

Die Legende der IRRLICHTER

Ein kooperatives Memo-Sammelabenteuer für 2 - 4
unerschrockene Helden von 6 - 99 Jahren.

Autor: Kai Haferkamp
Illustration: Stephanie Böhm
Redaktion: Annemarie Wolke
Spieldauer: ca. 20 - 30 Minuten

Eine gefährliche Nacht im Königreich Luxantis!

Eine Horde Schattenwesen macht sich auf den Weg, um das Schloss von König „Nachtula“ zu erobern. Eine alte Legende besagt, dass die Wesen nur mit den verzauberten Objekten aus dem magischen Lichterwald-Labyrinth aufgehalten werden können. Macht euch also auf den Weg dorthin, um diese zu sammeln! Behilflich sind euch dabei die blauen Glühwürmchen, die den sicheren Weg weisen. Doch aufgepasst: Wer zu viel wagt,

kann von den roten Irrlichtern auf Abwege geführt werden. Behaltet den Überblick und helft euch gegenseitig, den sicheren Weg im Gedächtnis zu behalten ... Denn gewinnen könnt ihr nur gemeinsam!

Ziel des Spiels

Versucht gemeinsam, alle Schattenwesen zu bekämpfen, bevor eines davon das oberste Feld bei Schloss Luxantis erreicht. Dafür müsst ihr im Lichterwald-Labyrinth die magischen Objekte aufsuchen.



Was sind Irrlichter?

Irrlichter sind kleine Leuchterscheinungen, die man im Moor, Sümpfen oder in dichten Wäldern über dem Boden schwebend sieht. Sie flackern meistens nur für eine kurze Zeit bläulich oder rötlich auf und erlöschen dann wieder. Der Name kommt möglicherweise von den Irrwischen, das sind Naturgeister. Er könnte auch mit dem Wort „herumirren“ zu tun haben. Wenn ein Wanderer dem Irrlicht folgt, kann er vom Weg abkommen. Deshalb glauben viele Menschen an alte Geschichten, die besagen, dass die Irrlichter Unglück bringen sollen. Sie kommen in Sagen, Liedern und Märchen fast in der ganzen Welt vor.

Wissenschaftler sind sich nicht sicher, was Irrlichter tatsächlich sind. Es kann sein, dass es sich um Verwechslungen mit unterschiedlichen Arten von Lichtern in der Natur handelt. Manche Tiere und Pflanzen leuchten von selbst. Das nennt man Biolumineszenz. Ein bekanntes Beispiel ist das Glühwürmchen. Es gibt auch Arten von Pilzen, die im Dunkeln glühen. Eine andere mögliche Erklärung sind Gase, die entstehen, wenn Pflanzenteile im Sumpf verfaulen. Dieses kann sich selbst entzünden und dann als kurz aufflammendes Licht erscheinen. Irrlichter bleiben also ein faszinierendes Phänomen, das auch in unserem Spiel für viel Spannung sorgt. Seid gespannt und lasst euch bloß nicht in die Irre führen.

Spielinhalt

- 1 1 Spielbrett Lichterwald-Labyrinth mit LED-Technik
- 2 4 transparente Spielfiguren
- 3 1 Spielplan Weg zum Schloss Luxantis
- 4 36 Schattenwesen-Karten
- 5 24 Baum-Plättchen
- 6 1 Würfel
- 1 Spielanleitung



Vor dem ersten Spiel

Bitte drückt das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Tableaus!
Die restlichen Teile der Tableaus könnt ihr gleich wegwerfen.

Informationen zum Einlegen der Batterien und weitere Nutzungs- und Sicherheitshinweise findet ihr auf Seite 38/39.

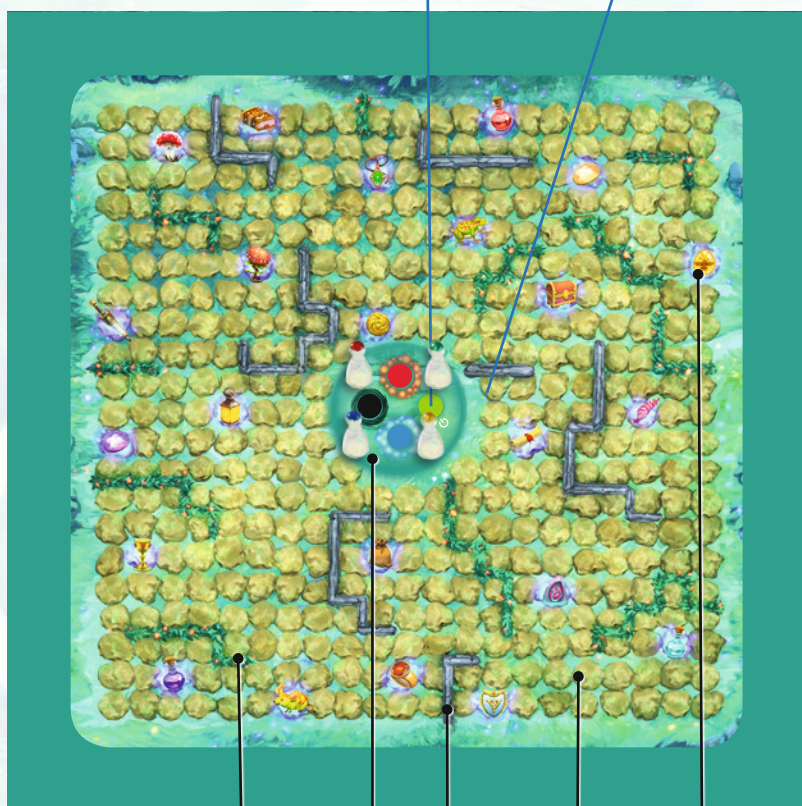
Spielvorbereitung

1. Legt den Schachtelboden mit dem LED-Spielbrett in die Mitte und schaltet ihn ein. Dazu drückt ihr **den grünen Knopf**. Alle Lichter blinken jetzt kurz auf.

