

# SUPER MARIO LABYRINTH

Ravensburger® žaidimai Nr. **26 063 8**

**Autorius:** Max J. Kobbert

**Dizainas:** Paul Windle Design, UK

Greit besikeičiančios linksmybės

**2-4** septynerių metų ir vyresniems žaidėjams.



## Turinys:

1 žaidimo lenta

34 kvadratinės labirinto kortelės

24 kortelės su paveiksliais

4 žaidimo figūrėlės (raudona, žalia ir mėlyna)

„Mamma mia!“ Kur Super Mario? Jis slepiasi keistame labirinte kartu su Luidžiu, Jošiu, Princese Gražute, Beždžionių karaliumi ir kitais „Super Mario™“ žaidimo herojais. Surask juos meistriškai stumdydamas labirinto korteles ir kurdamas naujus kelius, blokuok savo varžovus ir rask tuos, kurių ieškai!

**Norėdamas laimėti žaidimą**, rask visus savo kortelėse su paveiksliais turimus personažus ir su savo figūrėle grįžk į pradinį žaidimo lentos tašką.

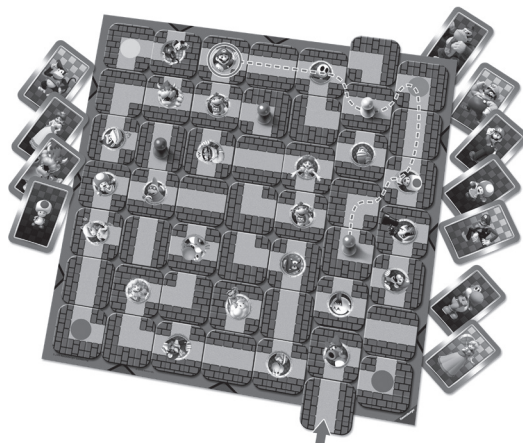
## Pasiruošimas

Prieš žaisdami pirmą kartą, atidžiai išspauskite labirinto korteles ir korteles su paveiksliais.

Sumaišykite labirinto korteles gerąja puse į apačią, tuomet atverstas išdėliokite ant žaidimo lentos ir atsitiktine tvarka sukurkite labirintą. Turėtų likti viena labirinto kortelė. Padėkite ją atverstą šalia žaidimo lentos – ja vėliau pasinaudosite stumdydami labirintą.

Sumaišykite 24 korteles su paveiksliais ir padalinkite jas žaidėjams po lygiai. Kiekvienas žaidėjas savo korteles turi nežiūrėdamas pasidėti priešais save krūvelėje.

Visi žaidėjai išsirenka žaidimo figūrėles ir padeda jas ant žaidimo lentos kampų pagal atitinkamas spalvas.



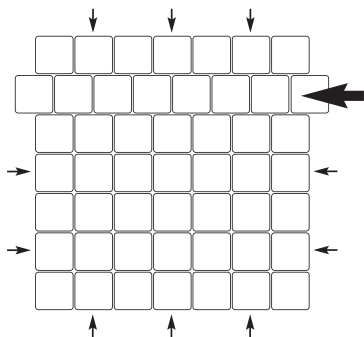
### Žaidimo eiga

Visi žaidėjai pasižiūri į pirmąją savo kortelę su paveikslėliu nerodydami jos kitiems žaidėjams.

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas ir toliau žaidžiama paeiliui pagal laikrodžio rodyklę. Gavę ėjimą, visi žaidėjai mėgina pasiekti žaidimo lentoje esančią kortelę su tokiu pačiu paveikslėliu, kaip ir jų pirmojoje kortelėje. Pirmiausia, įdėkite šalia labirinto gulinčią kortelę. Tuomet pastumkite savo žaidimo figūrėlę.

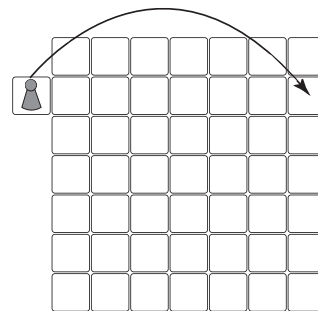
### Labirinto kortelių stumdymas

Žaidimo lentos pakraštyje yra 12 rodyklių. Gavę ėjimą, stumkite papildomą labirinto kortelę vienos iš rodyklių kryptimi tol iškris viena labirinto kortelė kitoje žaidimo lentos pusėje. Išstumtoji kortelė lieka šalia žaidimo lentos ir bus dedama atgal kito žaidėjo.



Išstumtosios labirinto kortelės dėti atgal toje pačioje vietoje, iš kurios ji ką tik buvo išstumta, negalima. Labirintas keičiasi kiekvienu ėjimu, net jei savo paveikslėlį galėtumėte pasiekti nedėdami papildomos kortelės į labirintą.

