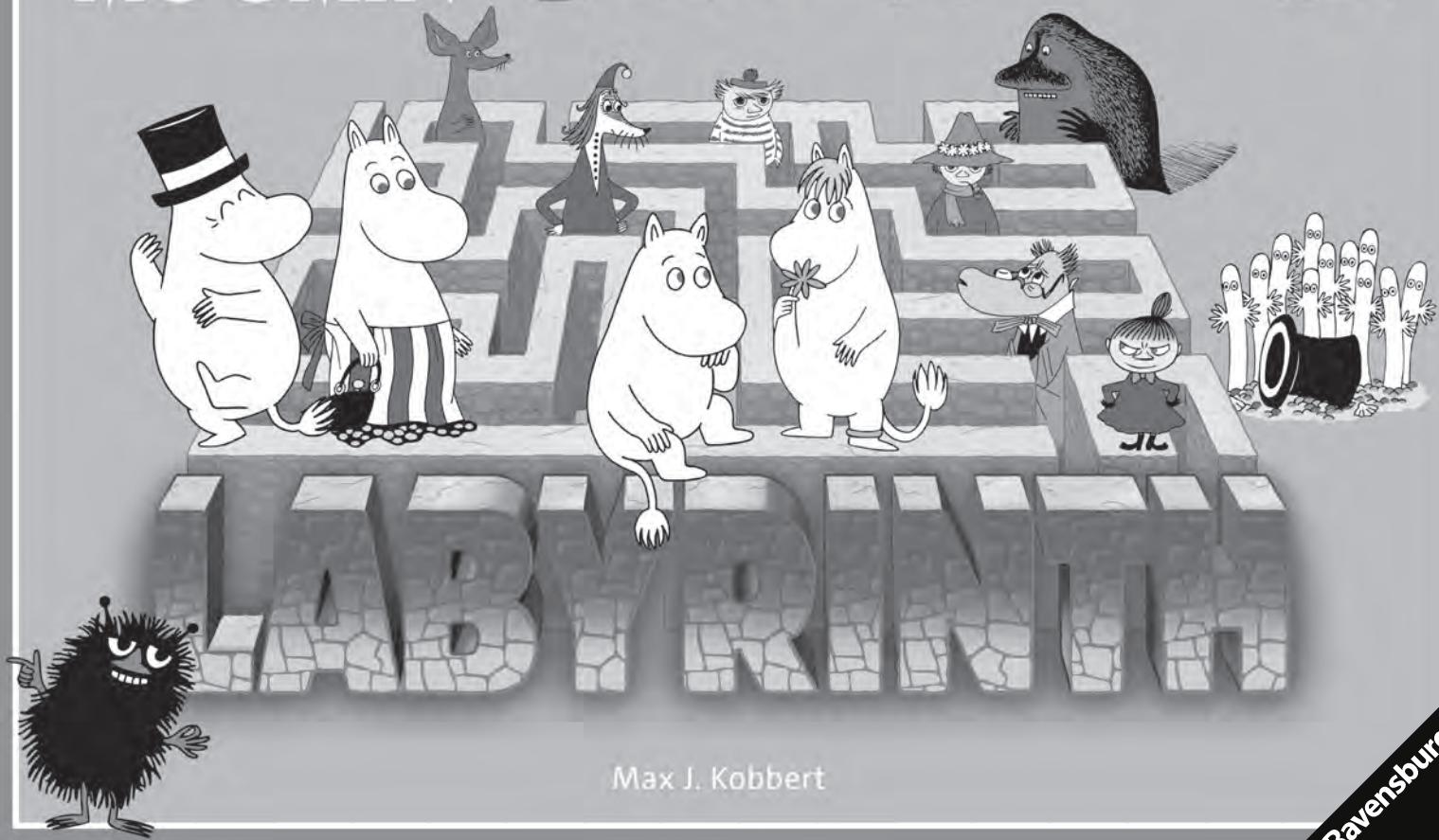


# MOOMIN JUNIOR

4+



Max J. Kobbert

Ravensburger

# MOOMIN JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger®-peli nro 20 616 2

Muumiaiheinen labyrinttipeli  
2–4 pelaajalle 4-vuotiaista alkaen.

**Tekijä:** Max J. Kobbert

**Kuvitus:** Paul Windle Design, UK

**Sisältö:**

- 1 pelilauta
- 17 nelikulmaista labyrinttilaatattaa
- 12 pyöreää Muumi-pelimerkkiä
- 4 pelinappulaa

Muumipeikko, Pikku Myy ja kaikki muut suosikkihahmosi Muumilaaksosta piileskelevät hauskassa labyrintissa ja odottavat löytäänsä! Sinun täytyy kuitenkin olla varovainen, sillä labyrintti voi muuttua hetkenä minä hyvänsä – vielä äskeri suoran reitin voikin yhtäkkiä tukkia seinä! Työttämällä laattoja taitavasti voit luoda uusia käytäviä, joita pitkin pääset Muumihahmojen luokse. Tule seikkalemaan jännittäävään muuttuvaan labyrinttiin!

