

Logic Labyrinth

An adventurous branching placement game for 2-4 players ages 6-99.

Authors: Joyce Johnson & Karen Hanke
Illustrations: Thies Schwarz
Length of the game: 10 – 15 Minuten

Contents

- 30 path cards
- 12 assignment cards
- 12 treasure cards
- 1 treasure die
- 1 set of game instructions



Game Idea

The mighty, impressive genie watches over his thousands of valuables in the treasure cavern. In order to charm the treasures away from him the bandits have to find the correct path through the mysterious cavern. However that is not so easy! The treasure map has been torn into many pieces, so there is no longer a clear path. Help the bandits piece the map together! Whoever has a quick eye for combinations won't lose his way and will obtain the most treasures.

Preparations

Shuffle the path cards and pile them up face down in the center of the table. The assignment cards are also shuffled and kept in a provision pile face down next to where you are playing.

Now arrange the treasure cards, one less than the number of players, next to each other in the center of the table. Make sure they show the following number of treasures.

4 players = 3 treasure cards showing 1, 2 and 3 treasures

3 players = 2 treasure cards showing 1 and 2 treasures

2 players = 1 treasure card showing 1 treasure

Place the remaining treasure cards in a pile ready to be used.

How to Play

Play in a clockwise direction. There are several rounds. The youngest player starts first and rolls the die.

What appears on the die?

• The number 3, 4 or 5?

Each of you draws the corresponding number of path cards from the pile. Place them face down in front of you.

• The genie?

Turn over the top card of the assignment pile and place it on the table so that everybody can see it clearly. Now each player draws as many path cards from the pile as shown on the assignment card.

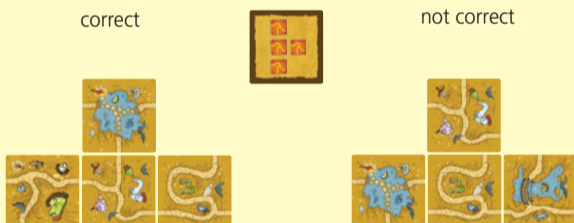
On your command all the players turn over their path cards. Now all players try to arrange them as quickly as possible so that the path continues from card to card.

Important genie rules:

- The cards must line up with each other perfectly.



- If the genie appears on the die the path cards have to be arranged exactly as shown on the assignment card. There can be various possibilities for how the path continues.



- If there is no way the path cards can be arranged correctly, you can swap cards. Place a number of cards on the discard pile and draw the same quantity from the provision pile.

Treasure map pieced together correctly

The first player to arrange his cards correctly snatches for the treasure card showing the most treasure. The second quickest bandit snatches for the next treasure card and so on until there are no more treasure cards left in the center. The slowest one, unfortunately goes away empty-handed.

Now together check to see who has pieced his path cards correctly.

- Whoever has done so, keeps the treasure card he snatched.
- Whoever has made a mistake has to return the treasure card to the center of the table.

The player who was left empty-handed can now enjoy the treasure cards that have been put back. He can choose one and take it, regardless whether or not he finished arranging his path cards.

End of a Round

All path cards are collected, shuffled and put in a pile face down. A new round starts. It's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

The game ends after four rounds. Each player counts the treasures on his treasure cards. Whoever counts the most treasures has been the quickest to find the branching path through the genie cavern and wins the game. In the case of a draw there are various winners.

逻辑迷宫

这是一个适于 2-4 名 6-99 周岁玩家的技巧性快速放置游戏。

作者： Joyce Johnson & Karen Hanke
插图： Thies Schwarz
游戏时长： 约 15 分钟

游戏内容

- 30 个路线卡
- 12 个任务卡
- 12 份藏宝图
- 1 个骰子
- 1 份游戏指南



游戏方案

强大的恶魔守护着藏宝洞里的千百件珍宝。为了从恶魔那里诱出宝藏，强盗必须找到穿过神秘洞穴的正确路线。而这绝非易事！因为藏宝图已被撕得粉碎，根本看不出路线...请帮助强盗重新拼好藏宝图！能够最快拼好图的玩家不会迷路，并能抢到大部分珍宝。

