dos pasos:

### 1. MOVER EL LABERINTO

**2. MOVER TU PEÓN** *En tu turno, intenta mover tu peón a la casilla del laberinto que representa el objeto de tu carta ilustrada actual. Siempre debes mover primero una fila de losetas de laberinto y, a continuación, mover tu peón.*

### 1. MOVER EL LABERINTO

En el borde del tablero hay doce flechas, que indican las filas por las que puedes introducir la loseta de laberinto sobrante. En tu turno, elige una fila e introduce la loseta de laberinto sobrante de modo que salga una loseta de laberinto por el lado opuesto del tablero. La única restricción: No puedes volver a introducir la loseta del laberinto por el lugar del que acaba de salir expulsada en el turno anterior.



**Consejo:** Dejad siempre la loseta de laberinto justo al lado de donde salió expulsada. Así podréis ver inmediatamente por qué fila no podéis introducir la loseta sobrante en ese turno.

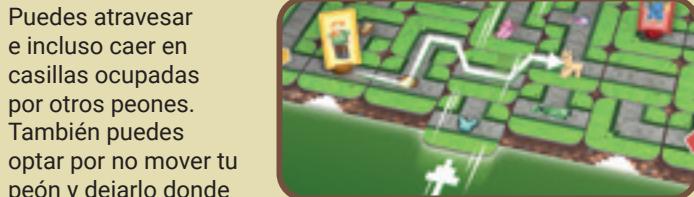
Al mover el laberinto, si algún peón sale del tablero junto con la loseta expulsada, colócalo inmediatamente en la loseta de laberinto recién introducida en el lado opuesto del tablero de juego. Esto no cuenta como movimiento.



**Nota:** La loseta de laberinto sobrante debe introducirse siempre, incluso si puedes llegar hasta el objeto que buscas sin mover ninguna loseta.

### 2. MOVER TU PEÓN

Después de mover el laberinto, puedes mover tu peón a cualquier casilla a la que puedas llegar por un camino ininterrumpido del laberinto.



Puedes atravesar e incluso caer en casillas ocupadas por otros peones. También puedes optar por no mover tu peón y dejarlo donde estaba. Si terminas tu movimiento en el objeto que buscabas, ¡lo has encontrado! Coloca la carta ilustrada correspondiente boca arriba al lado de tu montón. Ahora puedes echar un vistazo a la siguiente carta ilustrada de tu montón. Esta te indica el siguiente objeto que debes encontrar.

**Consejo:** Si no puedes llegar hasta el objeto en tu turno, intenta acercarte a él para poder llegar a él en tu siguiente turno.

## **REGLA OPCIONAL:**

### **UTILIZAR EL PICO**

Una vez por partida, cada jugador puede decidir utilizar su pico antes de mover su peón. Cuando utilizas el pico, puedes atravesar una pared como si no existiera.

Nota: Solo puedes utilizar el pico una vez por partida.

En cuanto hayas utilizado el pico, dale la vuelta a la carta para que la cara gris quede hacia arriba. De esta forma, todos los jugadores podrán ver en todo momento quién ha utilizado ya su pico y quién no.



Ahora es el turno del jugador de tu izquierda:

Primero debe introducir la loseta de laberinto sobrante, luego mover su peón, y así sucesivamente.

### **FIN DE LA PARTIDA**

Una vez que hayas encontrado todos los objetos de tus cartas ilustradas, vuelve a tu casilla de salida. Cuando un jugador llega a su casilla de salida después de encontrar todos sus objetos, la partida termina inmediatamente ¡y ese jugador es el ganador!

## **CONSEJO PARA JUGAR CON NIÑOS PEQUEÑOS:**

*Repartid las cartas ilustradas como de costumbre. A continuación, cada jugador las pone todas boca arriba delante de sí mismo (de forma que se vean los objetos). En tu turno, intenta llegar hasta cualquiera de los objetos que aparecen en tus cartas ilustradas. Cada vez que llegues a uno de tus objetos, dale la vuelta a la carta ilustrada correspondiente. Una vez que hayas dado la vuelta a todas tus cartas ilustradas, vuelve con tu peón hasta tu casilla de salida como de costumbre para ganar la partida.*



PT

Autor: Max J. Kobbert

7+

2-4

# MINECRAFT LABYRINTH

## EXPLORA O LOUCO LABIRINTO DE MINECRAFT!

Pega na tua picareta e embarca numa aventura emocionante em busca de itens preciosos e criaturas, amigáveis ou hostis, no labirinto. Move habilmente o labirinto para criar novos caminhos. Mas cuidado: as paredes podem voltar a mover-se quando pensas que estás quase a encontrar o que buscas.

### CONTEÚDO:

- A) 1 Tabuleiro de jogo
- B) 34 Peças de labirinto
- C) 24 Cartas com imagens
- D) 4 Peões
- E) 4 Picaretas



### OBJETIVO DO JOGO

Move habilmente as peças de labirinto para abrir uma passagem até ao elemento que procuras (uma criatura ou um item). O primeiro jogador a encontrar todos os elementos que figuram nas suas cartas e regressar ao seu espaço inicial vence a partida.

### PREPARAÇÃO

Antes da primeira partida: destaca cuidadosamente dos suportes as peças de labirinto, os peões e as cartas com imagens.