**Pelin tavoitteena** on kerätä mahdollisimman monta pyöreää pelimerkkiä.

**Valmistelut**

Ennen ensimmäistä peliä irrota labyrinttilaatat ja pyöreät pelimerkit varovasti taustapahvista. Aseta pelilauta pöydän keskelle niin, että se on kaikkien pelaajien ulottuvilla.

Sekoita labyrinttilaatat kuvapuoli alaspäin ja aseta ne sitten pelilaudan vapaisiin ruutuihin kuvapuoli ylöspäin. Nämä syntyvät sattumanvarainen labyrintti. Neljä labyrinttilaatosta on kaksipuoleisia. Toisella puolella on neljään suuntaan avautuva risteys, joka helpottaa peliä. Kääntöpuolella on kulmapala. Päättääkää ennen pelin alkua, kuinka monta risteystä haluatte peliin. Mitä enemmän risteyksiä on, sitä helpompi pelistä tulee.

**Tietoa vanhemmille:**

Suosittelemme kaikkien neljän risteyksen käyttöä ensimmäisellä pelikerralla. Taitojen karttuessa risteyksien määärää voi vähentää (laataat käännetään ympäri).

Yksi labyrinttilaatta jää aina yli. Aseta se pelilaudan viereen toistaiseksi. Sitä tarvitaan myöhemmin labyrintin muuttamiseen. Sekoita pyöreät pelimerkit kuvapuoli alas päin ja aseta ne pelilaudan viereen. Käännä yksi pelimerkki ympäri. Se paljastaa Muumihahmon, joka on löydettävä ensimmäisenä. Kaikki pelaajat valitsevat nyt itselleen pelinappulan ja asettavat sen samanväriseen aloitusruutuun pelilaudan kulmassa.



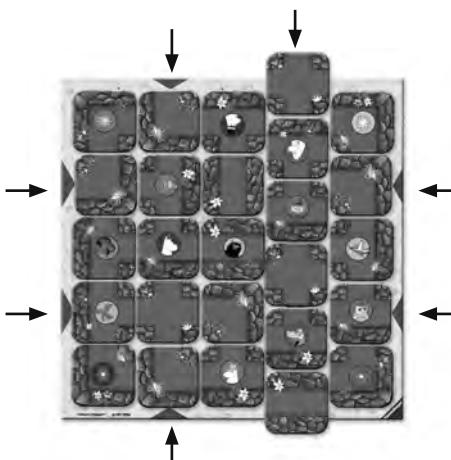
## Peli alkaa

Nuorin pelaaja aloittaa. Vuoro vaihtuu myötäpäivään. Vuorossa oleva pelaaja koettaa siirtää pelinappulansa labyrinttia pitkin sen Muumihahmon luokse, jonka kuva on käännetystä pyöreässä pelimerkissä. **Ensin** muuttetaan labyrinttia, ja vasta **sitten** siirretään pelinappulaa.

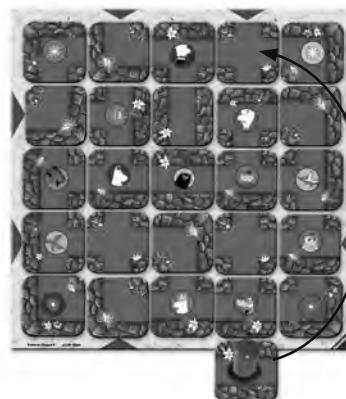
## Labyrintin muuttaminen

Työnnä ylimääräinen labyrinttilaatta pelilaudalle sen sivulta. Laudan reunolla on nuolet niissä kohdissa, joista laatan voi työntää osaksi labyrinttia. Työnnä laatta niin pitkälle, että toinen laatta putoaa pöydälle pelilaudan vastakkaiselta puolelta.

Laatta pysyy laudan vieressä, kunnes seuraava pelaaja työntää sen takaisin jostain toisesta kohtaa.



Jos laudalta pudonneella laatalla on pelinappula, siirrä pelinappula toiselle puolelle lautaa sillä laatalle, joka juuri työnnettiin osaksi labyrinttia. Pelinappulan siirtämistä ei lasketa vuoroksi!



Sinun on muutettava labyrinttia ennen kuin voit siirtää pelinappulaasi. Tämä pätee myös niissä tilanteissa, joissa pääsisit etsimäsi hahmon luokse labyrinttia muuttamatta. Tällöin labyrinttia kannattaa muuttaa mahdollisuksien mukaan niin, ettei reitille tule esteitä.

## Pelinappulan siirtäminen

Kun olet muuttanut labyrinttia, voit siirtää pelinappulaasi. Voit siirtää nappulan mihin tahansa ruutuun, johon on esteetön reitti.

Kun olet päässyt oikean hahmon luokse, ota sitä vastaava pelimerkki ja aseta se eteesi pöydälle. Vuorosi päättyy tähän, ja seuraava pelaaja aloittaa käantämällä ympäri toisen pyöreän pelimerkin.

Jos et pääse oikean hahmon luo, siirrä pelinappulasi hyvään asemaan seuraavaa kierrostaa ajatellen. Voit myös jättää pelinappulasi paikalleen, jos et halua siirtää sitä tällä vuorolla. Sitten vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Hän yrittää siirtää pelinappulansa saman hahmon luo. Peli jatkuu tällä tavalla, kunnes joku pelaajista pääsee hahmon luokse. Hän saa itselleen vastaan pyöreän pelimerkin. Sitten seuraava pelaaja käantää jälleen ympäri uuden pelimerkin.