Kartu su labirinto kortele nuo lentos nukritus žaidėjo figūrėlei, ji grąžinama ant lentos priešingoje lentos pusėje pastatant ją ką tik įdėtos labirinto kortelės. Tai nesiskaito ėjimu.



### Žaidimo figūrėlės judėjimas

Pastūmę labirinto kortelę, perkeltite savo žaidimo figūrėlę. Ją galite perkelti į bet kurią su jūsų stovima kortele tiesiogiai sujungtą labirinto vietą, o sustoti galite bet kurioje „tako“ vietoje. Savo figūrėlę taip pat galite pastatyti ant jau kitos figūrėlės užimtos kortelės.

Jei savo paveikslėlio vienu ėjimu pasiekti negalite, savo figūrėlę galite perkelti taip toli, kiek tik įmanoma tuo ėjimu.

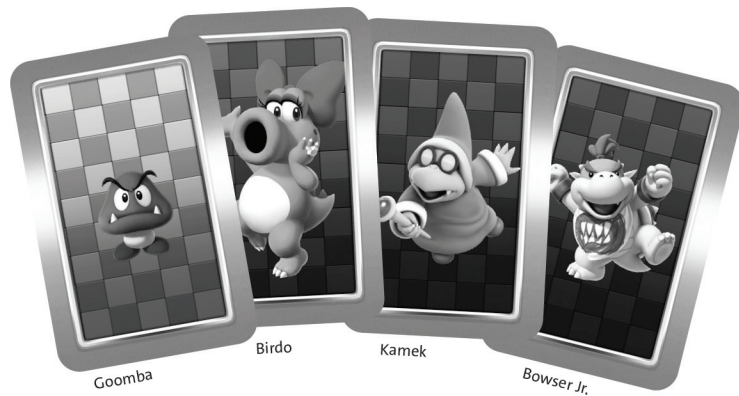
Pasiekę kortelę su atitinkamu paveikslėliu, atverskite savo kortelę su paveikslėliu ir padėkite ją paveikslėliu į viršų šalia kitų kortelių. Tada pasižiūrėkite į kitą užverstą kortelę ir kitu ėjimu žaidimo lentoje mėginkite pasiekti atitinkamą paveikslėlį.

### Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigtas kai tik kas nors atverčia visas savo korteles ir grįžta į savo pradinę padėtį. Šis žaidėjas **laimėjo** žaidimą!

### Variacijos jaunesniems žaidėjams:

Žaidimui taikomas toks pat pasiruošimas ir taisyklės. Norint žaidimą šiek tiek palengvinti, žaidėjai žaidimo pradžioje gali pasižiūrėti į visas savo korteles su paveikslėliais. Tuomet jie gali pasirinkti, kurio paveikslėlio sieks kito ėjimo metu. Visiems susitarus galite nuspręsti suradę visus paveikslėlius savo figūrėlės nebegražinti į žaidimo pradžios tašką.



© 2019 Nintendo

© 2019

Importuota iš Jungtinės Karalystės „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

ravensburger.com

# SUPER MARIO LABYRINTH

LV

Ravensburger® Games Nr. **26 063 8**

**Autors:** Max J. Kobbert

**Dizains:** Paul Windle Design, UK

Pārsteidzoši daudzpusīga jautriņa  
**2 līdz 4** spēlētājiem vecumā no **7** gadiem.

## Saturs:

1 spēles laukums

36 kvadrātveida labirinta plāksnītes

24 attēlu kārtis

4 spēļu figūras (sarkana, dzeltena, zaļa un zila)



"Mamma mia!" Kur ir Super Mario? Viņš ir paslēpies trakā labirintā kopā ar Luidži, Joši, princesi Piču, Donkī Kongu un citiem Super Mario™ spēļu varoņiem. Meklējiet tos, prasmīgi pārvietojot labirinta plāksnītes, lai izveidotu jaunus ceļus, bloķētu pretiniekus un atrastu meklēto!

**Lai uzvarētu spēlē**, atklājiet visus attēla kārtis attēlotos varoņus, pēc tam atgrieziet savu figūru sākuma pozīcijā uz spēles laukuma.