### ANTES DE CADA PARTIDA:

Mistura as 34 peças de labirinto com a face para baixo e depois coloca-as com a face visível nos espaços livres do tabuleiro, criando um labirinto aleatoriamente. Deve sobrar uma peça de labirinto.

Use esta peça extra para mover o labirinto.

Baralha também as 24 cartas com imagens e distribuí-as igualmente por todos os jogadores. Coloca as tuas cartas com imagens, sem as ver, numa pilha à tua frente com a face para baixo. Agora escolhe um peão e coloca-o no espaço inicial da mesma cor, num dos quatro cantos do tabuleiro.



Se jogares com a regra opcional da picareta (ver a última página), cada jogador recebe também uma picareta. Coloca-a à tua frente com o lado colorido para cima.

20

Agora estão prontos para jogar!

## COMO JOGAR

Cada jogador olha para a carta superior da sua pilha sem a mostrar aos outros jogadores. Ela mostra o primeiro elemento a procurar. Começa a última pessoa que jogou Minecraft. Em caso de dúvida, começa a pessoa mais jovem. A partida desenrola-se no sentido horário. Um turno é sempre composto por duas fases:

### 1. MOVE O LABIRINTO.

**2. MOVE O TEU PEÃO.** No teu turno, procura mover o teu peão para o espaço de labirinto que mostra o elemento da tua carta de imagem atual. Primeiro, desloca uma fileira de peças do labirinto. De seguida move o teu peão.

### 1. MOVE O LABIRINTO

Existem 12 setas na borda do tabuleiro. Elas indicam as fileiras onde podes inserir a peça de labirinto extra. No teu turno, insere a peça de labirinto extra numa escolha, empurrando as peças até que saia uma peça de labirinto no lado oposto do tabuleiro. Há, no entanto, uma restrição: não podes reinserir a peça extra de labirinto pelo mesmo lugar de onde saiu no turno anterior.



**Dica:** Deixa a peça junto ao local de onde saiu. Assim é fácil identificar onde não a podes reinserir neste turno.

Se algum peão for empurrado para fora do tabuleiro ao mover o labirinto, coloca-o imediatamente na peça do labirinto recém inserida no lado oposto da fileira. Isto não conta como um movimento.



**Nota:** A peça extra do labirinto deve ser sempre inserida, mesmo que pudesses alcançar o elemento que procuravas sem deslocar qualquer peça.

### 2. MOVE O TEU PEÃO

Depois de moveres o labirinto, move o teu peão um número qualquer de espaços ao longo de um caminho contínuo de labirinto. Podes mover o teu peão para qualquer espaço que possas alcançar através de um caminho ininterrupto.

Podes passar por espaços que contenham outros peões ou mesmo terminar aí o movimento. Podes também optar por não mover o teu peão. Se terminares o movimento sobre o elemento que procuras, então encontra-o. Coloca a carta com a imagem respetiva virada para cima, junto à tua pilha. Podes agora ver a imagem da carta seguinte da tua pilha: ela mostra o novo elemento que deves encontrar.



**Dica:** Se não conseguires alcançar o elemento no teu turno, tenta aproximar-te dele para que o possas alcançar na próxima vez.

## REGRA OPCIONAL:

### USAR A PICARETA

Uma vez em cada partida, cada jogador pode decidir usar a sua picareta antes de mover o seu peão. Ao usar a picareta, podes atravessar uma parede como se ela não existisse.



Nota: Só podes usar a picareta uma vez por partida.

Assim que tiveres utilizado a picareta, vira a sua carta com o lado cinzento para cima.

Assim, todos os jogadores podem sempre saber quem já utilizou a picareta.

É agora a vez da pessoa à tua esquerda:

Primeiro, ela tem de inserir a peça extra de labirinto, depois mover o seu peão, e assim sucessivamente.

## FINAL DA PARTIDA

Assim que tiveres encontrado todos os elementos das tuas cartas com imagens, regressa ao teu espaço inicial. Quando uma pessoa chega ao seu espaço inicial após encontrar todos os seus itens, o jogo termina imediatamente e essa pessoa vence!

## SUGESTÃO PARA JOGAR COM CRIANÇAS MAIS PEQUENAS:

*Distribui as cartas com imagens como habitualmente. Depois, alinha as tuas cartas à tua frente, com a face para cima, de modo que todos os elementos fiquem visíveis. Na tua vez, tenta alcançar qualquer um dos elementos mostrados nas tuas cartas. Sempre que alcançares um elemento, vira a carta com a imagem correspondente. Assim que virares todas as tuas cartas com imagens, regressa com o teu peão à tua casa inicial, como habitualmente, para vencer a partida.*



© 2025 Mojang AB. All Rights Reserved. Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang Studios logo and the Creeperlogo are trademarks of the Microsoft group of companies.

©2025

[ravensburger.com](https://ravensburger.com)

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.  
Units 3-5, Avonbury Business Park  
Howes Lane • BICESTER • OX26 2UA • GB

Ravensburger North America, Inc.  
PO Box 22868 • Seattle WA 98122 • USA







© 2025 Mojang AB. All Rights Reserved. Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang Studios logo and the Creeper logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

242169

Ravensburger