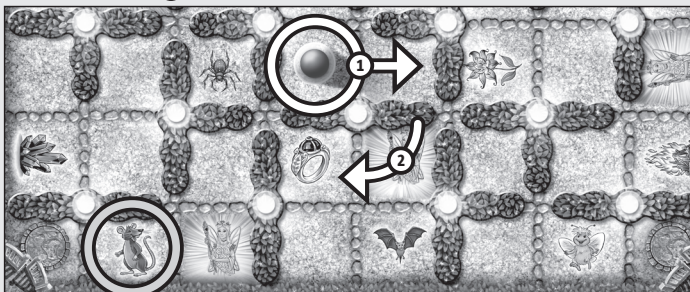


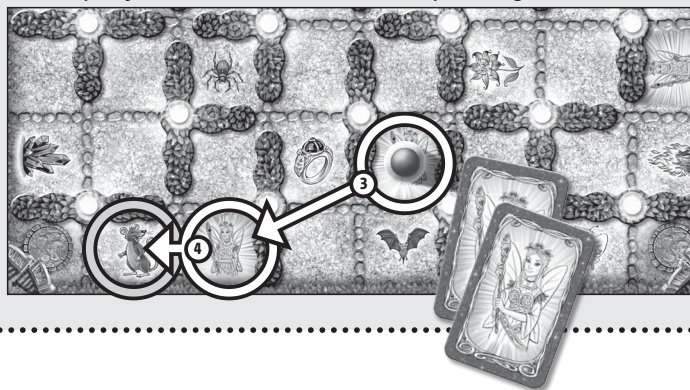
### Een voorbeeld:

een speler heeft twee bosfee-kaarten en heeft als opdracht de rat.

Hij loopt als eerste naar een heg ①, draait deze en zet zijn speelfiguur een veld verder ②.



Nu staat hij op een bosfee-veld en vliegt dankzij zijn bosfee-kaarten naar het andere bosfee-veld, waar de rat het dichtst in de buurt is ③. Vanaf daar loopt hij rechtstreeks naar de rat ④ – opdracht gehaald!



Als deze acties zijn uitgevoerd, is je linkerbuurman weer aan de beurt.

### Spelerskaart

Heb je je laatste opdrachtkaart gehaald, dan pakt je linkerbuurman jouw spelerskaart en legt die bij één van de magische tuinhekken. Daar probeer je je volgende beurt te komen. Bereik je het hek dan niet, dan mag je ook een magische kaart pakken

**Opmerking:** naast een magisch tuinhek mogen meerdere spelerskaarten gelegd worden.

### Einde van het spel

De speler die al zijn opdrachten heeft gehaald en zijn speelfiguur als eerste op het voor hem of haar bestemde magische tuinhek heeft gezet, wint!

© 2016 Ravensburger Spieleverlag  
www.ravensburger.com  
Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort



Ravensburger

# TWIST DOOLHOF

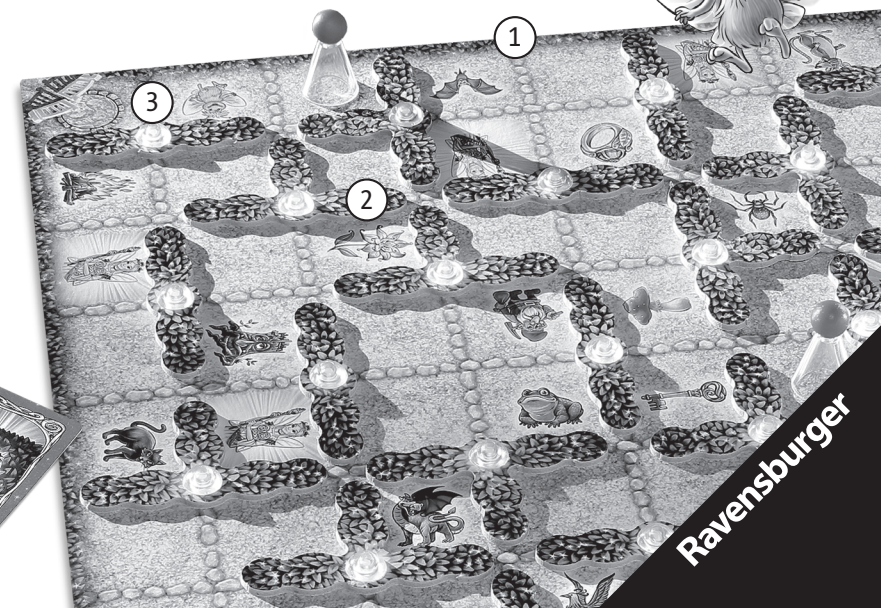
Het magisch draaiende doolhof voor 2 – 4 spelers van 6 – 99 jaar

Auteur: Michael Feldkötter · Illustraties: Joachim Krause · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (handleiding) · Redactie: Monika Gohl  
Ravensburger® spel nr. 21 215 6

In een geheimzinnige magische tuin zijn er in de schemering magische wezens en waardevolle schatten te ontdekken. Draai op een slimme manier een weg door de heggen van het doolhof en probeer de magische wezens zo snel mogelijk te bereiken. Soms helpen de magische kaarten: vlieg samen met de bosfee of glijp door een heg! Wie vervult al zijn opdrachten en bereikt als eerste het juiste magische tuinhek?

### Inhoud:

- ① 1 speelbord
- ② 25 heggen
- ③ 25 drukknoppen
- ④ 4 speelfiguren
- ⑤ 4 spelerskaarten
- ⑥ 24 opdrachtkaarten
- ⑦ 28 magische kaarten



Ravensburger



## Doel van het spel

is de snelste weg naar de zes afbeeldingen van je opdrachtkaarten te vinden en als eerste bij het juiste magische tuinhek te zijn.