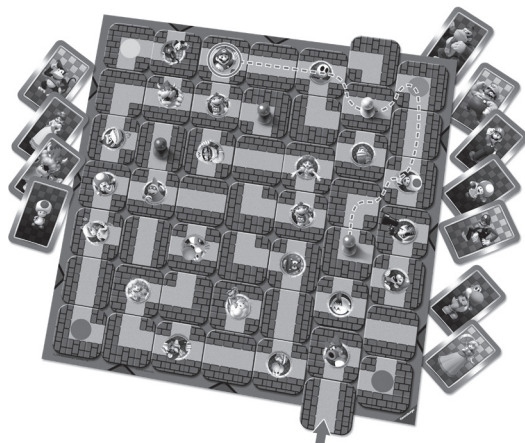
## Sagatavošanās

Pirmo reizi spēlējot, uzmanīgi atdaliel labirinta plāksnītes un attēlu kārtis.

Sajauciet labirinta plāksnītes ar attēlu uz leju un pēc tam novietojiet tās ar attēlu uz augšu uz spēles laukuma tukšajām vietām, lai izveidotu nejauši izkārtotu labirintu. Atliks viena labirinta plāksnīte. Novietojiet to blakus spēles laukumam un vēlāk spēlē izmantojiet, lai pārvietotu labirintu.

Izmaisiet 24 attēlu kārtis un vienādi sadaliet tās starp spēlētājiem. Katrs spēlētājs noliek savas kārtis uz galda kaudzītē, neskatoties uz tām.

Katrs spēlētājs izvēlas vienu no spēles figūrām un novieto to uz atbilstošās krāsas kādā no četriem spēles laukuma stūriem.



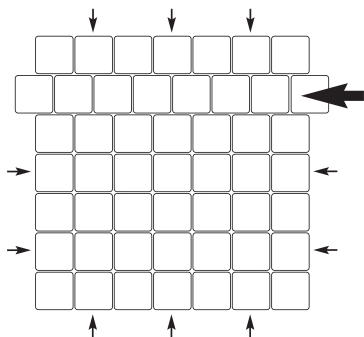
## Spēles gaita

Katrs spēlētājs aplūko savu attēlu kāršu rindas pirmo kārti, nerādot to pārējiem spēlētājiem.

Visjaunākais spēlētājs spēlē pirmais, un spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā. Katrs spēlētājs savā kārtā cenšas sasniegt uz galda esošo plāksnīti, uz kuras attēlots tāds pats attēls kā uz pirmās kārtas rindā. Vispirms ievietojiet labirinta plāksnīti, kas atrodas blakus spēles laukumam. Pēc tam pārvietojiet savu spēles figūru uz laukuma.

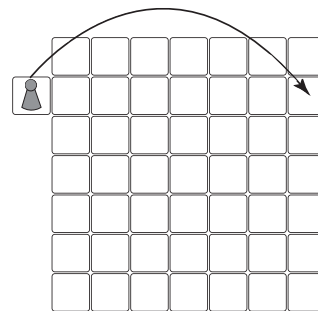
## Mainīgās labirinta plāksnītes

Gar laukuma malām ir 12 bultiņas. Savas kārtas laikā ievietojiet papildu labirinta plāksnīti spēles laukumā vietā, kur ir viena no bultiņām, līdz pretējā laukuma galā labirinta plāksnīte izslid no vietas. Izstumtā labirinta plāksnīte paliek blakus laukumam, un nākamais spēlētājs savā kārtā to ievietos atpakaļ laukumā.



Tikko izstumto labirinta plāksnīti nevar ievietot atpakaļ laukumā tajā pašā vietā, no kuras tā tika izstumta. Katrā piegājienā labirints ir jāpārvieto, pat ja jūs varat sasniegt savu attēlu, neievietojot papildu labirinta plāksnīti.

Ja spēlētāja figūra noslid no laukuma kopā ar labirinta plāksnīti, tā tiek novietota pretējā laukuma galā uz tikko ievietotās jaunās plāksnītes. Tas netiek uzskatīts par gājieni.



## Spēļu figūras pārvietošana

Pēc labirinta plāksnīšu pārvietošanas pārvietojiet savu spēles figūru uz laukuma. Jūs varat pārvietot savu figūru uz jebkuru laukuma plāksnīti, kas ir nepārtraukti savienota ar lauciņu, uz kura atrodas jūsu figūra, un jebkurā brīdī varat pārtraukt savu gājieni. Jūs varat pārvietot savu figūru uz plāksnīti, kas jau ir aizņemta ar cita spēlētāja figūru.

vienā gājienā nevarat sasniegt savu attēlu, varat pārvietot savu spēles figūru, cik tālu vien varat, lai nākamajā gājienā to būtu vieglāk sasniegt.

Kad esat sasniedzis plāksnīti ar atbilstošo attēlu, apgrieziet savu attēla kārti un novietojiet to blakus pārējām kārtīm. Tagad aplūkojiet nākamo attēlu kārti. Nākamajā gājienā mēģiniet atrast ceļu uz šo attēlu uz spēles laukuma.