2. Jeder Spieler nimmt sich eine **Spelfigur** und stellt sie auf die **Lichtung im Lichterwald-Labyrinth** (Bedienteil in der Mitte des LED-Spielbretts), sodass die Knöpfe frei zugänglich sind. Übrige Spielfiguren werden nicht benötigt und kommen zurück in den Schachteldeckel.

Tipp: An den Seitenwänden des Schachtelbodens seht ihr jeweils einen der heldenhaften Charaktere aus Luxantis abgebildet. Wenn ihr die farblich passende Spielfigur zu der Schachtelseite auswählt, an der ihr sitzt, hilft sie, euch sich zu merken, welche Spielfigur die eigene ist.

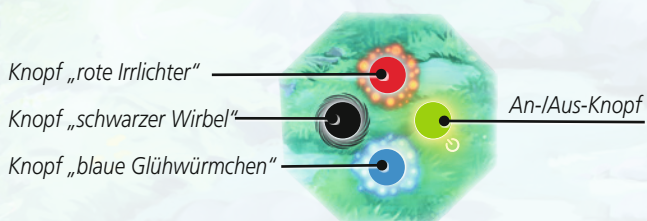
3. Legt den kleineren Spielplan (mit dem **Weg zum Schloss Luxantis**) neben dem Schachtelboden bereit.



Hecke Lichtung Mauer Wegfeld Wegfeld mit Objekt



Schattenwesen-Karten mit 1-4 magischen Objekten



4. Mischt alle **Schattenwesen-Karten** und zieht 8 davon. Der Rest wird nicht benötigt und kommt zurück in den Schachteldeckel.

Legt auf die **untere Reihe** des kleineren Spielplans auf **jedes der 4 Felder** **eine** Schattenwesen-Karte. Die restlichen 4 Karten legt ihr als **verdeckten Stapel** daneben.

5. Legt den **Würfel** und die **Baum-Plättchen** bereit.





Spielablauf

Es wird ernst – die ersten Schattenwesen haben sich auf den Weg gemacht, um das Schloss Luxantis zu erobern.

Schaut euch die 1 - 4 magischen Objekte, die auf den 4 offen ausliegenden Schattenwesen-Karten abgebildet sind, **gut an**. Diese benötigt ihr, um die jeweiligen Schattenwesen zu bekämpfen. Schaut euch genau an, wo die entsprechenden Objekte im Lichterwald-Labyrinth zu finden sind. **Sprecht euch untereinander ab**, wer sich auf den Weg zu welchem Objekt macht, welche Reihenfolge sinnvoll ist und welche Wege sich eventuell verbinden lassen!



Drückt zum Start der Runde den schwarzen Knopf auf der Lichtung!

Merkt euch gut, welche Wegfelder jetzt rot aufleuchten, denn die Irrlichter erlöschen gleich wieder. Die Wegfelder mit Irrlichtern können sehr gefährlich sein. Ihr dürft sie im Spielverlauf zwar mit eurer Spielfigur betreten, aber das birgt ein gewisses Risiko. Alle Wegfelder, die jetzt nicht leuchten, sind momentan sichere Felder mit blauen Glühwürmchen.

Sobald es wieder finster geworden ist, kann die Reise durch das Lichterwald-Labyrinth beginnen.

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der furchtloseste Spieler beginnt.

Ein Zug besteht immer aus zwei Aktionen: **A - Spielfigur bewegen** und **B - Würfeln**.

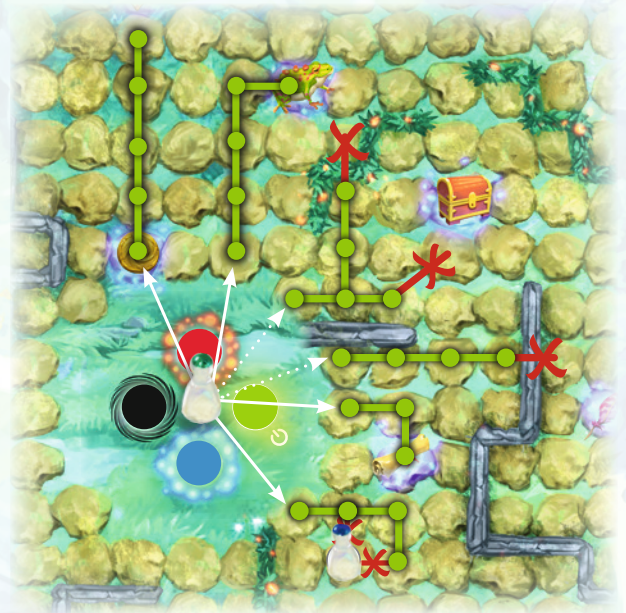
Aktion A - Spielfigur bewegen



Du darfst:

- dich vorher mit deinen Mitspielern absprechen.
- entscheiden, an welcher Seite du die Lichtung verlässt.
- deine Spielfigur in deinem Zug **bis zu 5 Wegfelder** weit ziehen.
- auch weniger als 5 Felder ziehen.
- **senkrecht und waagrecht** von Wegfeld zu Wegfeld ziehen.
- **nicht** diagonal ziehen.
- **nicht** über Hecken und Mauern ziehen.
- nur auf freie Wegfelder ziehen. Felder, auf denen schon andere Spielfiguren stehen, sind besetzt und können nicht übersprungen werden.