**Peli päättyy**, kun joku pelaajista pääsee viimeisen hahmon luokse. Hän ottaa vastaan pyöreän pelimerkin ja asettaa sen eteenstä.

**Pelin voittaa** pelaaja, joka on kerännyt eniten pyöreitä pelimerkkejä.

### Haastavampi pelimuunnelma

Tee valmistelut ohjeiden alussa kuvatulla tavalla. Käännä kaikki risteyslaatat ympäri: tällä kertaa pelissä ei käytetä risteyksiä, vaan kulmapaloja. Sekoita pyöreät pelimerkit kuvapuoli alaspäin ja jaa ne tasaisesti kaikille pelaajille. Pinoa sinulle jaetut pelimerkit eteesi kuvapuoli alaspäin.

Kun olet vuorossa, katso mikä kuva pinon päällimmäisessä merkissä on niin, että muut eivät näe sitä. Vain sinä tiedät, minkä hahmon luo yrität päästää.

Kuten yllä on kuvattu, muuta ensin labyrinttia ja siirrä vasta sitten pelinappulaasi. Laudalta työnnettyä labyrinttilaattaa ei saa työntää välittömästi takaisin samasta kohtaa, josta se putosi. Toisin sanoen edellisen pelaajan siirtoa ei saa kumota. Kun olet päässyt oikean hahmon luo, käännä pelimerkki kuvapuoli ylöspäin ja aseta se viereesi. Vuorosi päättyy. Jos et pääse oikean hahmon luokse, siirrä pelinappulasi niin pitkälle kuin haluat tai jätä se paikalleen. Vuorosi päättyy. Voit yrittää uudelleen seuraavalla kierroksella. Seuraava pelaaja katsoo pinonsa päällimmäisen pelimerkin ja yrittää päästää sitä vastaan Muumihahmon luo.

**Peli päättyy** heti, kun joku pelaajista on käännyt pinonsa viimeisen pelimerkin ympäri ja saanut siirrettyä pelinappulansa takaisin aloitusruutuun. Ensimmäisenä tässä onnistunut pelaaja voittaa!

© 2020  
© Moomin Characters™



# MOOMIN JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® Game no. 20 616 2

Ett spännande labyrintspel  
för 2 till 4 Mumin-fantaster. Från 4 år.

**Uppfintare:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

## Innehåll

- 1 spelbräde
- 17 kvadratiska labyrintkort
- 12 runda spelbrickor med Mumin-figurer
- 4 spelpjäser

Mumintrollet, Lilla My och alla dina favoritfigurer gömmer sig i den spänande labyrinten och väntar på att du ska hitta dem! Men var försiktig – vägarna kan ändras när som helst och det som tidigare var en väg kan ha förvandlats till en mur! Flytta labyrintbrickorna för att skapa nya vägar och leta dig fram till de olika Mumin-figurerna i den här roliga labyrinten!

**Syftet med spelet är att samla flest runda spelbrickor.**

## Förberedelser

Innan du spelar för första gången, tryck försiktigt ut alla labyrintkort och runda labyrintbrickor från de perforerade arken. Placera spelbrädet på mitten av bordet så att alla kan nå den.

Blanda labyrintkorten med framsidan nedåt och lägg dem med framsidan upp på de på spelbrädets tomma rutor. Detta skapar en slumpässig labyrint. Fyra av labyrintkorten har tryck på båda sidorna. Det finns korsningar med fyra vägar på baksidan som gör spelet lättare. På framsidan finns böjar/krökningar. Innan ni börjar spela ska ni bestämma om det ska finnas korsningar i spelet och så fall hur många. Ju fler korsningar desto enklare blir labyrinten.

## Information för föräldrar:

Vi rekommenderar att alla fyra korsningar används i första spelomgången. Med lite mer övning kan antalet korsningar så småningom minskas (vändas nedåt).



Det blir alltid ett labyrintkort över. Lägg det bredvid spelbrädet tills vidare. Det ska placeras i labyrinten senare. Blanda de runda labyrintbrickorna med framsidan nedåt och lägg dem bredvid spelbrädet så att de är redo att användas. Vänd upp en rund labyrintbricka för att se vilken Mumin-figur som ska hittas först. Välj sedan en av spelpjäserna och placera den på startrutan med samma färg i hörnet på spelbrädet.



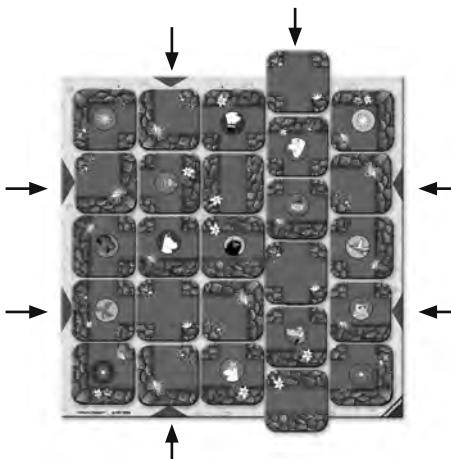
## Nu börjar spelet

Den yngsta spelaren börjar. Fortsätt turvis i medurs riktning. När det är din tur ska du försöka att flytta din spelpjäs till Mumin-figuren i labyrinten – det vill säga den uppvänta runda spelbrickan. Gör detta genom att **först** flytta labyrinten och **sedan** din spelpjäs.

