

MAZE Racers™



SPIELREGEL



RÈGLE DU JEU



REGOLE DEL GIOCO



GAME RULES



SPELREGELS



FoxMind



SPIELREGEL

Für alle ab 7 Jahre



PLANE! BAUE! FLITZE!

Baue so schnell du kannst ein verzwicktes Labyrinth, tausche es mit deinem Gegner und durchquere mit deiner Holzkugel als Erster das Labyrinth. Sieger ist, wer zuerst zwei Durchläufe gewinnt ...



Spieler / Team 1



Spieler / Team 2

1

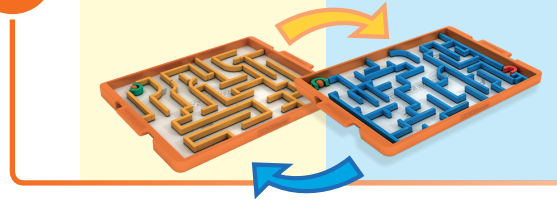
PLANEN UND BAUEN



Der andere Spieler hat nun noch eine Minute

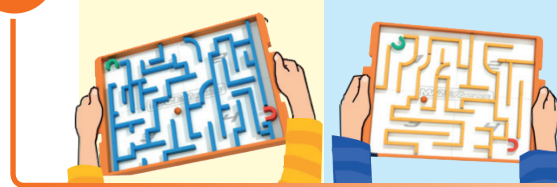
2

LABYRINTH TAUSCHEN



3

FLITZEN UND GEWINNEN



Nach jeder Runde nehmen die Spieler ihr Spielbrett zurück. Ein neues Start- und Zielviertel wird bestimmt und der Aufbau für die zweite Runde kann beginnen. Der Spieler, der zwei von drei Runden für sich entscheidet, gewinnt das Spiel.

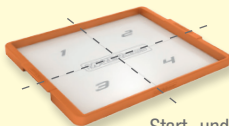


Spieler / Team 1



Spieler / Team 2

1 Labyrinth-Spielbrett



Start- und Zielviertel

1 Labyrinth-Spielbrett



Start- und Zielviertel



- 1 Abstandhalter aus Holz
- 1 roter Zielblock
- 1 grüner Startblock
- 1 Holzkugel
- 76 magnetische Labyrinthwände*



- 1 Abstandhalter aus Holz
- 1 roter Zielblock
- 1 grüner Startblock
- 1 Holzkugel
- 76 magnetische Labyrinthwände*



1 Sanduhr

*Die magnetischen Labyrinth-Wände vorsichtig aus den Magnet-Schablonen entfernen.

1. Gemeinsam Start- und Zielviertel bestimmen
2. Start- und Zielblock platzieren
3. «1, 2, 3» und los geht der Bau!

Wer zuerst fertig ist, ruft «**Rennbereit!**» und dreht die Sanduhr um.

Zeit, sein Labyrinth fertigzustellen!

Sobald die Minute abgelaufen ist:

1. Spielbretter tauschen
2. Holzkugel in grüne Startblöcke legen

Wichtige Hinweise

- Beim Bauen dürfen Start- und Zielblock innerhalb der festgelegten Vierteln verschoben werden.
- Mit dem Abstandhalter überprüfen, ob die Kugel ungehindert durchs ganze Labyrinth rollen kann.
- Kann die Kugel das Labyrinth, wieso auch immer, nicht durchqueren und das Ziel nicht erreichen, verliert der Erbauer dieses Labyrinths die Runde.
- Der erste Spieler darf das Labyrinth des Gegners weder anschauen noch diesen in irgendeiner Weise beim Bau stören.

Wettrennen im Team

Jeder Spieler eines Teams lenkt die Holzkugel für eine Wegstrecke (START-ZIEL oder ZIEL-START). Sobald die Holzkugel des ersten Teamspielers den roten Zielblock erreicht hat, gibt er das Spielbrett schnell weiter an den zweiten Teamspieler. Dieser lenkt nun die Holzkugel zurück zum grünen Startblock.

Varianten für Beginner

• Fixierte Minimum-Bauzeit

Die Spieler einigen sich auf eine fixe Minimum- Bauzeit (z.B. 7 Minuten), in der das Labyrinth erstellt werden muss. Erst nach Ablauf dieser Zeit kann ein Spieler «Rennbereit» rufen. Wie im normalen Spiel wird die Sanduhr umgedreht und der andere Spieler hat noch eine Minute Zeit, sein Labyrinth fertig zu stellen.