游戏准备

打乱路线卡，并把它们扣放在桌子中间。任务卡也要被打乱，扣放在游戏区旁边，以用来抽取。

在桌子中间并排放置藏宝图，藏宝图数量比玩家数量少一个。注意所示珍宝的数目：

4 位玩家时 = 3 份藏宝图，各带有 1、2 和 3 件珍宝。

3 位玩家时 = 2 份藏宝图，各带有 1 和 2 件珍宝。

2 位玩家时 = 1 份藏宝图，带有 1 件珍宝。

剩下的宝藏卡叠放在一边。

游戏过程

按顺时针方向游戏，并进行数个回合。年龄最小的玩家始游戏并掷骰子。

你掷的骰子是几点？

• 数字 3、4 或 5？

每个玩家都从堆叠取走相应数量的路线卡，并把它们扣放在自己面前。

• 魔鬼？

掀开最上面的任务卡，并把该卡放在大家都能看见的地方。

每个玩家都抽取如任务卡上所显示的数量的路线卡。

在你发出开始命令瞬间，你们都翻转自己的所有路线卡。现在请以最快的速度整理卡片，并使卡片上的路线能够连接起来。

重要的魔鬼规则：

- 卡片必须齐平并准确地相互邻接。



- 如果魔鬼已经被掷出，则必须完全如任务卡所示布置路线卡。此时，路径的走向有多种可能性。



- 如果路线卡不能正确拼好，则可以随时换路线卡，放回任意数量卡牌，并抽取同样数量新牌。

藏宝图正确拼合：

第一个正确布置自己线路卡的玩家会抢到具有最多珍宝的藏宝图。第二快的强盗会抢到下一份藏宝图，并依此类推，直到桌子中间不再有藏宝图。很遗憾，太慢的玩家作为最后一位玩家会空手而归。

现在一同检验谁成功正确拼合了路线图：

- 做到这点的玩家可以保留抢到的藏宝图。
- 设置不正确的玩家必须把藏宝图放回桌子中间。

剩下的藏宝图会让空手而归的玩家欣喜。无论他是否完成了自己的路线，他都可以从这些藏宝图中挑选一张并据为己有。

一个回合结束

然后重新洗牌扣放。
新的回合开始，轮到下一个玩家并掷骰子。

游戏结束

经过四个回合，游戏结束。每个玩家都数一下各自藏宝图上的珍宝。最快找到通往魔鬼洞穴路径的玩家拥有最多珍宝并赢得游戏。如果发生平局，则有多个赢家。

Logik-Labyrinth

Ein abenteuerlich verzweigtes Legespiel für 2-4 Spieler von 6-99 Jahren.

Autoren: Joyce Johnson & Karen Hanke
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielinhalt

- 30 Wegkarten
- 12 Auftragskarten
- 12 Schatzkarten
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Groß und mächtig bewacht der Dschinn seine tausend Kostbarkeiten in der Schatzhöhle. Um ihm die Schätze zu entlocken, müssen die Räuber den richtigen Weg durch die geheimnisvolle Höhle finden. Und das ist gar nicht so einfach! Denn die Schatzkarte ist in viele Stücke zerrissen und kein Weg mehr erkennbar... Helft den Räubern die Karte wieder zusammensetzen! Wer schnell kombinieren kann, wird auch die Orientierung nicht verlieren und die meisten Schätze erbeuten.

Spielvorbereitung

Mischt die Wegkarten und stapelt sie verdeckt in der Tischmitte. Die Auftragskarten werden ebenfalls gemischt und kommen als verdeckter Nachziehstapel neben die Spielfläche.

Legt eine Schatzkarte weniger als ihr Spieler seid in der Tischmitte nebeneinander aus. Achtet dabei auf die Anzahl der abgebildeten Schätze:

Bei 4 Spielern = 3 Schatzkarten mit je mit 1, 2 und 3 Schätzen.

Bei 3 Spielern = 2 Schatzkarten mit je 1 und 2 Schätzen.

Bei 2 Spielern = 1 Schatzkarte mit 1 Schatz.