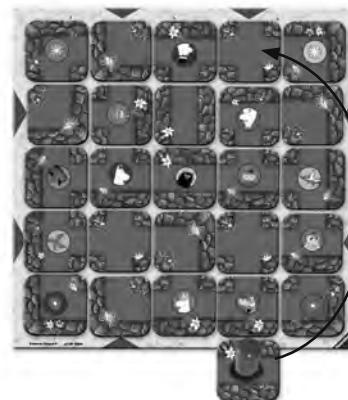
## Så flyttar du labyrinten

Skjut in det extra labyrintkortet på en av spelbrädets sidor. Det finns pilar på kanterna av spelbrädet som visar var du kan skjuta in labyrintkortet i labyrinten. Skjut in labyrintkortet så att ett annat kort skjuts ut på motsatt sida av labyrinten.

Det här kortet ligger kvar längs kanten av spelbrädet till dess att en annan spelare skjuter in det från någon annanstans.



Om du skjuter ut ett labyrintkort som en spelpjäs står på, ska spelpjäsen placeras på labyrintkortet som du precis har skjutit in på motsatt sida av spelbrädet. Förflyttning av en spelpjäs på det här sättet räknas inte som din tur!



Du måste flytta labyrinten innan du kan flytta din spelpjäs. Detta gäller även om du kan nå rätt Mumin-figur utan att behöva flytta labyrinten. Om så är fallet ska du bara flytta de labyrintkort som inte hindrar din väg om det är möjligt.

## Så flyttar du din spelpjäs

När du har flyttat labyrinten kan du flytta din spelpjäs. Du kan placera spelpjäsen på en ruta som du kan flytta till direkt osv.

När du har nått fram till rätt Mumin-figr ska du ta den runda spelbrickan och lägga den framför dig. Då är din tur slut och nästa spelare börjar med att vända upp en ny rund spelbricka.

Om du inte kan nå rätt Mumin-figr, kan du flytta din pjäs så långt det går för att få ett bra utgångsläge nästa gång det är din tur eller välja att inte flytta den alls. Nu är det nästa spelares tur. Denna spelare försöker nu att flytta sin spelpjäs till samma Mumin-figr. Fortsätt spela på det här sättet tills någon når fram till spelrutan med figuren. Den spelaren vinner den runda spelbrickan. Sedan vänder nästa spelare upp en ny rund spelbricka.

**Spelet är slut när** en spelare når den sista Mumin-figuren. Den spelaren tar motsvarande spelbricka och lägger den framför sig.

**Vinnaren** är spelaren med flest runda spelbrickor.

### Variant för erfarna spelare

Sätt upp spelet enligt beskrivningen i början av instruktionerna. Vänd över alla fyrvägskorsningar eftersom bara böjar/krökningar används den här spelvarianten. Blanda de runda labyrinthbrickorna med framsidan nedåt och dela ut dem jämnt till spelarna. Lägg dina brickor på hög med framsidan nedåt framför dig.

När det är din tur tar du den översta brickan och tittar på den utan att visa någon annan. Bara du vet vilken Mumin-figr som du måste nå fram till med din spelpjäs.

Som förklarat tidigare, flyttar du först på labyrinthen och sedan din spelpjäs. När du skjuter in labyrinthkortet får du inte skjuta in det på samma ställe där det har skjutits ut. Med andra ord får du inte återställa den föregående spelares kortflyttning. När du har nått fram till rätt Mumin-figr ska du lägga den runda spelbrickan med framsidan upp bredvid dig. Nu är det nästa spelares tur. Om du inte kan nå rätt Mumin-figr, kan du flytta din pjäs så långt du kan eller lämna den kvar där den är. Din tur är slut och du kan försöka igen nästa gång. Nästa spelare tittar också på sin översta runda spelbricka och försöker nå motsvarande Mumin-figr.

**Spelet är slut** när någon har vänt upp sin sista runda spelpjäs och fått spelpjäsen tillbaka till startrutan. Den första som lyckas göra detta **vinner!**

© 2020  
© Moomin Characters™



DK

# MOOMIN JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® Spil nr. 20 616 2

Det smarte labyrintspil  
for 2–4 Mumitroldefans fra 4 år.

**Forfatter:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

## Indhold

- 1 spilleplade
- 17 firkantede labyrintkort
- 12 runde brikker med Mumitrolde
- 4 spillebrikker

Mumitrolde, Lille My og alle dine favoritter blandt Mumitroldene gemmer sig i den sjove labyrint og venter på, at du skal finde dem! Men vær forsiktig, labyrintgangene kan forskydes når som helst, og veje åbner og lukker sig! Flyt labyrintkortene smart, for at skabe nye labyrintgange, der hjælper dig frem til Mumitroldene i dette sjove labyrintspil!