Grün = erlaubte Bewegung
Rot = nicht erlaubte Bewegung



Magische Objekte

Um ein magisches Objekt im Kampf gegen die Schattenwesen benutzen zu können (dazu mehr auf Seite 5), musst du deinen Zug mit deiner Spielfigur auf dem betreffenden Wegfeld beenden.

Du darfst magische Objekte aber auch ungenutzt lassen, indem du über das Wegfeld hinwegziehst.

Stehst du mit deiner Figur auf einem Feld mit einem magischen Objekt, kann dir nichts passieren. Du bist hier sicher – egal, in welcher Farbe die umliegenden Felder aufleuchten und ob du das Objekt gerade benötigst oder nicht.



Aktion B - Würfeln

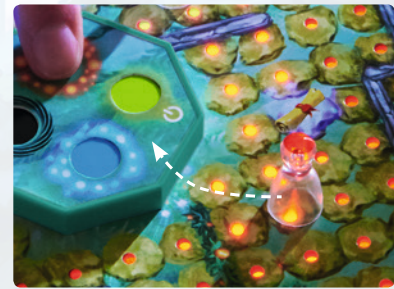
Nachdem du deine Figur bewegt hast, musst du noch würfeln.
Was zeigt der Würfel?



Rote Irrlichter

Jetzt wird es gefährlich. Hat sich jemand in die Irre führen lassen?

- **Drücke den roten Knopf:** Die roten Irrlichter markieren erneut die gefährlichen Gebiete im Wald.
- Alle Spieler, die auf einem rot leuchtenden Wegfeld stehen, müssen ihre Spielfigur nun zurück auf die Lichtung stellen und in ihrem nächsten Zug wieder von dort aus starten. Alle anderen Spielfiguren dürfen stehen bleiben.



Blaue Glühwürmchen

Glück gehabt! Die blauen Glühwürmchen zeigen euch noch einmal den sicheren Weg durch den Wald.

- **Drücke den blauen Knopf:** Es leuchten nun eine Zeit lang alle sicheren Gebiete blau auf. Merkt sie euch gut, damit ihr wisst, welcher Weg zu den magischen Objekten gefahrlos begehbar ist.
- Alle Spieler, die auf einem Wegfeld stehen, das blau leuchtet, dürfen ihre Spielfigur **freiwillig** genau ein Wegfeld weiterbewegen.
- Erreicht ein Spieler dadurch ein magisches Objekt, kann er dieses benutzen, um die Schattenwesen zu bekämpfen (siehe unten).



Schwarzer Wirbel

Aufgepasst! Die Glühwürmchen und Irrlichter verändern ihre Position!

- **Drücke den schwarzen Knopf:** Nun leuchten die roten Irrlichter auf anderen Wegfeldern. Auch die sicheren Gebiete mit den blauen Glühwürmchen sind jetzt natürlich an anderer Stelle. Merkt euch diese neuen Positionen gut.
- Steht eine Spielfigur auf einem nun rot leuchtenden Feld, hat der Spieler leider Pech gehabt: Er muss seine Spielfigur zurück auf die Lichtung stellen.
- Wenn die roten Irrlichter blinken, habt ihr nur noch wenige Sekunden zum Merken – danach gehen die Lichter wieder aus.



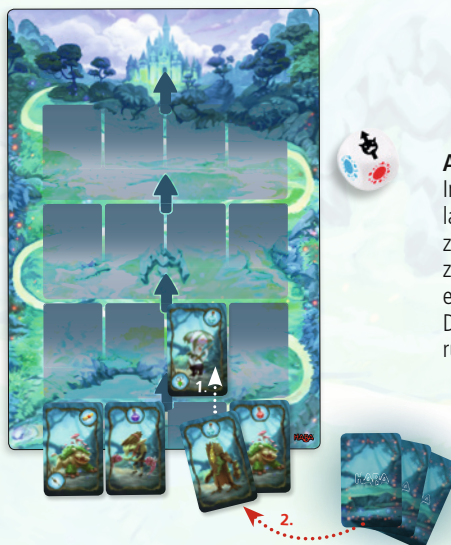
Schattenwesen

Oje, ein Schattenwesen macht sich auf den Weg Richtung Schloss.

- Überlegt gemeinsam, welches Schattenwesen ihr ein Feld vorrückt. Schiebt die Karte dafür in Pfeilrichtung ein freies Feld auf dem Spielplan weiter nach oben. Denkt daran: Wenn ein Schattenwesen das Schloss erreicht, habt ihr verloren.

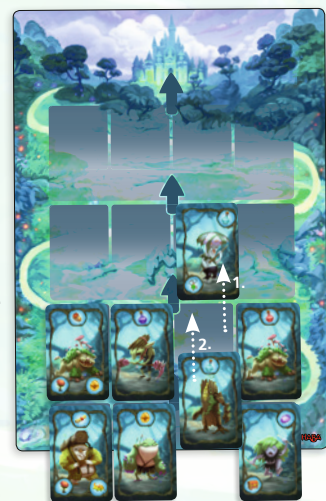
Wichtig:

Die entstehenden Lücken in der untersten Reihe auf dem Spielplan füllt ihr direkt so lange mit den Karten vom Nachziehstapel auf, bis dieser leer ist.