Die restlichen Schatzkarten legt ihr als Stapel beiseite.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn und über mehrere Runden. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt.

Was hast du gewürfelt?

• Die Zahl 3, 4 oder 5?

Jeder nimmt sich entsprechend viele Wegkarten vom Stapel und legt diese verdeckt vor sich.

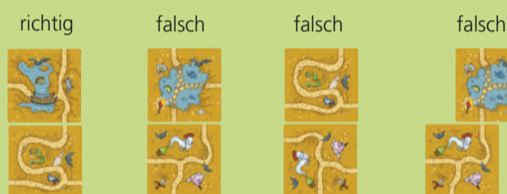
• Den Dschinn?

Decke die oberste Auftragskarte auf und lege sie gut sichtbar für alle ab. Jeder nimmt sich verdeckt so viele Wegkarten vom Stapel wie abgebildet sind.

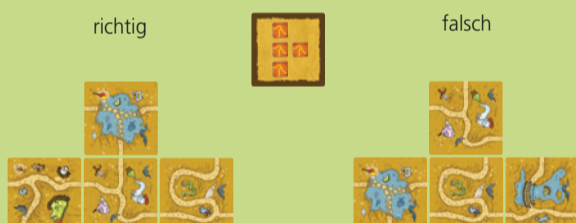
Auf dein Startkommando dreht ihr alle eure Wegkarten um. Versucht sie nun so schnell wie möglich so anzuordnen, dass sich der abgebildete Weg von Karte zu Karte fortsetzt.

Wichtige Dschinn-Regeln:

- Die Karten müssen bündig und exakt aneinander liegen.



- Wurde der Dschinn gewürfelt, müssen die Wegkarten genauso angeordnet werden wie auf der Auftragskarte abgebildet. Dabei kann es mehrere Möglichkeiten für den Verlauf des Weges geben.



- Lassen sich die Wegkarten nicht passend aneinanderlegen, dürfen jederzeit beliebig viele Karten auf den Ablagestapel gelegt und dann genauso viele neue Karten vom Nachziehstapel genommen werden.

Schatzkarte richtig zusammengesetzt

Wer seine Wegkarten zuerst richtig angeordnet hat, schnappt sich die Schatzkarte mit den meisten Schätzen. Der zweitschnellste Räuber schnappt sich die nächste Schatzkarte und so weiter bis keine Schatzkarte mehr in der Mitte liegt. Wer zu langsam ist, geht als Letzter leider leer aus.

Kontrolliert jetzt gemeinsam, wem es gelungen ist, seine Wegkarten richtig aneinanderzufügen:

- Wer es geschafft hat, darf seine geschnappte Schatzkarte behalten.
- Wer falsch gelegt hat, muss die Schatzkarte zurück in die Tischmitte legen.

Über zurückgelegte Schatzkarten freut sich der Spieler, der leer ausging. Er darf sich aus diesen Schatzkarten eine aussuchen und zu sich nehmen, egal ob er seinen Weg zu Ende gelegt hat oder nicht.

Rundenende

Danach werden alle Wegkarten wieder eingesammelt, gemischt und verdeckt gestapelt.

Eine neue Runde beginnt. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet nach vier Runden. Jeder zählt die abgebildeten Schätze auf seinen Schatzkarten. Der Spieler mit den meisten Schätzen hat die verwinkelten Wege durch die Höhle des Dschinns am schnellsten gefunden und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Labyrinthe du génie

Un jeu d'assemblage et de rapidité avec de nombreux détours, pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteurs : Joyce Johnson & Karen Hanke
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : 10 à 15 minutes



Contenu du jeu

30 cartes de chemin
12 cartes de plans
12 cartes de trésors
1 dé
1 règle du jeu

Idée

Imposant par sa taille et sa puissance, le génie veille sur le millier d'objets précieux déposés dans la caverne aux trésors. Pour lui dérober ses trésors, les voleurs doivent trouver le bon chemin menant à travers les dédales de la caverne secrète. Et ce n'est pas très facile, car la carte aux trésors est déchirée en multiples morceaux et on n'y reconnaît aucun chemin ! Aidez les voleurs en réassemblant la carte ! Celui qui saura combiner rapidement pourra aussi s'orienter et récupérer le plus de trésors possible.