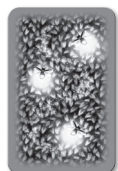
## Vorbereiding

Haal voorzichtig alle onderdelen uit het karton.

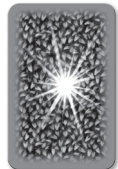
Voor het eerste spel leg je de rechte **heggen** en heggen met een hoek op het **bord** zoals op de afbeelding te zien is. Zet de heggen langs de lijnen van stenen.

Hier kan je een mogelijke startpositie zien. Bij volgende spellen kan je als je wilt de heggen ook anders plaatsen.

Iedere speler kiest een **speelfiguur** en zet die bij één van de magische tuinhekken.



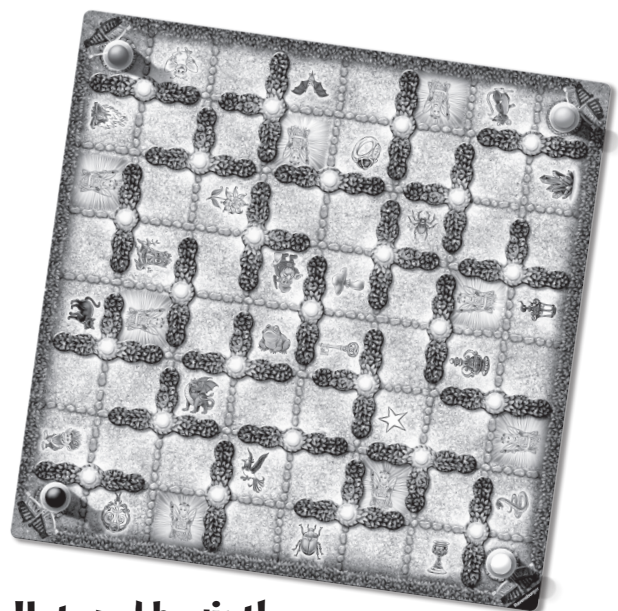
Schud de **opdrachtkaarten** en geef elke speler 6 stuks, die je met de afbeelding naar beneden voor je op een stapel legt. De overige opdrachtkaarten zijn in deze ronde niet nodig.



Leg de geschudde **magische kaarten** als blinde stapel in het midden op tafel.



Iedere speler legt zijn eigen gekleurde **spelerskaart** open voor zich neer. In het begin van het spel dient deze alleen om de kleur van elke speler aan te geven. Aan het eind van het spel hebben deze spelerskaarten nog een andere functie.



## Het spel begint!

Pak de bovenste kaart van je opdrachtkaarten en leg deze open voor je neer. Hierop staat het eerste doel waar je met je speelfiguur naar toe moet.



De jongste speler begint, daarna gaat het spel verder met de klok mee. Ben je aan de beurt, dan voer je de volgende twee acties (A en B) in willekeurige volgorde uit:

Je mag als eerste je speelfiguur zetten (actie B), dan een heg draaien (actie A) en vervolgens je speelfiguur weer zetten (actie B).

### A) Heg draaien

Draai een heg om de weg naar je doel vrij te maken. Je mag de heg **één, twee of drie** velden draaien. Speelfiguren in de omringende velden worden daarbij meegedraaid. Indien nodig, mag je bij het draaien de speelfiguren een beetje helpen. Als je wilt mag je de heg die je voorganger gedraaid had, nog een keer draaien - of je mag ervoor kiezen helemaal geen heg te draaien.

### B) Speelfiguur zetten

Verplaats je speelfiguur zo ver door het doolhof als je kunt en wilt. De **heggen zijn daarbij hindernissen**, maar je mag wel over de lijnen met stenen. Je speelfiguur kan alleen over wegen die niet geblokkeerd worden door heggen. Op elk veld mag maar **één speelfiguur** staan. Je kunt wel met je speelfiguur over andere speelfiguren heen springen. **Uitzondering: als op je doelveld al een speelfiguur staat, mag je er bij wijze van uitzondering toch op gaan staan.**

### Opdracht vervuld

Kom je met je speelfiguur op het doelveld, dan leg je deze opdrachtkaart voor je neer. Draai dan een **volgende opdrachtkaart** om die je je volgende doel laat zien. Daarna is je linker buurman aan de beurt.

### Opdracht niet gehaald

Heb je het veld van je opdracht nog niet kunnen bereiken, dan blijf je met je speelfiguur op een willekeurig veld staan. Natuurlijk probeer je zo dicht mogelijk bij je doel te komen. Pak de bovenste **magische kaart** van de stapel en leg die open voor je neer. Je mag meerdere magische kaarten verzamelen tijdens het spel en deze bij een volgende beurt inzetten. Maar nu is je beurt wel voorbij.

### Magische kaarten

Magische kaarten helpen je om sneller bij je doel te komen. Je mag deze als **aanvulling** op de acties 'A' en 'B' uitvoeren. Gebruikte magische kaarten gaan uit het spel.

**Belangrijk:** je mag ook meerdere magische kaarten in één beurt inzetten.



#### Gat in de heg

Met deze kaart kan je, zonder een heg te draaien, door een gat in de heg kruipen en aan de andere kant je weg vervolgen.



#### Bosfee vlucht

Je kunt de bosfee pas inzetten als je twee kaarten van haar verzameld hebt. Als je haar wilt inzetten, dan kan je aan het begin van je beurt of tijdens je beurt van het ene bosfee-veld naar een willekeurig ander bosfee-veld vliegen. Vanaf hier mag je speelfiguur zijn weg verder vervolgen.