Achtung:

Im späteren Spielverlauf darf keine Lücke zwischen zwei Schattenwesen in einer Spalte entstehen. Die untersten Wesen rücken immer auf.



Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wie bekämpft ihr die Schattenwesen?

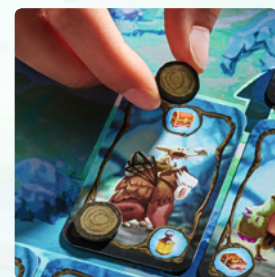
Beendet ein Spieler seinen Zug mit seiner Spielfigur auf einem Feld mit einem magischen Objekt, überprüft ihr, ob eine oder mehrere der offen liegenden Schattenwesen-Karten dieses Objekt zeigen.

Nein?

- Schade, dieses Objekt nützt euch gerade nicht und es passiert nichts.

Ja?

- Super! Ihr könnt das magische Objekt im Kampf gegen die Schattenwesen anwenden. Deckt das Objekt auf jeder offenen Schattenwesen-Karte mit einem Baum-Plättchen ab.



Sobald alle Objekte auf einer Karte abgedeckt sind, ist dieses Wesen besiegt und es verschwindet. Nehmt dazu alle Baum-Plättchen von dieser Karte herunter und legt sie zurück in den Vorrat. Nehmt die Schattenwesen-Karte vom Spielplan und legt sie beiseite.

Auch hier gilt: Entstandene Lücken in der untersten Reihe auf dem Spielplan füllt ihr direkt so lange mit den Karten vom Nachziehstapel auf, bis dieser leer ist. Lücken zwischen zwei Schattenwesen in einer Spalte werden durch Aufrücken der unteren Wesen geschlossen. Befinden sich auf der vom Nachziehstapel gezogenen Karte magische Objekte, auf deren zugehörigen Wegfeldern gerade Spielfiguren von euch stehen, dürft ihr die Objekte auch auf dieser Karte sofort abdecken.



Beispielzug:



Um den Pilzkobold (unten rechts) verschwinden zu lassen, braucht ihr noch den magischen Kelch.

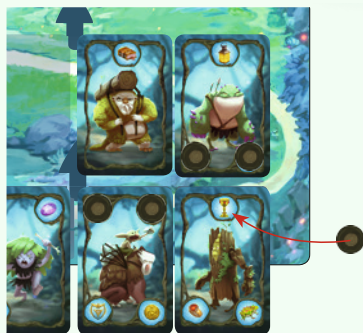
Paul ist an der Reihe und bewegt zunächst seine Spielfigur um 4 Schritte (den 5. lässt er verfallen) und erreicht das Wegfeld mit dem Kelch.



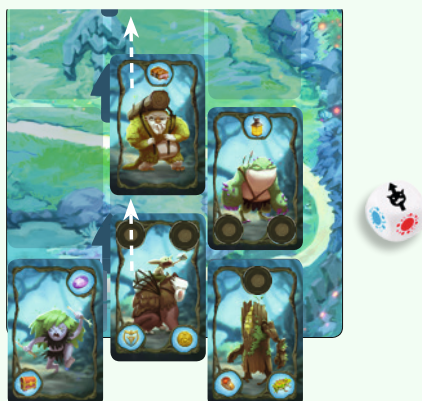
Er deckt das Kelch-Symbol auf der Pilzkobold-Karte mit einem Baum-Plättchen ab. Der Kelch ist außerdem noch auf einer weiteren Schattenwesen-Karte zu sehen. Auch dort darf er es abdecken.



Der Pilzkobold ist erfolgreich abgewehrt, da alle Objekte abgedeckt sind. Die beiden Baum-Plättchen kommen zurück in den Vorrat und die Karte aus dem Spiel. Da eine Lücke in der untersten Reihe entstanden ist, wird die nächste Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt und auf das freie Feld gelegt.



Auch hier ist der Kelch zu sehen. Paul darf ihn direkt abdecken, weil seine Spielfigur noch auf dem Kelch-Feld steht.



Danach muss Paul noch würfeln.

Er würfelt leider das Schattenwesen-Symbol und entscheidet sich, das Baumstamm-Monster vorzurücken. Das darunterliegende Wesen rückt ebenfalls hoch, da sich keine Lücke zwischen den beiden befinden darf. Weil der Nachziehstapel leer ist, muss Paul die Lücke in der untersten Reihe nicht mehr auffüllen.

Nun ist Kaja an der Reihe und zieht ihre Spielfigur...

Spielende



Schafft ihr es, alle acht Schattenwesen verschwinden zu lassen, bevor eines der Schattenwesen das Schloss erreicht, habt ihr gemeinsam gewonnen. Herzlichen Glückwunsch – ihr seid die Helden von Luxantis!

Erreicht eines der Schattenwesen das Schloss, habt ihr leider gemeinsam verloren. Dies passiert, wenn ihr das Schattenwesen würfelt und ein Schattenwesen aus der obersten, vierten Reihe vorgerückt werden muss. Am besten versucht ihr es gleich noch einmal!

Viel Glück!

Wichtig! Nach dem Spiel:

Drückt den grünen Knopf, um das Spielfeld wieder auszuschalten und die Batterien zu schonen.



