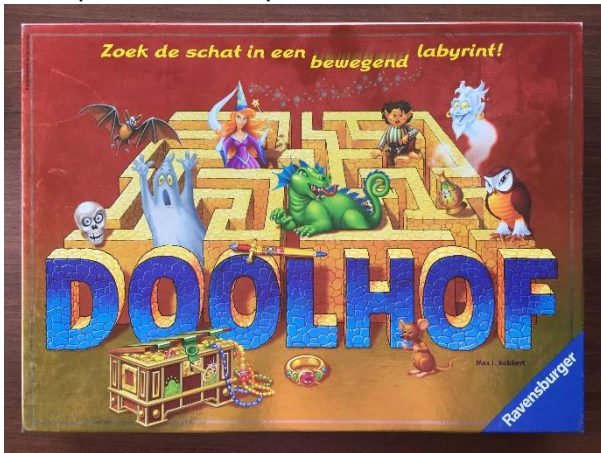


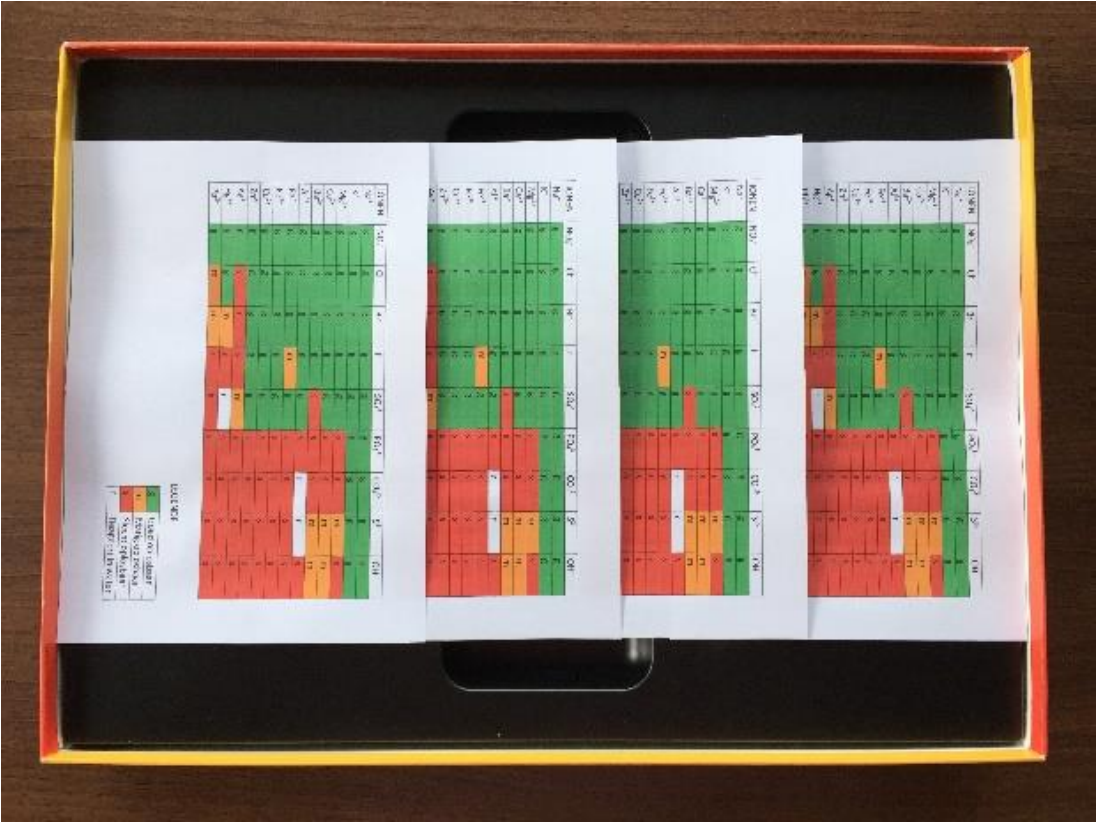
DOOLHOF: Zoek de schat in een bewegend labyrint met oplosbare en onoplosbare ionen.

Een spel voor 2-4 spelers



INHOUD

1 spelbord, 34 gangkaarten, 24 doelkaarten, 4 speelfiguren, 4 oplosbaarheidstabellen.





DOEL VAN HET SPEL

In de gangen van de betoverde doolhof gaan de spelers op zoek naar mysterieuze voorwerpen en wezens. Iedere speler probeer door het verschuiven van de gangen zijn doelen te bereiken.

Wie als eerste alle geheimen ontsluit en weer op zijn startveld aankomt, is de winnaar van dit spannende spel.

VOORBEREIDING

Voordat met het eerste spel wordt begonnen, worden de gangkaarten en de doelkaarten voorzichtig uit het karton gehaald.

De gangkaarten worden vervolgens met de afbeelding naar beneden geschud en open op de vrije velden van het speelbord gelegd, zo ontstaan door toeval de gangen in de doolhof. Er blijft altijd één gangkaart over. Die wordt in de loop van het spel voor het verschuiven van de gangen gebruikt.

De 24 doelkaarten worden geschud en onder de spelers verdeeld. De spelers leggen hun kaarten, zonder ze te bekijken, omgekeerd als stapel voor zich neer.