Préparatifs

Mélangez les cartes de chemin et empilez-les faces cachées au milieu de la table. Mélangez aussi les cartes de plans et empilez-les, faces cachées, à côté de la surface de jeu.

Posez les cartes de trésors les unes à côté des autres au milieu de la table, avec une carte en moins par rapport au nombre de joueurs. Faites bien attention au nombre de trésors qui sont représentés dessus :
A 4 joueurs = 3 cartes de trésors montrant respectivement 1, 2 et 3 trésors.
A 3 joueurs = 2 cartes de trésors montrant respectivement 1 et 2 trésors.
A 2 joueurs = 1 carte de trésor montrant 1 trésor.
Les cartes de trésors restantes sont empilées et mises de côté.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre pendant plusieurs tours. Le jouer le plus jeune commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

• Le chiffre 3, 4 ou 5 ?

Chacun prend le nombre correspondant de cartes de chemin de la pile et les pose devant lui faces cachées.

• Le génie ?

Retourne la première carte de plans de la pile et pose-la de manière à être vue par tous les joueurs.
Chacun prend le même nombre de cartes de chemin que celui représenté par la carte de plans.

A ton signal de départ vous retournez tous vos cartes de chemin et, le plus vite possible, vous essayez de les disposer de manière à ce que le chemin représenté soit continué de carte en carte.

Règles importantes du génie :

- Les cartes doivent être juxtaposées de manière à coïncider exactement.

correct incorrect incorrect incorrect



- Si le dé indique le génie, les cartes de chemin doivent être disposées exactement comme représenté sur la carte de plans. Il peut y avoir plusieurs possibilités de continuer le chemin.

correct incorrect



- Si les cartes de chemin ne peuvent pas être juxtaposées de manière correcte, on a le droit de poser autant de cartes sur la pile de dépôt que l'on veut et de prendre le même nombre de cartes de la pile de pioche.

La carte de trésor est bien assemblée

Celui qui aura disposé ses cartes de chemin en premier dans le bon ordre récupère la carte de trésor indiquant le plus de trésors. Le deuxième voleur le plus rapide récupère la carte de trésor suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte de trésor au milieu de la table. Le joueur le plus lent ne récupère rien.

Vérifiez maintenant tous ensemble qui a réussi à poser ses cartes de chemin dans le bon ordre :

- Celui qui a réussi garde la carte de trésor qu'il a récupéré.
- Celui qui s'est trompé remet la carte de trésor au milieu de la table.

Le joueur qui n'a rien récupéré peut se réjouir car il a le droit de choisir une carte de trésor parmi celles qui ont été reposées, qu'il ait terminé son chemin ou non.

Fin du tour

Ensuite, toutes les cartes de chemin sont ramassées, mélangées et de nouveau empilées faces cachées.

Un nouveau tour commence. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine après quatre tours. Chaque joueur compte les trésors représentés sur ses cartes. Celui qui en a le plus a trouvé le plus vite les chemins sinueux dans la caverne du génie et gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Laberinto de la lógica

Un juego de encaje, aventurero y lleno de ramificaciones, para 2-4 jugadores de 6 a 99 años.

Autores: Joyce Johnson & Karen Hanke
Ilustraciones: Thies Schwarz
Duración de una partida: 10 – 15 minutos

Contenido del juego

30 cartas de recorrido
12 cartas de misión
12 cartas de tesoro
1 dado
1 instrucciones del juego



El juego

Con su poderosa e imponente figura, el genio custodia sus miles de objetos valiosos en la cueva del tesoro. Para arrebatarle los tesoros, los ladrones tienen que encontrar el recorrido correcto a través de la misteriosa cueva. ¡Y ésta no es ninguna tarea fácil porque el mapa del tesoro está roto en muchos pedazos y ya no se puede distinguir ningún camino en él...! ¡Ayudad a los ladrones a recomponer de nuevo el mapa! Quien sepa sacar conclusiones con rapidez también sabrá orientarse perfectamente dentro de la cueva y conseguirá así el mayor número de tesoros.