Herausforderung für Fortgeschrittene

• Einbauen vorgegebener Figuren

Von der Maze Racers Website www.foxmind.com das Dokument «advanced_mazes.pdf» herunterladen und die in dem Dokument enthaltenen Karten ausschneiden und dem Spiel hinzufügen. Zu Beginn jeder Runde ziehen beide Spieler eine solche Karte. Die jeweilige Figur auf der Karte wird als erstes auf dem Spielbrett nachgebaut. Danach beginnt der Aufbau des Labyrinths gemäss dem Spielablauf. Die auf der Karte vorgegebene Figur muss in den Aufbau des Labyrinths mit eingebunden werden und darf weder verschoben noch verändert werden.



RÈGLE DU JEU

Pour tous dès 7 ans



PLANIFIE! CONSTRUIS! FONCE!

Construis le labyrinthe le plus astucieux aussi rapidement que possible pour ensuite l'échanger avec celui de ton adversaire et sois le premier à parcourir le labyrinthe avec la bille en bois. Le premier joueur à remporter deux manches est déclaré vainqueur...



Joueur / équipe 1



Joueur / équipe 2

1

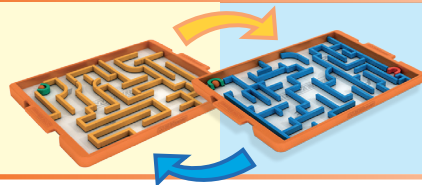
PLANIFIER ET CONSTRUIRE



Le joueur dispose alors de 1 minute pour terminer

2

ÉCHANGER LES LABYRINTHES



3

FONCER ET GAGNER

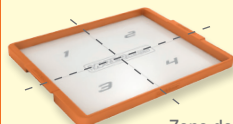


Les joueurs reprennent possession de leur labyrinthe après chaque manche jouée. Ils déterminent une nouvelle zone de départ/d'arrivée et la deuxième manche peut commencer. Le joueur ayant remporté 2 manches sur 3 est déclaré vainqueur.



Joueur / équipe 1

1 plateau de jeu labyrinthe



Zone de départ et d'arrivée



- 1 cylindre d'espacement
- 1 élément Arrivée rouge
- 1 élément Départ vert
- 1 bille en bois
- 76 parois de labyrinthe magnétiques*



Joueur / équipe 2

1 plateau de jeu labyrinthe



Zone de départ et d'arrivée



- 1 cylindre d'espacement
- 1 élément Arrivée rouge
- 1 élément Départ vert
- 1 bille en bois
- 76 parois de labyrinthe magnétiques*



1 sablier

*Retirer délicatement les parois de labyrinthe des plaques magnétiques.

1. Convenir ensemble de la zone de départ / d'arrivée
2. Placer l'élément de départ et d'arrivée
3. «1, 2, 3» et c'est parti pour la construction!

Le premier à avoir terminé, annonce «Prêt pour la course!» et retourne le sablier.

la construction de son labyrinthe!

Lorsque la minute est écoulée:

1. Echanger les labyrinthes
2. Placer la bille en bois dans l'élément de départ

Remarques importantes

- Lors de la phase de construction, les éléments de départ/d'arrivée peuvent être déplacés à l'intérieur de la zone prédéfinie.
- Vérifier avec les cylindres d'espacement si la bille peut traverser le labyrinthe sans encombres.
- Si le labyrinthe est impossible à traverser pour quelque raison que ce soit, le joueur responsable de sa construction perd la manche.
- Le premier joueur ayant terminé sa construction, ne peut regarder le plateau de son adversaire, ni nuire à la construction de ce dernier.

Course en équipes

1. Donner un signal de départ
2. Incliner le plateau pour mener la bille jusqu'à l'arrivée, puis refaire le trajet en sens inverse.

Le premier joueur ayant atteint l'élément de départ remporte cette manche.



Pour les joueurs débutants

• Durée minimum allouée

Les joueurs peuvent décider d'allouer une durée fixe (7 minutes par exemple) pour la construction de leurs labyrinthes. Ce n'est qu'à l'issue de la durée allouée qu'un joueur peut annoncer «Prêt pour la course». Il retourne ensuite le sablier et l'autre joueur dispose encore de 1 minute pour terminer la construction de son labyrinthe.