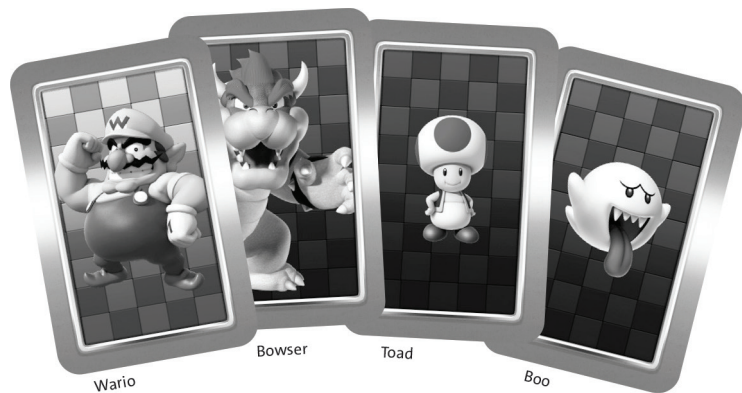
### Spēles beigas

Spēle ir beigusies, tiklīdz kāds ir apgriezis visas savas kārtis un atgriezis savu figūru sākuma pozīcijā.

Šis spēlētājs ir **uzvarējis** spēli!

### Variācijas jaunākiem bērniem:

Spēlei piemēro tos pašus sagatavošanās noteikumus un pamatspēles noteikumus. Lai atvieglotu spēli, spēles sākumā spēlētājiem ir atļauts apskatīt visas savas attēlu kārtis. Spēlētāji var paši izvēlēties, kuru attēlu viņi vēlas sasniegt nākamajā gājienā. Ja visi ir vienprātis, jūs varat nolemt, ka jūsu figūrai nav jāatgriežas sākuma pozīcijā, tiklīdz visi attēli ir sasniegti.



© 2019 Nintendo

© 2019

Apvienotajā Karalistē importē 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

ravensburger.com

# SUPER MARIO LABYRINTH

EE

Ravensburger® mängud, nr **26 063 8**

**Autor:** Max J. Kobbert

**Kujundus:** Paul Windle Design, Ühendkuningriik



Toredasti muutuv mäng

**2** kuni **4** mängijale vanuses **7** aastat ja üle selle.

## Sisu:

1 mängulaud

34 ruudukujulist labürindiplaati

24 pildikaarti

4 mängunuppu (punane, kollane, roheline ja sinine)

„Mamma mia!“ Kus on Super Mario? Ta on peidetud hullumeelsesesse labürinti koos Luigi, Yoshi, Princess Peachi, Donkey Kongi ja teiste Super Mario™ mängutegelastega. Otsi neid, liigutades oskuslikult labürindi plaate, et teha uusi teid, blokeerida oma vastased ja leida, keda otsid!

**Mängu võitmiseks** leia kõik oma pildikaartidel näidatud tegelased ja siis mine oma nupuga laua algusse tagasi.

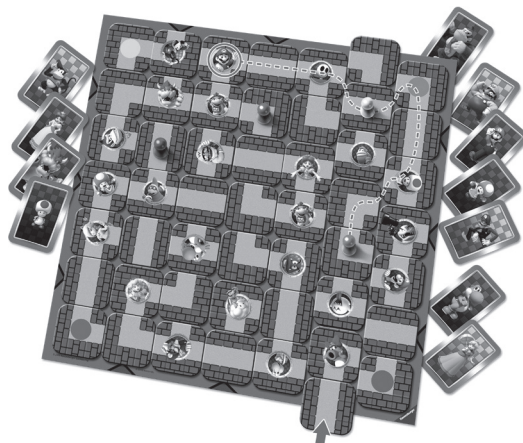
## Ettevalmistus

Mängides esimest korda, suruge labürindiplaadid ja pildikaardid ettevaatlikult raamidest välja.

Segage labürindiplaadid ära, esikülj allapoole, ja siis pange need pildiga ülespoole mängulaua tühjadele kohtadele, et moodustada juhuslik labürint. Üks labürindiplaat peaks üle jääma. Asetage see pildiga ülespoole mängulaua kõrvale ja kasutage seda hiljem mängus labürindi nihutamiseks.

Segage 24 pildikaarti ära ja jagage need võrdsetelt mängijate vahel. Iga mängija paneb oma kaardid enda ette lauale virna, ilma neid läbi vaatamata.

Iga mängija valib ühe mängunupu ja asetab selle vastavale värvile ühel mängulaua neljast nurgast.