**Spillets mål** er at samle flest runde brikker.

## Forberedelse

Før første spil tages labyrintkortene og de runde brikker forsigtigt ud af det stansede ark. Læg spillepladen midt på bordet, så alle spillerne nemt kan nå den.

Bland labyrintkortene med billedsiden nedad, fordel dem derefter med billedsiden opad på de frie felter på spillepladen. På den måde skabes en tilfældigt placeret labyrint. Fire af labyrintkortene er trykt på begge sider. Der er knudepunkter med fire labyrintgange på bagsiden, der gør spillet nemmere. På forsiden er der sving. Inden I starter spillet, skal I vælge, om I vil bruge knudepunkter i spillet, og i så fald hvor mange I vil bruge? Jo flere knudepunkter I bruger, desto lettere bliver spillet.

## Information til forældre:

Vi anbefaler, at I bruger alle fire knudepunkter i første runde. Når I får lidt mere øvelse, kan I gradvis fjerne knudepunkterne (vende dem).



Der skal være ét labyrintkort tilbage. Det skal i første omgang blive liggende ved siden af spillepladen. I skal senere bruge kortet til at forskyde labyrinten. Bland de runde brikker, og læg dem med billedsiden nedad ved siden af spillepladen, klar til spillet. Vend én af brikkerne, der viser den Mumitrolde, der skal findes først. Vælg nu spillebrikker, og sæt dem på feltet med samme farve i et hjørne af spillepladen.



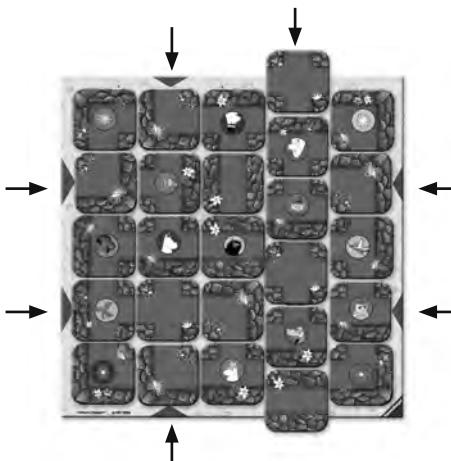
### Og så kan spillet starte

Den yngste spiller starter. Der spilles efter tur i urets retning. Når det er din tur, skal du forsøge at flytte din spillebrik frem til den Mumitrold i labyrinten, der er vist på den vendte brik. Det gøres ved altid først at forskyde labyrinten og derefter flytte din spillebrik.

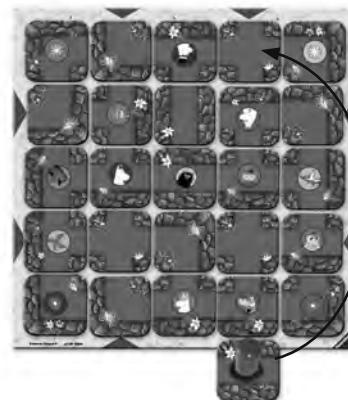
### Sådan forskydes labyrinten

Skub det ekstra labyrintkort fra siden ind på spillepladen. I kanten af spillepladen er de steder, hvor labyrintkortet kan skubbes ind, markeret med en pil. Skub labyrintkortet så langt ind på pladen, at kortet på den modsatte side skubbes ud af labyrinten.

Det kort, som blev skubbet ud, bliver liggende i kanten af spillepladen, indtil den næste spiller skubber det ind igen et andet sted.



Hvis der står en spillebrik på det kort, der skubbes ud, når labyrinten forskydes, sættes spillebrikken på det labyrintkort, som lige er blevet skubbet ind på spillepladen i den modsatte side. Det gælder ikke som et træk, når en spillebrik flyttes på denne måde!



Du skal forskyde labyrinten, inden du må flytte din spillebrik. Det gælder også, selvom du kan nå frem til den figur, du leder efter uden at forskyde labyrinten. I det tilfælde, kan I nøjes med at forskyde de labyrintkort, der ikke hindrer vejen, hvis det er muligt.

### Sådan flytter du din spillebrik

Når du har forskudt labyrinten, foretager du et træk med spillebrikken. Du må flytte spillebrikken lige så langt, den kan komme på en uafbrudt labyrintgang.

Når du er nået frem til den rigtige figur, tager du brikken, og lægger den foran dig. Trækket er nu færdigt, og den næste spiller starter med at vende en ny rund brik.

Hvis det ikke er muligt at nå frem til den rigtige figur, kan spillebrikken flyttes til en placering, der giver et godt udgangspunkt for næste træk, eller blive stående. Nu er det næste spillers tur. Denne spiller prøver nu at flytte sin spillebrik til samme figur. Fortsæt på denne måde, til én af jer når frem til figuren. Denne spiller vinder den runde brik. Nu vender næste spiller en ny rund brik.

**Spillet slutter**, når en spiller når frem til den sidste figur. Spilleren tager brikken og lægger den foran sig.

**Vinderen** er den spiller, der har flest runde brikker.

### Version til øvede spillere

Start spillet som beskrevet i begyndelsen af vejledningen. Vend alle knudepunkter med fire veje, da I ikke har brug for knudepunkter men i stedet sving i denne version. Bland de runde brikker, og læg dem med billedsiden nedad, og fordel dem ligeligt mellem spillerne. Læg jeres brikker med billedsiden nedad i en stak foran jer.