Défis pour joueurs avancés

• Intégrer des figures prédéfinies

Télécharger le document «advanced_mazes.pdf» sur le site Maze Racers au www.foxmind.com/games/maze-racers, découper les cartes du document et les ajouter au jeu. Avant chaque manche, les deux joueurs tirent chacun une de ces cartes. La figure représentée sur la carte doit être recréée sur le plateau de jeu. Les joueurs construisent ensuite leur labyrinthe selon les règles du jeu habituelles. La figure représentée sur la carte doit obligatoirement être intégrée au labyrinthe et ne peut pas être déplacée, ni modifiée.

REGOLE DEL GIOCO

Per tutti da 7 anni in poi

PROGETTA! COSTRUISCI! CORRI!

Costruisci più in fretta che puoi un intricato labirinto, scambialo con quello del tuo avversario e percorrilo tutto per primo con la tua biglia. Vince chi per primo effettua due percorsi...



Giocatore/
squadra 1



Giocatore/
squadra 2

1

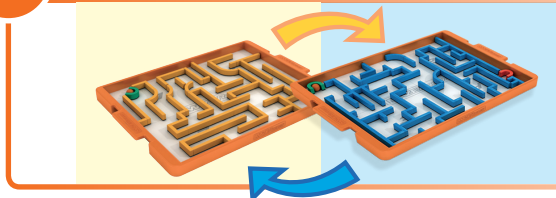
PROGETTARE E COSTRUIRE



L'altro giocatore ha a disposizione 1 minuto

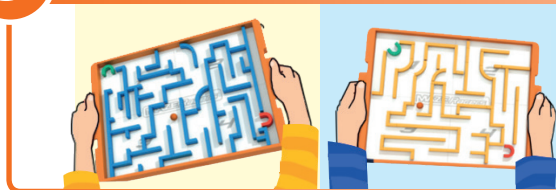
2

SCAMBIARE IL LABIRINTO



3

CORRERE E VINCERE

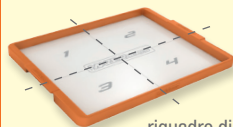


Alla fine di ogni partita i giocatori ritirano le tavole da gioco, fissano nuovamente il riquadro di partenza e arrivo e iniziano a costruire il labirinto per il prossimo giro. Vincitore in assoluto è il giocatore che vince due partite su tre.



Giocatore /
squadra 1

1 tavola da gioco per labirinto



riquadro di
partenza e
arrivo

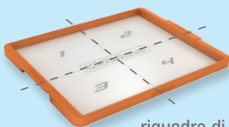


1 distanziatori in legno
1 pezzo rosso di arrivo
1 pezzo verde di partenza
1 biglia di legno
76 muri magnetici per
il labirinto*



Giocatore /
squadra 2

1 tavola da gioco per labirinto



riquadro di
partenza e
arrivo



1 distanziatori in legno
1 pezzo rosso di arrivo
1 pezzo verde di partenza
1 biglia di legno
76 muri magnetici per
il labirinto*



1 clessidra

*staccare con precauzione i muri magnetici dalle tavole magnetiche

1. Definire insieme il riquadro di partenza e arrivo
2. Collocare i pezzi di arrivo e partenza
3. 1, 2, 3, via! Inizia a costruire!

Il primo che finisce dice: «Pronto per la corsa!».

per terminare il suo labirinto!

Trascorso il minuto:

1. Scambiare le tavole da gioco
2. Collocare le biglie nei punti di partenza

Avvertenze importanti

- Al momento di costruire il labirinto è consentito spostare il pezzo di partenza e di arrivo nel riquadro stabilito.
- Servendosi del distanziatore, verificare se la biglia può scorrere liberamente lungo tutto il labirinto.
- Se per qualsiasi motivo la biglia non riesce a scorrere nel labirinto per raggiungere il traguardo, il costruttore del labirinto perde la partita.
- Il primo giocatore non deve osservare l'altro partecipante durante la costruzione del labirinto o disturbarlo durante il lavoro.

Gara a squadre

1. Dare il segnale di partenza
2. Inclinare la tavola da gioco, raggiungere il traguardo rosso e fare ritorno

Il primo giocatore che ritorna alla partenza vince la partita.



Variante per principianti

• Fissare la durata minima per costruire

I giocatori convengono una durata minima per terminare la costruzione del labirinto, ad es. 7 minuti. Terminato il tempo utile, un giocatore dice: «Pronto per la corsa!». Come nel caso della gara normale, la clessidra viene girata e l'altro giocatore ha a disposizione un minuto per terminare il suo labirinto.

