

Junior Labyrinth

Auteur: Max J. Kobbert

Uitgegeven door Ravensburger, 1995

Een verander-de-doolhof-spel voor 1 tot 4 kinderen vanaf 5 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Piet Notebaert](#)

(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 17 gangkaarten
- 12 schijven met geheimen
- 4 spoken

Vorbereiding

De gangkaarten plaats je willekeurig op de vrije plaatsen van het speelbord. Hierdoor ontstaat een doolhof. Eén kaartje blijft over.

Iemand draait de 12 schijfjes om en schuift die goed door elkaar.

Iedereen kiest een spook en zet dat op het gepaste hoekveld.

Een geheim schijfje wordt omgedraaid en duidelijk zichtbaar voor iedereen op tafel gelegd: dit wordt het doel van de zoektocht.

Spelverloop

Wie aan de beurt komt, voert de volgende twee acties uit in deze volgorde:

1. schuif het extra gangkaartje in de doolhof
2. verplaats je eigen spook zo ver je wil

Zo verschuif je de doolhof:

Je neemt het extra kaartje en schuift dit voorzichtig vanuit één van de randen met een pijl in de doolhof.

Zo komt er aan de overzijde weer een gangkaart vrij.

Je mag overal induwen, behalve op die plaats waar het kaartje net uit kwam.

Je moet eerst een gangkaart in de doolhof duwen vooraleer je spook te

bewegen.

Het kan gebeuren dat er spoken meegeschoven worden. Zelfs dat er een spook uitgeschoven wordt. Dit spook zet je dan eenvoudig op het gangkaartje dat zopas ingeschoven werd.

Zo verplaats je je spook:

Nadat de doolhof werd veranderd, mag je spook bewegen. Je spook mag zover wandelen als je wil. Je mag zelfs blijven staan.

Vanzelfsprekend kunnen deze spoken niet doorheen de muur (echte spoken wel...).

Op eenzelfde veld mogen meerdere spoken staan.

Komt je spook op het veld met het gezochte geheim, dan mag je dit schijfje bij je nemen. De volgende speler is dan aan de beurt.

Bereik je het doelschijfje niet dan is de volgende speler aan de beurt. Ook hij probeert dan om met zijn spook de schat te vinden.

Dat gaat zo verder totdat iemand de schat vindt. Pas dan wordt er een nieuw schijfje omgedraaid.

Wie heeft gewonnen?

Zodra een speler met zijn spook de laatste schat (van het laatste schijfje dus) vindt, eindigt het spel.

Wie dan de meeste schatten verzamelde, wint het spel.

Voor hen die het een beetje moeilijker willen.

Bij het begin van het spel worden de 12 geheime schatten gelijkmatig aan de spelers verdeeld. Ieder legt zijn schijfjes omgekeerd voor zich neer.

Wie aan de beurt komt, draait een eigen schijfje om en probeert deze schat te bereiken.

Iedereen probeert dus eigen schatten te vinden.

Pas als je de ene schat vindt, mag je het volgende schijfje omdraaien.

Wie alle eigen schatten gevonden heeft, probeert zijn spook vervolgens zo vlug mogelijk op zijn startveld (zelfde kleur) terug te brengen.

Wie hierin het eerst in slaagt, wint het spel.