Spieltipps

- Sprecht euch ab, wer zu welchem magischen Objekt läuft.
- Schaut genau, welche magischen Objekte ihr am dringendsten benötigt.
- Überlegt immer gemeinsam, welche Schattenwesen ihr vorrückt:
 - ihr solltet möglichst schwache Schattenwesen (mit wenigen sichtbaren Objekten) vorrücken, die ihr bald verschwinden lassen könnt oder die noch recht weit entfernt vom Schloss liegen.
- Beachtet beim Drücken der Tasten auf dem Bedienteil, dass die Lichter immer erst wieder aus sein müssen, bevor ihr eine neue Taste drücken und eine neue Aktion auslösen könnt.
- Der **Schwierigkeitsgrad** kann individuell angepasst werden: Wollt ihr das Spiel **einfacher** machen (insbesondere wenn ihr nur zu zweit spielt), mischt nur die Schattenwesen-Karten mit 1 oder 2 Objekten und nehmt davon die 8 Karten, die ihr bekämpfen müsst. Soll das Spiel **schwieriger** sein, nehmt nur die Schattenwesen-Karten mit 3 oder 4 Objekten. Außerdem könnt ihr die Schattenwesen eine Reihe weiter oben auf dem Spielplan starten lassen. So haben sie einen kürzeren Weg und es wird bedrohlicher für euch.

Kurzspielregel:

- Nach dem Spielaufbau: Spielbrett anschalten – grüner Knopf

Spielzug:

- Bis zu 5 Schritte mit eigener Spielfigur ziehen und
- Würfeln und Aktion ausführen
 - Rot: Am Bedienteil drücken und alle Figuren auf roten Feldern müssen zurück auf Lichtung.
 - Blau: Am Bedienteil drücken und alle Figuren auf blauen Feldern dürfen einen Schritt laufen.
 - Schwarz: Am Bedienteil drücken. Neue Verteilung der roten und blauen Lichter merken. Alle Figuren auf roten Feldern müssen zurück auf Lichtung.
 - Schattenwesen: Eine Schattenwesen-Karte vorrücken.

Spielfigur auf Feld mit einem magischen Objekt?

- Wenn Objekt auf Schattenwesen-Karte abgebildet? → mit Baum-Plättchen abdecken
- Alle Objekte auf Schattenwesen-Karte mit Baum-Plättchen abgedeckt? → Schattenwesen bekämpft → Karte beiseitelegen

Spielende

- Alle acht Schattenwesen-Karten beiseitegelegt? → gemeinsam gewonnen
- Eine Schattenwesen-Karte ist bis zum Schloss vorgerückt → gemeinsam verloren



Der Autor / Die Illustratorin



Der Autor

Kai Haferkamp

ist Rechtsanwalt und lebt in Osnabrück. Er begann schon während seines Jurastudiums mit dem Erfinden von Kinderspielen und hat mittlerweile über 150 Spiele veröffentlicht. Zu seinen größten Erfolgen zählt die Auszeichnung „Kinderspiel des Jahres“ im Jahr 2005 sowie das 2003 bei HABA erschienene Spiel „Schloss Schlotterstein“, das unter anderem den „Deutschen Spielepreis“ in der Kategorie „Bestes Kinderspiel“ erhielt.



Die Illustratorin

Stephanie Böhm

wurde 1988 in Dresden geboren. Sie wollte schon früh Spiele illustrieren und studierte für kurze Zeit Spiel- und Lernmitteldesign in Halle (Saale), wo sie vor allem unnütze Dinge baute. Schließlich brach sie das Studium ab, entdeckte Digital Painting und bekam ihren ersten Job in der Videospiele-Branche. Einige Jahre später machte sie sich als Illustratorin selbstständig und arbeitet seitdem für Spiele jeder Art. Derzeit lebt sie in Wuppertal.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



LUXANTIS

A cooperative memory matching adventure for
2 - 4 fearless heroes aged 6 - 99

Author: Kai Haferkamp

Illustration: Stephanie Böhm

Editorial staff: Annemarie Wolke

Length of the game: approx. 20 - 30 minutes

A risky night in the Kingdom of Luxantis!

A horde of shadow creatures is setting off to capture King Nachtula's castle. An old legend says that the creatures can only be vanquished by the enchanted objects from the light

forest labyrinth. So head to the forest to cooperatively collect these magic objects! The blue fireflies will guide you safely on your way and will be very helpful to you. But be careful! Anyone who risks too much can be led astray by the red ghost lights. Stay on top of things and help each

other to keep the safe path in mind ... you can only win together!

Aim of the game:

Together try to vanquish all the shadow creatures before any one of them reaches Luxantis Castle. To do this, you will have to find the magic objects in the light forest.

Contents:

- 1 1 Light forest labyrinth game board with LED technology
- 2 4 transparent play figures
- 3 1 path to Luxantis Castle game board
- 4 36 shadow creature cards,
- 5 24 tree tiles
- 6 1 die
- 1 set of instructions



Before the first game

Please carefully remove all of the game material from the panels before starting the first game! You can throw away the remaining parts of the panels.

You can find information on inserting the batteries and other user and safety information on pages 38/39.