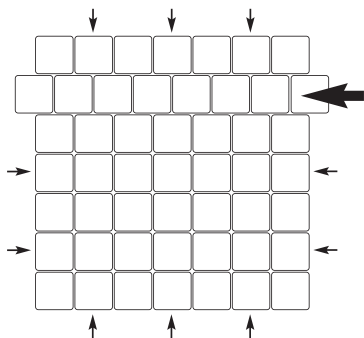
### Kuidas mängida?

Iga mängija vaatab oma pildikaartide rea esimest kaarti, seda teistele mängijatele näitamata.

Noorim mängija käib esimesena ja mäng jätkub päripäeva. Oma käigul püüab iga mängija jõuda laual sellise plaadini, millel on sama pilt, mis tema kaardirea esimesel kaardil. Esmalt tuleb lükata mängulaua sisse laua kõrval lelav labürindiplaat. Siis tuleb liigutada laual oma mängunuppu.

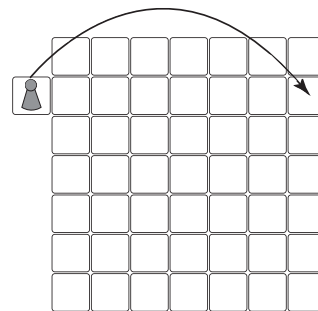
### Labürindiplaatide nihutamine

Mängulaua serval on 12 noolt. Kui on sinu kord, lükka ülejääv labürindiplaat ühe noole juures mängulaua sisse, kuni mängulaua vastasservast libiseb teine labürindiplaat välja. Väljalükatud labürindiplaat jääb laua kõrvale ja järgmine mängija lükkab jälle selle mängulaua sisse, et labürinti muuta.



Äsja väljalükatud labürindiplaati ei saa lükata tagasi samasse kohta, kust see välja lükati. Labürinti tuleb iga käigu ajal kuidagi muuta, isegi kui jõuaksid oma pildini ka ilma lisaplaati sisse lükkamata.

Kui mängija nupp libiseb koos labürindiplaadiga mängulaualt välja, asetatakse nupp äsja sisselükatud uuele plaadile mängulaua vastasküljel. See ei lähe käiguna arvesse.



### Mängunupu liigutamine

Pärast labürindiplaatide nihutamist liiguta laual oma mängunuppu. Võid liigutada oma nuppu mis tahes sellisele plaadile, mis on avatud kordori kaudu ühendatud plaadiga, millel sinu nupp parajasti on, ja sa võid oma käigu igal ajal lõpetada. Võid liigutada oma nuppu ka plaadile, kus on juba teine mängija.



Kui sa ei jõua oma pildini ühe käiguga, võid liigutada oma mängunupu võimalikult kaugele, et järgmisel käigul oleks sinna lihtsam jõuda.

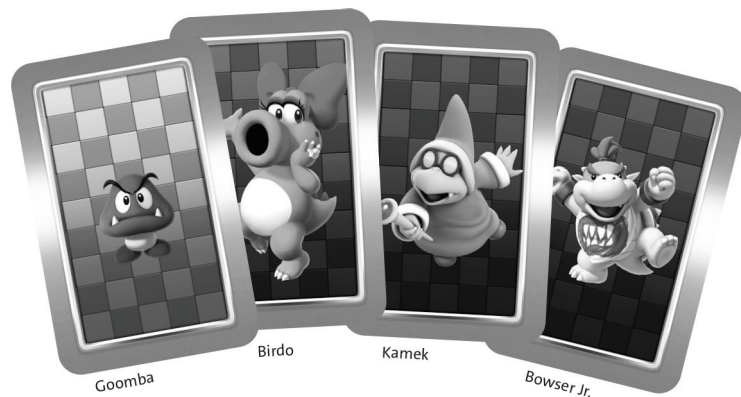
Kui oled jõudnud vastava pildiga plaadini, pööra oma pildikaart ümber ja pane see ülejäänud kaartide kõrvale, pilt ülespoole. Nüüd vaata oma järgmist pildikaarti. Järgmisel käigul proovi leida mängualal tee selle pildi juurde.

### Mängu lõpp

Mäng on läbi siis, kui keegi on kõik oma kaardid ümber pööranud ja oma nupu algusse tagasi viinud. See mängija on mängu **võitnud!**

### Mängu variant väiksematele lastele

Kehtivad samad ettevalmistused ja põhilised mängureeglid. Mängu pisut lihtsamaks tegemiseks on mängijatel lubatud mängu alguses kõiki oma pildikaarte vaadata. Mängijad saavad ise valida, millise pildini nad järgmisel käigul soovivad jõuda. Kui kõik on sellega nõus, võite otsustada, et mängijad ei pea ka oma nuppu algusesse tagasi viima, kui kõik pildid on leitud.