Når det er din tur, tager du den øverste brik og kigger på den uden at vise den til de andre. Det er kun dig, der ved, hvilken figur du skal flytte din spillebrik hen til.

Som forklaret ovenfor, skal du først forskyde labyrinten og derefter flytte din spillebrik. Når du skubber labyrintkortet ind, må du ikke skubbe det ind samme sted, som det blev skubbet ud. Du må altså ikke lade den forrige spillers træk gå direkte tilbage. Når du har fundet den rigtige figur, lægger du den runde brik med billedsiden opad ved siden af dig. Dit træk er nu færdigt. Hvis du ikke kan komme frem til den rigtige figur, kan du flytte din spillebrik, så langt du har lyst til eller lade den blive stående. Dit træk er færdigt, og du kan prøve igen i næste runde. Næste spiller kigger også på sin øverste, runde brik og forsøger at komme frem til den rigtige Mummitrolde.

**Spillet slutter**, når en spiller har vendt sin sidste brik og har flyttet sin spillebrik tilbage til startfeltet. Den første spiller, der gør det **vinder!**

© 2020  
© Moomin Characters™



# MOOMIN JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® spill nr. 20 616 2

Det intelligente labyrintspillet  
for 2–4 mummitroll-fans fra 4 år.

**Forfatter:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

## Innhold

- 1 spillbrett
- 17 labyrintkort
- 12 motivbrikker med mummitrollene
- 4 spillbrikker

Mummitrollet, Lille My og alle de kjente og kjære mummitrolle-ne gjemmer seg i den morsomme labyrinten og venter på at du skal finne dem! Men vær forsiktig, for veiene kan skifte retning når som helst og der hvor det først var en vei, er det nå kanskje en vegg! I dette spennende labyrintspillet skal du flytte brikkene på en smart måte, slik at du finner frem til mummitrollene som ligger i skjul!

**Formålet med spillet** er å samle flest motivbrikker.

## Innledende

Før dere spiller for første gang, er det viktig at labyrintkortene og motivbrikkene tas forsiktig av de perforerte kortene. Spillebrettet legges midt på bordet, slik at alle kan nå det.

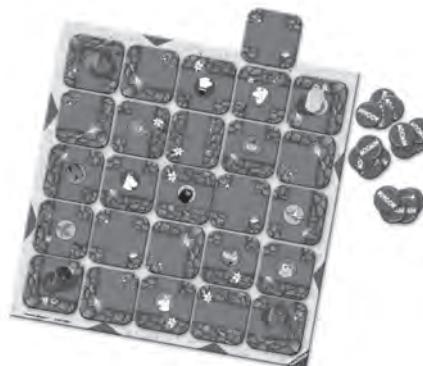
Labyrintkortene blandes og legges med billesiden opp på de ledige feltene på spillebrettet slik at det dannes en tilfeldig labyrint. Fire av labyrintkortene har bilde på begge sider. Det er veikryss med fire veier på baksiden, som gjør spillet enklere. På forsiden er svinger. Før spillet begynner, må dere bestemme dere for om veikryssene skal være med i spillet, og i så fall, hvor mange? Jo flere veikryss som brukes, desto enklere vil spillet bli.

### Informasjon til foreldre:

Vi anbefaler at alle de fire veikryssene brukes i begynnelsen. Når barna har spillet noen ganger, kan veikryssene gradvis fjernes (vendes).



Ett labyrintkort blir igjen. Dette legges ved siden av spillebrettet og skal brukes til å flytte veiene med når spillet starter. Motivbrikkene blandes og legges med billesiden ned ved siden av spillebrettet. En av motivbrikkene vendes og viser hvilket mummitroll som først skal finnes. Hver spiller velger en spillbrikke og setter den på startfeltet med samme farge i et av spillebrettets hjørner.



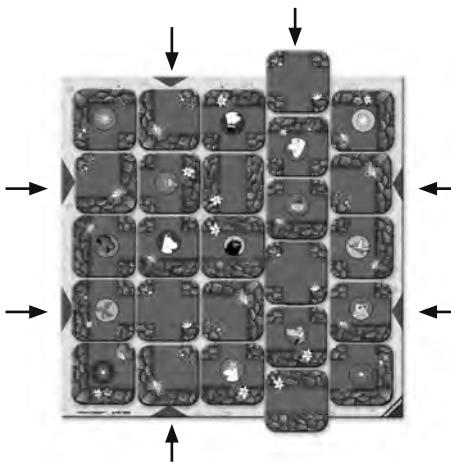
### Slik spiller man

Den yngste spilleren begynner. Fortsett å spille etter tur og med urviserne. Det er om å gjøre å flytte brikken din mot mummmitrollet som vises på det vendte kortet i labrynten. Det gjør dere ved **først** å skyve på veiene og **deretter** flytter dere spillbrikken.