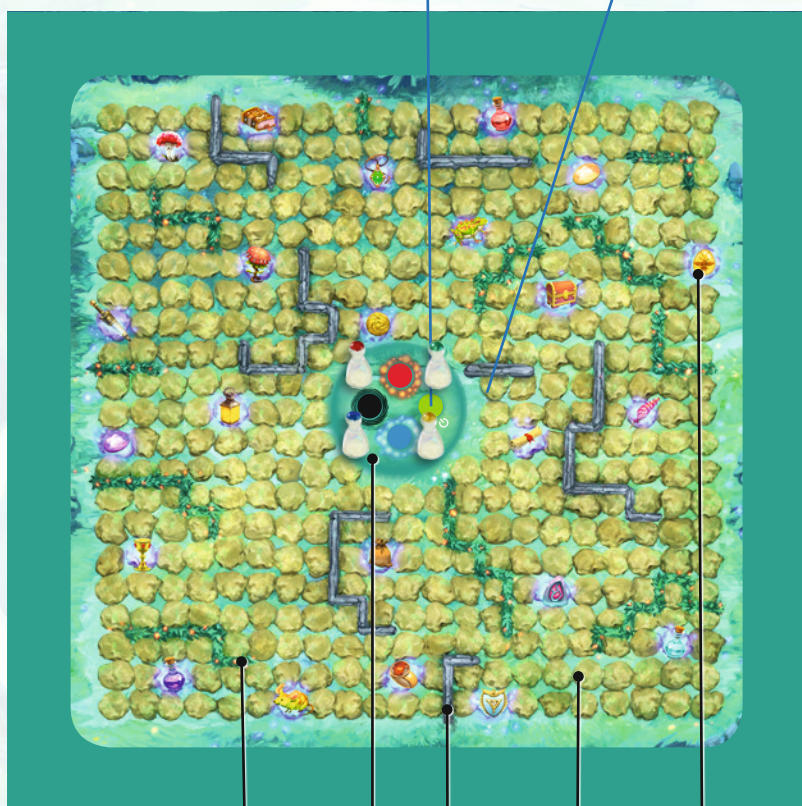
Game Setup

1. Place the light forest board in the middle of the table and press **the green button** to turn it on. All of the lights will briefly flash.

2. Give each player a **player marker**. Players place their markers in the **center clearing in the labyrinth**. This will be what players use to move around the forest.

Tip: On each of the side panels of the box base, you can see illustrated one of the heroic characters from Luxantis. If you select the player marker that matches the color of the box panel facing where you are sitting, it will help remind you which player marker is yours.

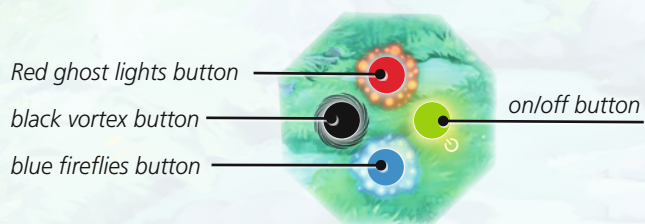
3. Place the **castle board** off to one side.



hedge clearing wall path space path space with object



creatures cards with 1-4 magic objects



Red ghost lights button black vortex button blue fireflies button on/off button

4. Shuffle the 36 **Shadow Creature card** and deal 8 cards face down next to the castle game board. These will be the 8 creatures that you need to vanquish in order to win.

Note: If you want an easier game just play with the 1 and 2 symbol creature cards; for more difficult game play use the 3 and 4 symbol creature cards.

Take **the top four cards** from this pile and place them **face up** on the **bottom row** of the castle board. These are the first four creatures you will face.

5. Have the **die** and **tree tiles** ready.





How to Play

Look closely at the one to four magic objects depicted on each of the four face up shadow creature cards. Examine the light forest closely to locate the magic objects. **Discuss and agree amongst each other** which player will head toward which object, which order makes sense, and which paths can be connected. The goal is to locate each magic object depicted on the creature cards and cover them with round tree tiles. Once a creature has all of their objects covered, then this creature has been successfully vanquished! He will not make it to the castle and is knocked out of the game.



Press the black button at the start of the round!

The Black Vortex will randomize the light forest. So make sure you press it at the start of a new game. Once pressed it will show you which sections of the forest will be risky to venture into (red light spaces) and which sections will be safe (blue light spaces).

As soon as the lights in the forest go out, the journey can begin.

Play in a clockwise direction.

The bravest player is the starting player.

A turn always consists of two actions: **A - move the play figure** and **B - roll the die**

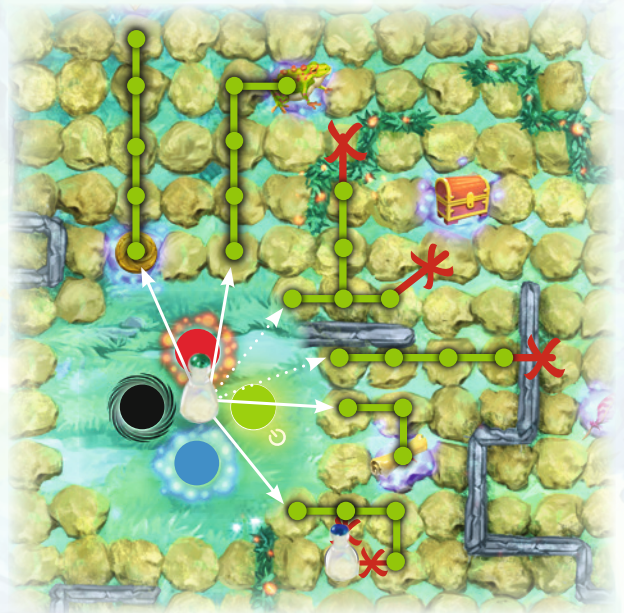
Action A - move the play figure



You may:

- decide on which side you will exit the clearing.
- move your play figure up to **5 path spaces** during your turn.
- move **vertically and horizontally** from path space to path space.
- **No** diagonally movement is allowed.
- **Not** move over hedges and walls.
- Only move on open path spaces. You cannot move onto or jump over other players figures.

Green = permitted movement
Red = forbidden movement



Magic objects

In order to be able to use a magic object in the fight against the shadow creatures (more about this on page 11), you have to end your turn with your play figure on the corresponding path space.