Preparativos

Barajad las cartas de recorrido y formad un mazo con ellas boca abajo en el centro de la mesa. También se barajan las cartas de misión y se forma un mazo de reserva con las cartas boca abajo que se colocará a un lado del espacio en el que vais a jugar.

Extendad las cartas de tesoro en el centro de la mesa una al lado de la otra (tiene que haber una carta de tesoro menos que jugadores). Prestad atención además al número de tesoros dibujados en ellas:
Con 4 jugadores = 3 cartas de tesoro, con 1, 2 y 3 tesoros respectivamente.
Con 3 jugadores = 2 cartas de tesoro, con 1 y 2 tesoros respectivamente.
Con 2 jugadores = 1 carta de tesoro con 1 tesoro.
Dejad las cartas restantes a un lado formando un mazo.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj y durante varias rondas. El jugador más joven comienza y tirando el dado.

¿Qué ha salido en el dado?

• ¿El número 3, el 4 o el 5?

Cada jugador coge del mazo el número correspondiente de cartas de recorrido y se las coloca delante boca abajo.

• ¿El genio?

Da la vuelta a la primera carta de misión del mazo y déjala en la mesa de modo que esté bien visible para todos.

Cada jugador coge del mazo, sin mirarlas, el número de cartas de recorrido que estén dibujadas en ella.

En el momento en que des la señal de salida todos tenéis que dar la vuelta a vuestras cartas de recorrido. Intentad ahora componerlas lo más rápidamente posible para que el recorrido señalado prosiga de una carta a otra.

Importantes reglas del genio:

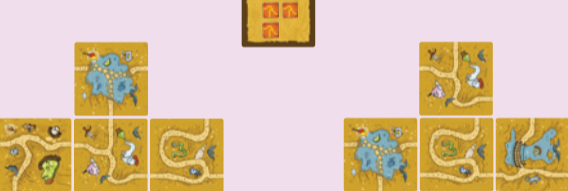
- Las cartas tienen que encajar perfectamente al ras unas con otras.

bien mal mal mal



- Si salió el genio en el dado, tendréis que componer vuestras cartas de recorrido según el trazado que figura en la carta de misión. Puede haber varias posibilidades para el trazado del recorrido.

bien mal



- Si las cartas de recorrido no encajaban unas con otras, cada jugador puede descartarse en todo momento dejando las cartas en el mazo de depósito y cogiendo el mismo número de cartas del mazo de reserva.

Mapa del tesoro compuesto correctamente

El jugador que haya compuesto correctamente sus cartas de recorrido, se quedará la carta con el mayor número de tesoros. El segundo ladrón más rápido en acabar se quedará la siguiente carta de tesoro y se seguirá así hasta que no quede ninguna carta más en el centro de la mesa. El jugador más lento se irá con las manos vacías esa vez.

Ahora comprobareis todos juntos quién ha conseguido componer correctamente sus cartas de recorrido:

- Quien lo haya conseguido podrá quedarse la carta de tesoro obtenida.
- Quien se haya equivocado al componer tiene que devolver la carta de tesoro al centro de la mesa.

El jugador que se quedó con las manos vacías puede estar contento porque ahora se beneficiará de las cartas devueltas. De entre éstas elegirá una y se la quedará, independientemente de si ha terminado de trazar su recorrido o no.

Final de ronda

A continuación se juntan de nuevo todas las cartas de recorrido, se barajan y se forma un mazo con ellas boca abajo.

Comienza una ronda nueva. Tira el dado el siguiente jugador en posesión del turno.

Final del juego

La partida acaba después de cuatro rondas. Cada jugador cuenta los tesoros que figuran en sus cartas de tesoro. El jugador que posea el mayor número de tesoros será el que más rápidamente haya encontrado la ruta entre los intrincados caminos de la cueva del genio y será, por tanto, el ganador de la partida. En caso de empate serán varios los ganadores.