Sfida per esperti

• Costruire con modelli prestabiliti

Accedere al sito Web foxmind.com di Maze Racers, scaricare e stampare il documento «advanced_mazes.pdf». Ritagliare le carte proposte dal documento e utilizzarle per il gioco. All'inizio della partita i giocatori pescano una delle carte e la figura proposta dalla carta viene riprodotta per prima sulla tavola da gioco. Successivamente la costruzione del labirinto prosegue secondo le regole del gioco ma questa volta senza modificare o spostare lo schema di costruzione proposto dalla carta.

🇬🇧 GAME RULES

For players ages 7 and up



PLAN! BUILD! RACE!

Build the trickiest maze you can imagine as fast as you can, then swap mazes with your opponent and start to race. By tilting their board, each player steers a ball through the maze as quick as they can to complete it first. Be the fastest in 2 of 3 rounds to claim victory!

 Player / team 1	 Player / team 2
1 Maze Board  start and end zones	1 Maze Board  start and end zones
 1 Spacer 1 green Start piece 1 red End piece 1 Wooden Ball 76 magnetic maze walls*	 1 Spacer 1 green Start piece 1 red End piece 1 Wooden Ball 76 magnetic maze walls*
 1 Sand Timer	

*Carefully dislodge the maze walls from the two magnetic mats by pressing on the foam sides.



Player / team 1



Player / team 2

1

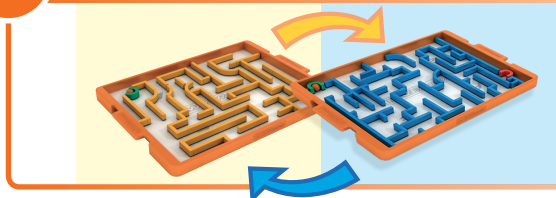
PLAN AND BUILD



The other player now only has one minute to

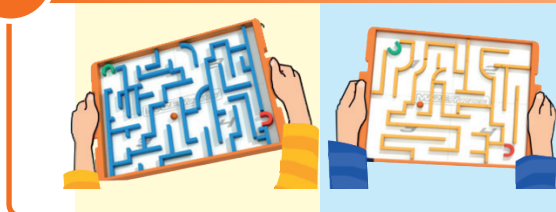
2

SWAP MAZES



3

RACE AND WIN



Players take back their boards after each round. They determine a new start and end zone and begin a new round. The player that wins 2 of 3 rounds is declared victorious.

1. Come to an agreement on the zones where you will have to place the Start and End pieces
2. “1, 2, 3” it’s time to start building!

The first player to finish their maze shouts “Ready to Race” and turns over the sand timer.

finish building their maze!

When the minute has elapsed:

1. Swap mazes
2. Place a ball inside the green Start point

Important notes

- During the building phase, Start/ End pieces can be moved inside the pre-determined zones.
- Use the spacer to ensure there is enough space for the ball to roll freely.
- If a maze is impossible to complete, for whatever reason, the player responsible for its design loses the round.
- The first player to finish their maze may not glance at their opponent’s maze or interfere in any way with their maze construction.

Team racing

1. Count to three
2. Tilt the board to steer the ball to the red End piece and then back.

The first player to make it to the red End point and back to the green Start point wins the round.



For beginners

• Minimum fixed time

Players may decide to allocate a minimum fixed time to construct the mazes (for example, 7 minutes). In this case, the first player to finish their maze declares “Ready to Race!” only once the minimum time has elapsed. They then turn over the sand timer and the other player has 1 minute to finish their maze.

Challenge for advance players

• Integrating pre-determined shapes

Download the document titled [advanced_mazes.pdf](http://www.foxmind.com/games/maze-racers) on the Maze Racers page at www.foxmind.com/games/maze-racers. Once printed, cut the document into cards. At the beginning of each round, one shape card is drawn; the players use their maze walls to replicate the shape shown on the card on their maze board. Once done, the round starts according to the game rules. Players cannot modify the pre-determined shape on their board as they build their maze.

SPELREGELS

Voor spelers van 7 jaar en ouder





DENKEN! BOUWEN! RACEN!

Bouw zo snel als je kunt, het lastigste doolhof dat je kunt bedenken. Ruil dan van doolhof met je tegenspeler en ga racen. Door het doolhof schuin te houden laat elke speler zo snel als hij kan, een bal door het doolhof rollen. Als je 2 van de 3 keer het snelste bent, win je!

