

LABYRINTHIA



© 2018 HUCH!
© LABYRINTHIA™ 2018
RTL DISNEY Fernsehen
GmbH & Co. KG
3D: Andreas Resch
Design: SUPER RTL, HUCH!

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

super
TOY
CLUB

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Kleine Teile und kleine Kugeln. Erstickungsgefahr! **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments et petites balles. Dangers de suffocation. **Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti e piccole palle. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under three years. Small parts and small balls. Choking hazard.

HUCH!

 **SPIELREGEL**

super
TOY
CLUB

HUCH!

HERZLICH WILLKOMMEN IM „SUPER TOY CLUB“!



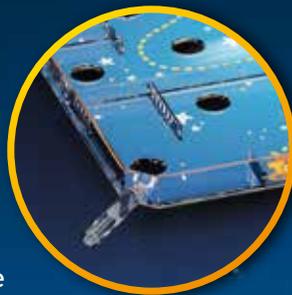
Seid ihr gut drauf? Sehr gut! Und habt ihr Lust auf eine Partie **LABYRINTHIA**? Wunderbar! Dann nichts wie los!

ZIEL DES SPIELS

Ihr müsst als Team die Kugel vom Start bis ins Ziel rollen. Ihr habt maximal eine Minute Zeit! Welches Team schafft es schneller?

SPIELVORBEREITUNG

Bevor ihr richtig loslegen könnt, müsst ihr zunächst das Spiel aufbauen: **Befestigt die 4 Griffe**, indem ihr sie in die dafür vorgesehenen Löcher steckt.



Stellt **LABYRINTHIA** danach auf eine ebene Fläche – am besten in die Mitte des Tisches. Die ebene Fläche stellt sicher, dass ihr **LABYRINTHIA** während des Spiels ungehindert in alle Richtungen kippen könnt. Jetzt benötigt ihr noch eine Uhr oder ein Smartphone, um die Zeit stoppen zu können.

Ihr spielt **LABYRINTHIA** in zwei Teams gegeneinander. In jedem Team sollten möglichst gleich viele Spieler sein (max. 4 Spieler pro Team).

Zunächst müsst ihr festlegen, wer in welchem Team spielt. Erledigt? Gut. Dann müssen sich die Teams nur noch passende Teamnamen geben. Auch erledigt? Sehr gut.

Dann können wir die Kugel ins Rollen bringen!

LASST DIE KUGEL ROLLEN!

Wenn euer Team an der Reihe ist, dann wählt jedes Teammitglied eine Ecke. Setzt euch so an den Spieltisch, dass ihr eure Ecke und den passenden Griff von **LABYRINTHIA** vor euch habt. Am besten haltet ihr den Griff mit einer Hand fest und legt die andere Hand auf den Tisch. Das machen alle außer einem von euch. Denn der wird der „Starter“ und benötigt die zweite Hand für die Kugel.

Los geht's bei Start:

Der Starter legt eine Kugel an den Anfang der gestrichelten Linie und hält sie fest.



Ein Mitglied des gegnerischen Teams wird „Stopper“. Er stellt die Stoppuhr auf eine Minute. Danach zählen alle Spieler laut „**3 – 2 – 1 – jetzt!**“ Bei „jetzt!“ aktiviert der Stopper die Stoppuhr und gleichzeitig lässt der Starter die Kugel los. Die Zeit läuft, die Kugel rollt – nun wird es ernst!

Ihr müsst über geschicktes Heben und Senken der vier Ecken das Spielfeld so kippen, dass die Kugel problemlos durch **LABYRINTHIA** rollt, ohne durch eines der Löcher zu fallen. Falls die Kugel doch einmal fällt, ist das kein Problem. Legt die Kugel schnell wieder auf den Startbereich und beginnt einfach von vorne. Die Uhr läuft dabei weiter.

UND DIE GEWINNER SIND...

Wenn die Kugel im Ziel angekommen ist, muss der Stopper die Uhr sofort stoppen. Notiert euch die Zeit. Danach ist das andere Team an der Reihe. Notiert euch auch die Zeit, die das andere Team benötigt hat, und vergleicht beide Zeiten.

Das Team, das am schnellsten war, gewinnt. Wenn ein Team es nicht schafft, die Kugel ins Ziel rollen zu lassen, verliert es. Wenn keines der beiden Teams es innerhalb einer Minute schafft, dann habt ihr ein Unentschieden erzielt. Beginnt einfach gleich noch eine Runde!

Ihr könnt auch mehrere Runden hintereinander spielen. Am Ende jeder Runde erhält das Team, das schneller war, einen Punkt. Das Team, das zuerst 10 Punkte erreicht, gewinnt.

Tipp: Ihr könnt **LABYRINTHIA** übrigens auch prima alleine spielen!

Viel Spaß!