Iedere speler kiest een speelfiguur en zet die op het startveld met dezelfde kleur in één van de hoeken van het speelbord.

Iedereen krijgt een oplosbaarheidstabel waarop de oplosbaarheid van ionen op gecheckt kan worden.



SPELVERLOOP

Nu kijkt iedere speler naar de bovenste kaart van zijn stapel, zonder die aan de andere spelers te laten zien.

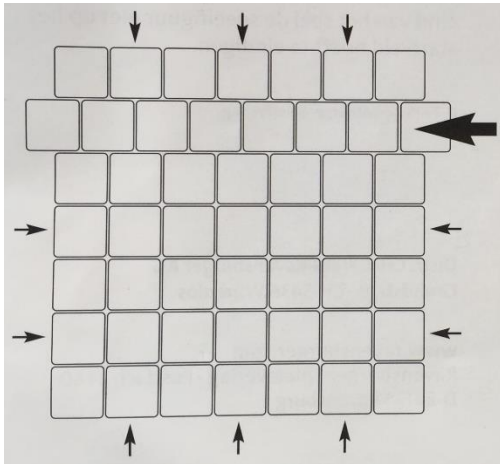
Dan begint de jongste speler. Het spel verloopt verder om de beurt in de richting van de wijzers van de klok.

Is een speler aan de beurt, dan moet hij proberen zijn speelfiguur naar het veld met hetzelfde voorwerp of wezen als op de bovenste doelkaart van zijn stapel te leiden. Daartoe verschuift hij altijd eerst de gangen van de doolhof door het inschuiven van een gangkaart en verzet zijn speelfiguur. Maar let op, de speelfiguur mag enkel verschuift worden naar een ander veld als er op de overgang van de twee velden een positief ion en een negatief ion staan die goed oplosbaar zijn. Wanneer er een positief ion en een negatief ion staan die slecht oplosbaar zijn oplosbaar, mag de speler zijn speelfiguur niet verschuiven. Ook wanneer er 2 positieve ionen of 2 negatieve ionen staan, mag de speler zijn speelfiguur niet verplaatsen.

GANGEN VERSCHUIVEN

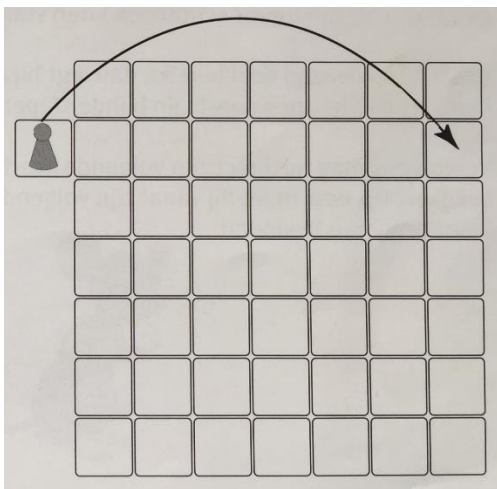
Langs de rand van het speelbord staan 12 pijlen. De speler die aan de beurt is kiest één van deze pijlen en schuift daar de overgebleven gangkaart zo ver in, dat er aan de

tegenoverliggende zijde een gangkaart wordt uitgeschoven. De kaart die er is uitgeschoven moet aan de rand van het spelbord blijven liggen, tot de volgende speler in zijn beurt hem op een andere plaats weer inschuift. Een gangkaart mag dus niet op dezelfde plaats weer worden teruggeschoven.



De gangen in de doolhof moeten in ieder geval verschoven worden, zelfs als de speler het gezochte doel zonder verschuiven kan bereiken.

Wordt bij het verschuiven de eigen speelfiguur of de speelfiguur van een andere speler met de gangkaart van het bord geschoven, dan wordt die speelfiguur aan de tegenoverliggende zijde op de zojuist opnieuw ingeschoven gangkaart gezet. Aansluitend mag de speelfiguur richting het doel verzet worden.



SPEELFIGUUR ZETTEN

Na het verschuiven van de gangen verzet de speler zijn figuur. De speler mag naar ieder veld lopen dat hij met zijn speelfiguur door een ononderbroken gang kan bereiken. Hij mag zo ver lopen als hij wil of kan. Hij mag zijn speelfiguur ook op een veld zetten, waar al een andere speelfiguur op staat.

Kan een speler zijn doel niet direct bereiken, dan mag hij zijn figuur op een veld laten staan vanwaar hij bij zijn volgende beurt een gunstige uitgangspositie heeft. Omdat er geen zetplicht geldt, kan hij zijn figuur echter ook laten staan.

Heeft de speler zijn doel bereikt, dan legt hij de kaart als bewijs open naast zijn blinde stapel.

Vervolgens mag hij direct zijn volgende kaart bekijken. Dit doel moet hij vanaf zijn volgende beurt proberen te vinden.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste al zijn doelen heeft bereikt en zijn speelfiguur daarna weer naar zijn startveld heeft kunnen leiden, is de winnaar.

SPELREGELS MET JONGE KINDEREN

Om het spel wat gemakkelijker te maken, mogen de spelers in het begin al hun doelkaartjes bekijken. De spelers kunnen nu bij elke beurt beslissen, welk doel ze als eerste willen zoeken.

Bovendien kan worden afgesproken dat aan het eind van het spel de speelfiguur niet op het startveld hoeft te eindigen.