© 2019 Nintendo

© 2019

Ühendkuningriiki importinud: 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

ravensburger.com

# SUPER MARIO LABYRINTH

Ravensburger®-pelit nro **26 063 8**

**Tekijä:** Max J. Kobbert

**Suunnittelu:** Paul Windle Design, UK

Hauska liikkuva peli

**2-4** vähintään **7-vuotiaalle** pelaajalle.



## Sisältö:

1 pelilauta

34 sokkelolaattaa

24 kuvakorttia

4 pelinappulaa (punainen, keltainen, vihreä ja sininen)

“Mamma mia!” Missä Super Mario on? Hän on piilossa hullussa labyrintissa yhdessä Luigin, Yoshin, prinsessa Peachin, Donkey Kongin ja muiden Super Mario™-pelihahmojen kanssa. Etsi heitä liikuttelemalla sokkelolaattoja, jotta voit tehdä uusia polkuja, estää vastustajiesi eteneminen ja löytää etsimäsi!

**Voit voittaa pelin** löytämällä kaikki kuvakorttien hahmot ja palaamalla pelinappulallasi alkuun.

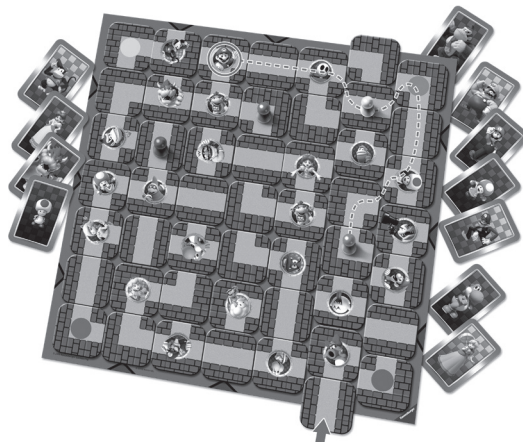
## Valmistelut

Kun pelaat peliä ensimmäistä kertaa, irrota sokkelolaatat ja kuvakortit varovasti toisistaan.

Sekoita sokkelolaatat kuvapuoli alaspäin ja aseta ne sitten kuvapuoli ylöspäin pelilaudan tyhjiille paikoille satunnaisen sokkelon muodostamiseksi. Jäljelle jää yksi sokkelolaatta. Aseta se kuvapuoli ylöspäin pelilaudan viereen ja käytä sitä myöhemmin pelin aikana labyrintin muuttamiseen.

Sekoita 24 kuvakorttia ja jaa ne tasan pelaajien kesken. Kukin pelaaja asettaa korttinsa eteensä katsomatta niitä.

Kukin pelaaja valitse yhden pelinappulan ja asettaa sen samanväriseen pelilaudan kulmaan.



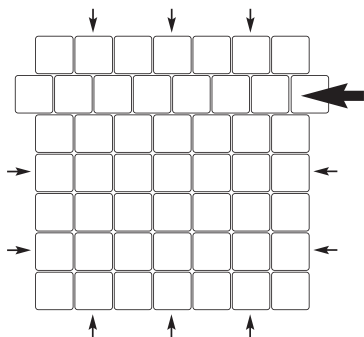
## Pelaaminen

Kukin pelaaja katsoo kuvakorttipakkansa ensimmäistä korttia näyttämättä sitä muille pelaajille.

Nuorin pelaaja aloittaa ja peli etenee myötöpäivään. Kukin pelaaja yrittää vuorollaan saavuttaa laudalla olevan laatan, jossa on sama kuva kuin nostetussa kortissa. Työnnä ensin labrynttia pelilaudan vieressä olevalla sokkelolaatalla. Siirrä sitten pelinappulaasi pelilaudalla.

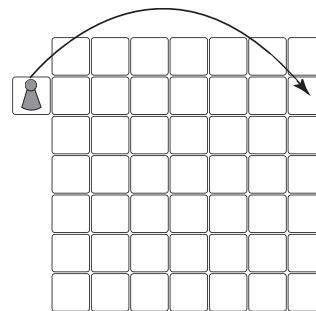
## Siirtyvät sokkelolaatat

Pelilaudan reunalla on 12 nuolta. Työnnä vuorollasi ylimääräinen sokkelolaatta pelilaudan yhdestä nuolen kohdasta sisään, kunnes vastapäinen sokkelolaatta liikkuu pelilaudalta pois. Ulos työnnetty sokkelolaatta jää laudan viereen, ja seuraava pelaaja työntää sen takaisin laudalle omalla vuorollaan.