But you may also leave magic objects unused by moving past them.

Nothing can happen to you if you and your play figure are on a space with a magic object. You are safe here regardless of which color the surrounding spaces light up as and whether or not you need the magic object.



Action B - roll the die

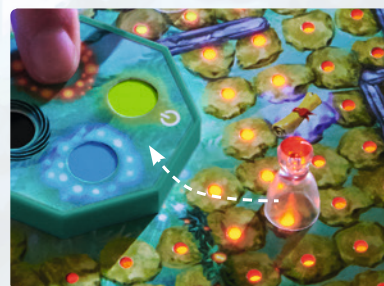
After you have moved your figure, you still have to roll the die.
What does the die show?



Red ghost lights:

Now it's getting risky. Has someone led you astray?

- **Press the red button:** The red ghost lights mark the dangerous areas in the forest.
- All the players who are on a path space that lights up red now have to place their play figure back in the clearing and start again from there during their next turn.
- All other play figures can stay where they are.



Blue fireflies:

You're lucky! The blue fireflies show you the safe path through the forest.

- **Press the blue button:** All safe areas briefly light up blue. Remember them well so that you know which path may be safely traversed to the magic objects.
- All the players who are on a path space that lights up blue have the option to move their play figure exactly one path space.
- If a player thereby reaches a magic object, they can use it to fight the shadow creatures (see below).



Black vortex:

Watch out! The fireflies and all of the ghost lights are changing their positions!

- **Press the black button:** The red ghost lights and the safe blue fireflies light up now on completely different path spaces. Try to remember these new positions well.
- If a play figure is on a space that now lights up red, the player unfortunately is out of luck. The player must place their play figure back in the clearing.
- When the red ghost lights flash, you only have a few seconds to remember them. The lights go out again after that.



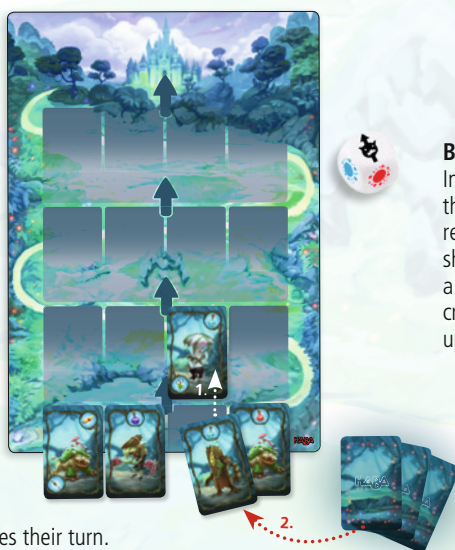
Shadow creatures:

Oh dear, a shadow creature is heading toward the castle.

- Think together about which shadow creature you will move forward one space. Move the card for this creature one open space further in the direction of the arrow on the game board.
- Remember: If any one shadow creature reaches the castle, you will have all lost together.

Important:

You have to immediately fill in the gaps in the lowest row on the game board with the cards from the draw pile until the draw pile is empty.



Beware:

In the later course of the game! No gap may result between two shadow creatures in a column. The lowest creatures always move up.



Then the next player takes their turn.

How do you fight the shadow creatures?

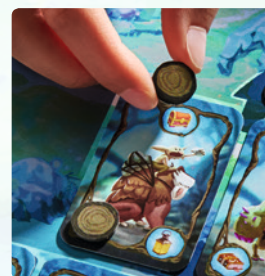
If a player ends their turn with their play figure on a space with a magic object, check whether one or more of the face-up shadow creature cards shows this object.

No?

- Too bad, this object won't help you just now and nothing happens.

Yes?

- Fantastic! You can use the magic object in the fight against the shadow creatures. Cover the object on each face-up shadow creature card with a tree tile.



As soon as all the objects are covered on a card, this creature is vanquished and disappears. Remove all the tree tiles from this card and place them back in the stockpile. Remove the shadow creature card from the game board and place it aside.

The card "gap" rule on the castle tower board also applies here. Players must immediately fill in the gaps that result on the lowest row with the cards from the draw pile. Gaps between two shadow creatures in a column will be closed by moving up the lower creatures. Gap fill in continues until the stockpile is gone.

If magic objects are located on a card drawn from the draw pile and your play figures are on their corresponding path spaces, you may immediately cover the objects on this card as well.



Sample move



In order to make the mushroom goblin (lower right) disappear, you need the magic chalice.

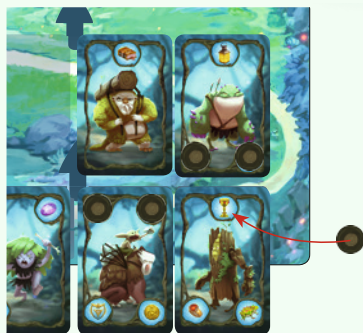
It's Paul's turn, and he first moves his play figure 4 steps (he skips the 5th step) and reaches the path space with the chalice.



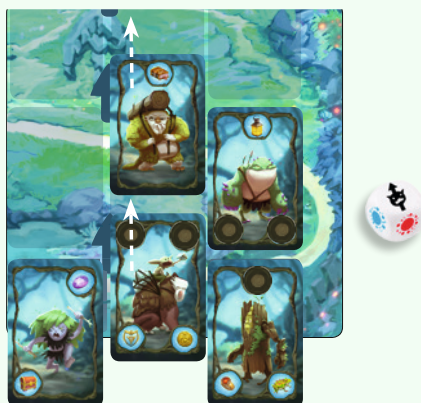
He covers the chalice symbol on the mushroom goblin card with a tree tile. The chalice can also still be seen on another shadow creature card. It may be covered there as well.