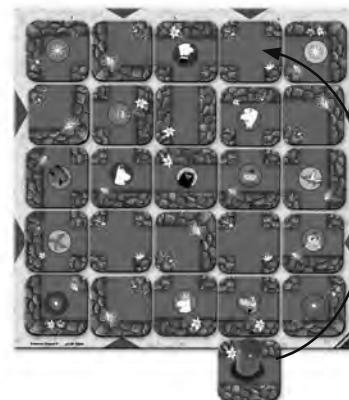
### Flytting av veier

Sett inn det ekstra labryntkortet i en av sidene til spillbrettet. De stedene langs spillebrettet hvor dere kan sette inn et labryntkort, er markert med piler. Skyv labryntkortet så langt inn at labryntkortet på motsatt side skyves ut av labrynten.

Dette forblir på kanten av spillbrettet inntil en annen spiller skyver det tilbake igjen fra et annet sted.



Hvis du skyver ut et labryntkort som en annen spillbrikke står på, setter du denne spillbrikken på den motsatte siden av spillbrettet, på det labryntkortet som du nettopp har skjøvet inn i spillbrettet. Å flytte en spillbrikke teller ikke som din tur!



Du må flytte labrynten før du kan flytte spillbrikken din. Selv om du klarer å komme til den figuren du var på utkikk etter uten å måtte flytte på labrynten. I slike tilfeller må du kun flytte de labryntkortene som ikke hindrer veien din, hvis det er mulig.

### Hvordan flytte på spillbrikkene

Du kan flytte spillbrikken din, når du har flyttet labrynten.  
Du kan stå på alle felt som du kan flytte brikken direkte til.

Når du har kommet til den riktige figuren, kan du ta brikken og plassere den foran deg. Nå er din tur over og neste spiller begynner ved å snu enda en motivbrikke.

Hvis du ikke klarte å komme til den riktige figuren, kan du forsøke å få spillbrikken din i en posisjon som gir deg en god start når det er din tur igjen, eller du kan la være med å flytte i denne runden. Nå er det neste spillers tur. Denne spilleren vil nå prøve å flytte sin spillbrikke til samme figur. Fortsett på denne måten inntil en av dere kommer til figuren. Den spiller som gjør det, vinner motivbrikken. Nå vender neste spiller en ny motivbrikke.

**Spillet er over så snart** en av spillerne kommer til den siste figuren. Denne spilleren tar brikke med bilde av den figuren og plasserer den foran seg.

**Vinneren** er den som får flest motivbrikker.

### Variant for gode labyrintspillere

Sett opp spillet som beskrevet i begynnelsen av spillereglene. Vend alle veikrysset med fire veier, for du trenger ikke veikrysset i denne versjonen, men svingene. Bland motivbrikkene med bildesiden ned og del dem likt mellom spillerne. Legg brikkene med bildesiden ned i en stokk foran deg.

Når det er din tur, tar du den øverste briken og ser på den uten å vise den til de andre spillerne. Bare du vet hvilken figur du må flytte spillbrikken din til.

Som nevnt ovenfor, flytter du først labyrinten og deretter spillbrikken. Når du skyver labyrintkortet, er det ikke lov å skyve det inn på det stedet det ble skjøvet ut. Du kan med andre ord ikke gjøre om den forrige spillerens trekk. Når du er kommet til den riktige figuren, plasserer du motivbrikken med bildesiden opp ved siden av deg. Nå er din tur over. Hvis du ikke kommer deg til den riktige figuren, kan du flytte brikkene din så langt som du vil eller la den være der den er. Din tur er over og du kan prøve igjen neste gang det er din tur. Neste spiller ser også på sin beste motivbrikke og prøver å nå det mummitrollet som er avbildet.

**Spillet er over** når en av spillerne kan vende deres siste brikke og har kommet tilbake til startfeltet med brikkens sin. Den første spilleren som klarer dette **vinner spillet!**

© 2020  
© Moomin Characters™



# MOOMIN JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® Game no. 20 616 2

対象年齢4歳以上 2~4人用

**Author:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

## セット内容

ゲーム盤×1

迷路タイル×17

ムーミン谷の仲間たち丸カード×12

コマ×4

ムーミントロールやリトルミイ、大好きなムーミン谷の仲間たちが、ゆかいな迷路にかくれて、あなたに見つけられるのを待っています!でも気をつけて!迷路はつねに変化して、通路が次の瞬間、壁になっているかもしれません!

タイルをうまく動かして新しい道を作り、迷路を抜けて、ムーミン谷の仲間たちのもとへ向かいましょう!

## ゲームの目的

丸カードができるだけたくさん集めることです。

## 準備

最初に、迷路タイルと丸カードをていねいにくり抜きます。プレイヤー全員の手が届くようにゲーム盤をテーブルの中央に置きます。

迷路タイルを裏にしてシャッフルし、ゲーム盤に表向きにランダムに並べます。これによりランダムな迷路が作られます。4つの迷路タイルには4種類の迷路が印刷されています。ゲームを易しくする、4方向に進める分岐点があります。分岐点タイルの反対側にはカーブがあります。プレイを開始する前に、分岐点タイルをゲームに含めるかどうかを決めます。分岐点を含める場合は、その数を決めます。使用する分岐点が多いほど、ゲームはシンプルになります。