Ulos työnnettyä sokkelolaattaa ei voi asettaa takaisin pelilaudalle samaan paikkaan, josta se työnnettiin ulos. Sokkeloa on liikuteltava jokaisella vuorolla, vaikka saavuttaisitkin kuvan ilman sokkelon liikuttamista.

Jos pelaajan nappula liikuu pois pelilaudalta sokkelolaatan kanssa, nappula laitetaan pelilaudan vastakkaiseen päähän juuri asetetun uuden laatan päälle. Tätä ei lasketa siirroksi.



## Pelinappulan liikuttaminen

Kun olet liikuttanut sokkeloa, liikuta pelinappulaasi. Voit liikuttaa nappulaasi mihin tahansa ruutuun, joka on yhteydessä ruutuun, jossa nappulasi on, ja voit pysähtyä missä kohtaa tahansa. Voit siirtää nappulasi myös laattaan, jossa on jo toinen nappula.

Jos et pääse haluamasi kuvan luokse yhdellä vuorolla, voit siirtää pelinappulasi niin kauas kuin pystyt, jotta pääset siihen helpommin seuraavalla vuorollasi.

Kun olet saavuttanut laatan, jossa on sama kuva kuin nostamassasi kortissa, käännä kuvakorttisi ja aseta se kuvapuoli ylöspäin muiden korttien viereen. Katso sitten seuraavaa kuvakorttiasi. Yritä seuraavalla vuorollasi löytää tie siihen kuvaan.

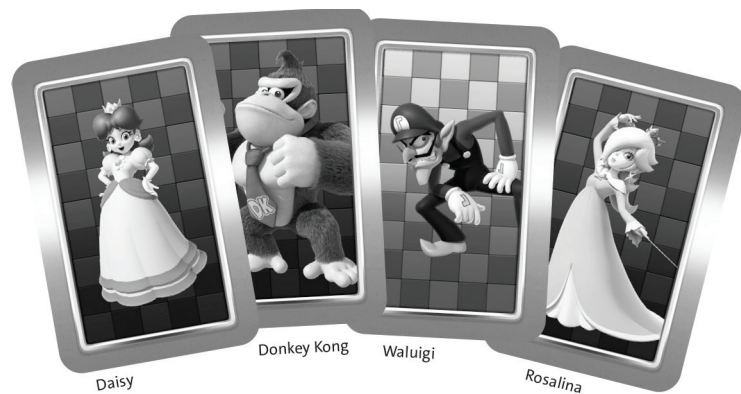
### Pelin päätyminen

Peli päättyy heti, kun joku on onnistunut kääntämään kaikki korttinsa ja palannut alkuun.

Tämä pelaaja on **voittaja!**

### Variaatio nuoremmille lapsille:

Peliin sovelletaan samoja valmisteluja ja sääntöjä kuin tavalliseen peliin. Jotta peli olisi hieman helpompi, pelaajat saavat katsoa kaikki kuvakorttinsa pelin alussa. Pelaajat voivat itse valita, minkä kuvan he haluavat saavuttaa seuraavalla vuorollaan. Voitte myös sopia, ettei alkuun tarvitse palata, kun kaikki kuvat on saavutettu.



© 2019 Nintendo

© 2019

Maahantuoja Yhdistyneeseen kuningaskuntaan 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

ravensburger.com

# SUPER MARIO LABYRINTH

Ravensburger®-spel nr **26 063 8**

**Skapare:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

Ett jätteroligt labyrintspel för  
**2 till 4** spelare från **7** år och uppåt

## Innehåll:

1 spelbräde

34 fyrkantiga labyrintbrickor

24 bildkort

4 spelpjäser (röd, gul, grön och blå)

“Mamma mia!” Var är Super Mario någonstans? Han är undgängd i en vansinnig labyrint tillsammans med Luigi, Yoshi, prinsessan Peach, Donkey Kong och andra Super Mario™-spelkaraktärer. Leta rätt på dem genom att skickligt flytta runt labyrintbrickor för att göra nya vägar, blockera dina motståndare och komma fram till den som du letar efter!

**För att vinna spelet** ska du hitta alla karaktärer som finns på dina bildkort och sedan flytta tillbaka din spelpjäsa till dess startpunkt på spelbrädet.

## Förberedelse

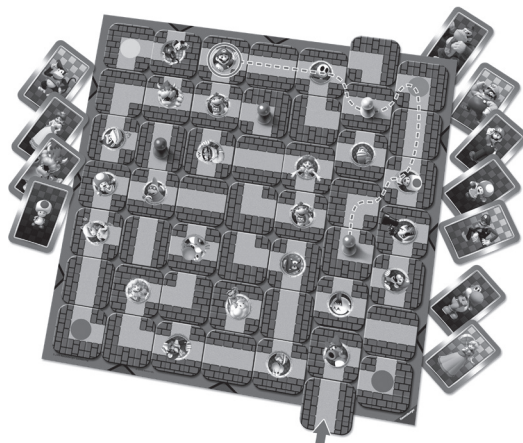
Om spelet används för första gången, tryck försiktigt loss labyrintbrickorna och bildkorten.