 Speler / eerste team	 Speler / tweede team
1 doolhofbord	1 doolhofbord
	
start- en finishveld	start- en finishveld
	
1 afstandsstokje	1 afstandsstokje
1 groen startstukje	1 groen startstukje
1 rood finishstukje	1 rood finishstukje
1 houten bal	1 houten bal
76 magnetische doolhofmuren*	76 magnetische doolhofmuren*
	 1 zandloper

*haal de doolhofmuren voorzichtig van de twee magnetische vellen af, door tegen de schuimrubber zijanten te drukken.

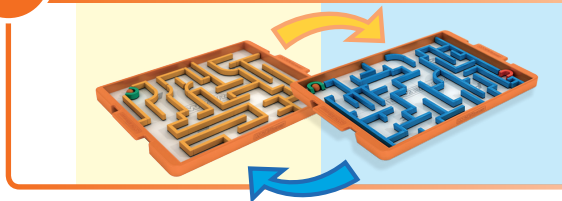
 Speler / eerste team	 Speler / tweede team
---	---

1 DENK EN BOUW



De andere speler heeft nu nog maar één minuut

2 RUIL DE DOOLHOVEN



3 RACE EN WIN



Na elke ronde krijgen de spelers hun doolhof weer terug. Ze kiezen een nieuw start- en finishveld en dan begint een nieuwe ronde. De speler die 2 van de 3 ronden wint, is de winnaar.

1. Bedenk waar je het start- en finishveld wilt hebben.
 2. Leg het start- en finishstukje ergens binnen de afgesproken plek.
 3. „1, 2, 3“ aftellen en tegelijk gaan bouwen!
- De eerste speler die het doolhof af heeft roept “klaar voor de race” en draait de zandloper om.

om zijn doolhof af te bouwen!

Als de minuut voorbij is:

1. ruil de doolhoven
2. leg een bal op het groene startveld

Let op!

- Bij het bouwen mogen de start- en finishstukjes op een andere plek binnen de gekozen plekken worden geplaatst.
- Gebruik het afstandsstokje om te controleren of er voor de bal genoeg ruimte is om overal vlot door te kunnen rollen.
- Als je onmogelijk met de bal bij het finishveld van het doolhof kunt komen, om welke reden dan ook, verliest de maker van dat doolhof de ronde.
- De eerste speler die zijn doolhof af heeft, mag niet bij zijn tegenstander spieken naar diens doolhof, of hem op welke manier dan ook hinderen.

Teamraceren

1. tel tot drie
 2. houdt het doolhof schuin om de bal naar het rode finishveld te laten rollen en dan terug.
- De eerste speler die op het rode finishveld is gekomen en weer terug, wint deze ronde.

Elk lid van het team stuurt de bal in één richting (bijvoorbeeld GROEN naar ROOD) en geeft het doolhof dan snel door aan het volgende teamlid dat de bal weer terug laat rollen (ROOD naar GROEN), enzovoorts.

Voor beginners

• Afgesproken minimumtijd

Spelers kunnen met elkaar afspreken dat ze een bepaalde minimumtijd krijgen (bijvoorbeeld 7 minuten) om het doolhof te bouwen.

In dit geval mag de eerste speler die het doolhof af heeft het “klaar voor de race” pas roepen als de minimumtijd voorbij is. Dan draait hij de zandloper om en heeft zijn tegenstander nog één minuut om zijn doolhof af te maken.

Uitdaging voor geoefende spelers

• Afgesproken stukken van het doolhof inbouwen

Download het document genaamd [advanced_mazes.pdf](#) op de pagina van de Maze Racers van www.foxmind.com/games/maze-racers. Print het document en knip het in stukken. Voor de start van een ronde wordt er een stuk getrokken. De spelers moeten met hun doolhofmuren die vorm van doolhof ergens op hun speelbord precies nabouwen. Verder mogen ze het aansluitende doolhofdeel zelf verzinnen. Het spel gaat dan volgens de normale regels verder.



Published by : FoxMind BV.

Beechavenue 129, 1119 RB Schiphol-Rijk,
The Netherlands

©2015 FoxMind Toys & Games / FoxMind Games BV.

©2015 Andy Geremia.

Maze Racers is a TM of FoxMind Games BV.

All rights reserved.

Exclusive Distribution

Carletto Deutschland GmbH

D-63128 Dietzenbach

www.carletto.de

Carletto AG

CH-8820 Wädenswil

www.carletto.ch

Printed in China.



FoxMind