### 保護者の方へ:

最初のゲームでは4つの分岐点をすべて使用することをお勧めします。少しづつ練習すれば、分岐点を徐々に使わないようになります。



迷路タイルは常に1枚残ります。最初はゲーム盤のとなりに置いておいてください。この1枚は後で迷路を移動させるときに使います。丸カードを伏せてシャッフルし、ゲーム盤の隣に置いてプレイの準備をします。丸カードを1枚めくると、最初に探すムーミン谷のキャラクターが表示されます。次に、コマの1つを取り出し、ゲーム盤のコーナーにある同じ色のスタート地点に置きます。



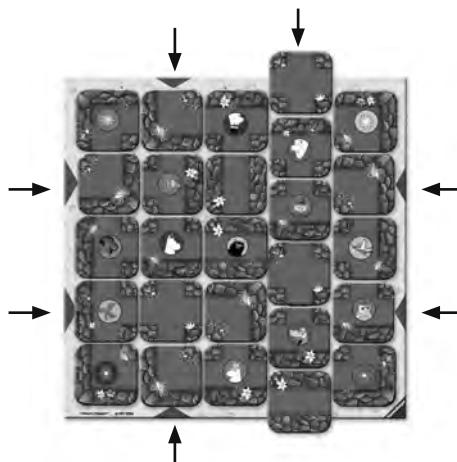
## さあ、はじめましょう！

最年少のプレイヤーから始め、時計回りにゲームを進めます。自分の番が来たら、丸カードが示すムーミン谷のキャラクターのところへコマを移動させましょう。はじめに迷路タイルを動かしてから、コマを移動させます。

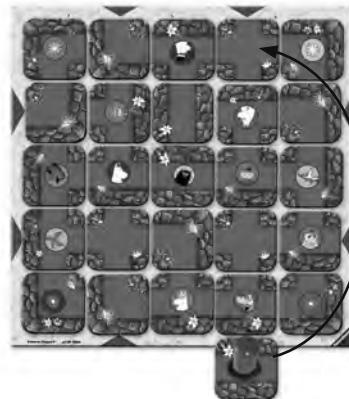
### 迷路を動かす方法

余っている迷路タイルをゲーム盤のひとつのサイドに入れます。ゲーム盤の端には、迷路タイルを入れることができるポイントを示す矢印があります。迷路タイルを押し込むと、反対側の迷路タイルが押し出されます。

この迷路タイルは、別のプレイヤーが他の場所から再び押し戻すまで、ゲーム盤の端にとどまります。



押し出される迷路タイルにコマが立っている場合、ゲーム盤の反対側(今押し込んだばかりの迷路タイルの上)にコマを置きます。この場合、プレイ中のコマを他のプレイヤーが動かしても、自分の順番としてカウントされません！



コマを移動させる前に必ず迷路タイルを動かす必要があります。迷路タイルを移動させずに、探しているキャラクターのところに到達できる場合は、その通路を妨げない迷路タイルのみを移動します。

### コマの動かし方

迷路タイルを動かしたら、コマを動かすことができます。コマを進める通路があれば迷路のどこにでも移動できます。

目指すキャラクターのところに着いたら、丸カードを取り自分の前に置くことができます。これで自分の番は終わりです。次のプレイヤーは別の丸カードを表にすることから始めます。

もし目指すキャラクターのところに行けない場合は、コマを次の番のスタート地点として有利な場所に移動させることができます。あるいは、まったく動かさないこともあります。次のプレイヤーに順番が移ります。次のプレイヤーも自分のコマで同じキャラクターに向かいます。プレイヤーのいずれかがキャラクターに到達するまで、これを繰り返します。到達したプレイヤーは丸カードを取ることができます。次のプレイヤーは新しい丸カードをめくります。

プレイヤーの一人が最後のキャラクターに到達したら、ゲーム終了です。このプレイヤーは、最後のキャラクターの丸カードを取って、自分の前に置きます。

いちばん多く丸カードを取ったプレイヤーの勝利です。

### 上級者向けの遊び方

説明書のはじめに記載されているようにゲームを準備します。この遊び方ではジャンクションは必要ではなく、カーブを使いますので、ジャンクションはすべて裏返しておきます。丸カードを下向きにしてシャッフルし、各プレイヤーに均等に配布します。各プレイヤーは丸カードを重ねて自分の前に伏せて置きます。

自分の番が来たら、一番上の丸カードをめくり、他の人から見えないようにしてキャラクターを見ます。あなただけが自分のコマを移動させるキャラクターを知っています。

この場合も、最初に迷路を動かしてから、コマを動かします。迷路タイルは押し出された場所から押し込むことはできません。つまり、前のプレイヤーの移動を取り消すことはできません。  
目指すキャラクターのところに着いたら、丸カードを表向きにして自分のそばに置き、順番を終えます。

目指すキャラクターのところに行けない時は、進める範囲内で最も良いと思われる場所までコマを移動させるか、またはそのまま動かさないでおきます。  
自分の番が終わったら、次の番で再び挑戦しましょう。同様に、次のプレイヤーも丸カードを見て、そこに描かれたキャラクターを目指します。

いずれかのプレイヤーが最後の丸カードを取り、コマをスタート地点に戻したらゲーム終了です。  
これを最初に行なったプレイヤーが勝者です！

© 2020  
© Moomin Characters™

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg



238580

Ravensburger