Blanda labyrintbrickorna med bildsidan nedåt och lägg dem med bildsidan upp på de tomma rutorna på spelbrädet för att bilda en slumpmässig labyrint. En labyrintbricka lämnas kvar. Lägg den med bildsidan upp bredvid spelbrädet och använd den senare under spelet för att skjuta labyrinten.

Blanda de 24 bildkorten och dela ut dem jämnt bland spelarna. Varje spelare lägger ned sina kort framför sig på bordet i en hög utan att titta på dem.

Varje spelare väljer en spelpjäsa och placerar den på rutan med motsvarande färg i ett av de fyra hörnen på spelbrädet.



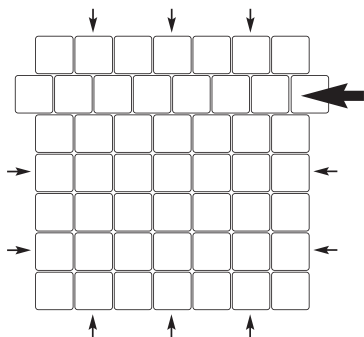
### Hur man spelar

Varje spelare tittar på det första kortet i sin rad av bildkort utan att visa det för de andra spelarna.

Den yngsta spelaren spelar först och spelet fortsätter medurs. Varje spelare försöker under sin omgång att komma fram till brickan på spelbrädet med samma bild som det första kortet i spelarens rad. Börja med att skjuta in labyrintbrickan som ligger bredvid spelbrädet. Flytta sedan din spelpjäs på brädet.

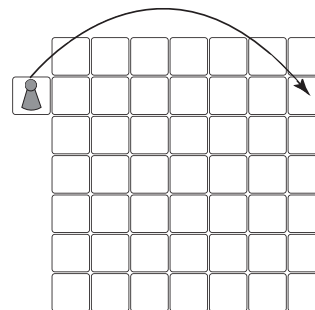
### Hur man flyttar labyrintbrickor

Det finns 12 pilar längs spelbrädets kant. Under din omgång ska du skjuta in den extra labyrintbrickan på spelbrädet vid en av pilarna på spelbrädet tills en labyrintbricka trycks över kanten på den motsatta sidan på spelbrädet. Den labyrintbricka som trycktes ut förblir liggande bredvid brädet och skjuts in på spelbrädet igen under den nästa spelarens omgång.



Den labyrintbricka som trycktes ut får inte skjutas tillbaka på spelbrädet på samma plats som den trycktes ut ur. Labyrinten ska ändras under varje omgång, även om du skulle kunna komma fram till din bild utan att behöva sätta in den extra labyrintbrickan.

Om en spelares spelpjäs skjuts ut ur spelbrädet tillsammans med den ersatta labyrintbrickan placeras pjäsen på den motsatta änden av spelbrädet, på den senast isatta nya brickan. Detta räknas inte som en rörelse.



### Hur du flyttar din spelpjäs

När du är klar med att skjuta labyrintbrickor, flytta fram din spelpjäs längs vägen. Du kan flytta din pjäs till en valfri bricka på brädet som är kopplad till den ruta där din pjäs står via en oavbruten väg. Du kan avsluta rörelsen när som helst. Du kan flytta din pjäs till en bricka där en annan spelares pjäs redan står.

Om du inte kan komma fram till din bild under en omgång kan du flytta din spelpjäs så långt du kan för att underlätta att nå bilden under din nästa omgång.

När du kommer fram till brickan med den motsvarande bilden, vänd om ditt bildkort och lägg den med bildsidan upp bredvid resten av dina kort. Titta nu på ditt nästa bildkort. Under din nästa omgång ska du försöka hitta vägen till denna bild på spelbrädet.

### Spelets slut

Spelet slutar när någon har vänt om alla sina kort och flyttat tillbaka sin spelpjäs till dess startpunkt. Den spelaren har **vunnit** spelet!

### Variant för yngre barn:

Förberedelsen och grundreglerna är desamma som vid det vanliga spelet. För att göra spelet något enklare kan spelarna titta på alla sina bildkort i början av spelet. Spelarna kan välja vilken bild de vill gå till under sin nästa omgång. Om alla är överens om det behöver spelaren inte flytta tillbaka sin pjäs till startpunkten när man har hittat alla bilder.



© 2019 Nintendo

© 2019

Importerat till Storbritannien av 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