The mushroom goblin has been successfully fended off, since all the objects on the card have been covered. Both tree tiles go back in the stockpile, and the card is removed from the game. Since a gap has resulted in the lowest row, the next card on the draw pile is turned over and placed on the open space.



The chalice can also be seen here. Paul may cover it immediately because his play figure is on the chalice space.



Paul then must roll the die.

Unfortunately, he rolls the shadow creature symbol and decides to move the log monster forward. The creature below it likewise moves up, since there may not be any gap between the two creatures. Because the draw pile is empty, Paul does not have to fill in the gap in the lowest row.

It's now Kaia's turn, and she moves her play figure...

End of the game



If you manage to vanquish all eight shadow creatures before one of them reaches the castle, you have all won together. Congratulations! You are the heroes of Luxantis!

If one of the shadow creatures reaches the castle, you have unfortunately all lost together. This happens when you roll the shadow creature and a shadow creature has to be moved forward from the uppermost, fourth row. Why don't you try again? Good luck next time!

Important! After the game:

Press the green button to turn off the game board again and save the batteries.



Playing tips:

- Agree on who will go to which magic object.
- Look closely at which magic object you need most urgently.
- Always think together about which shadow creature you will move forward.
You should preferably move forward weak shadow creatures (with few visible objects), which you can quickly vanquish or those that are a long way from the castle.
- When pressing the buttons on the control panel, note that the lights must be off before you can press a new button and initiate a new action.
- The **degree of difficulty** can be individually adjusted. If you want to make the game **easier** (especially if only two of you are playing), shuffle shadow creature cards that only have one or two objects. Use eight cards from these to fight against. To make the game **more difficult**, use only the shadow creature cards with three or four magic objects. You can also have the shadow creatures start one row higher on the game board; they then have a shorter path, and it will be more menacing for you.

Brief rules of the game:

- After setting up the game: Turn on the game board – green button

Move:

- move up to 5 steps with your own play figure and
- roll the die and carry out the action
 - Red: Press on the control panel. All figures on the red spaces have to go back to the clearing.
 - Blue: Press on the control panel. All figures on the blue spaces may move one step.
 - Black: Press on the control panel. Remember the new distribution of the red and blue lights. All figures on the red spaces have to go back to the clearing.
 - Shadow creatures: Move a shadow creature card forward.

Play figure on a space with a magic object?

- Is the object illustrated on the shadow creature card? → Cover with tree tile
- Are all objects on a shadow creature card covered with tree tiles? → Shadow creature vanquished → Lay card aside, put tree tiles back into stockpile

End of the game

- Are all eight shadow creatures vanquished? → You've won together
- Has a shadow creature been moved forward to the castle → You've lost together



Author / Illustrator



Author

Kai Haferkamp

is a lawyer from Osnabrück, who originally started inventing children's games while studying law, and who since then has published over 150 of his games.

Amongst his greatest successes are; the award for the "Best Children's Game of the Year" in 2005 and "Shiver-stone Castle" published in 2003 by HABA that was awarded the "German Games award" in the category "Best Children's Game".



Illustrator

Stephanie Böhm

was born in 1988 in Dresden. From an early age her aim was to illustrate games, and she briefly studied game and learning aid design in Halle (Saale) where

she designed essentially unnecessary things. Eventually she gave up her studies, discovered digital painting and got her first job in the video game industry. A few years later she started working as a freelance illustrator, and has since been working on a variety of games. She currently lives in Wuppertal.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



LUXANTIS

Un jeu de collecte et de mémoire coopératif pour
2 à 4 héros intrépides de 6 à 99 ans.

Auteur : Kai Haferkamp

Graphisme : Stephanie Böhm

Rédaction : Annemarie Wolke

Durée du jeu : env. 20 à 30 minutes

Quelle nuit effroyable au royaume de Luxantis !

Un groupe de créatures de l'ombre s'est mis en tête de prendre d'assaut le château du roi « Nocturno ». D'après la légende, seuls des objets enchantés permettent de maintenir ces créatures à distance. Mais ces objets se trouvent dans le labyrinthe de la forêt des

lumières. Partez donc rapidement pour les ramener au château ! Des lucioles bleues sont là pour vous aider : elles vous indiquent la route à suivre. Mais attention : ne laissez pas les feux follets rouges vous entraîner dans la mauvaise direction.

Conservez une bonne vue d'ensemble et aidez-vous les uns les autres à mémoriser le bon chemin... En effet,

vous ne pourrez gagner qu'en jouant tous ensemble !

But du jeu :

En coopérant, tentez de combattre toutes les créatures de l'ombre avant que l'une d'entre elles n'atteigne la case supérieure du château de Luxantis. Pour ce faire, il vous faudra trouver les objets magiques dissimulés dans le labyrinthe de la forêt des lumières.

Contenu du jeu :

- 1 1 plateau de jeu « labyrinthe de la forêt des lumières » avec technologie à LED
- 2 4 pions transparents
- 3 1 plateau de jeu « chemin vers le château de Luxantis »
- 4 36 cartes « créature de l'ombre »
- 5 24 tuiles « bûche »
- 6 1 dé
- 1 règle du jeu



Avant de jouer pour la première fois

Détachez soigneusement toutes les pièces de leur support avant la première utilisation ! Vous pouvez jeter à la poubelle les cadres inutiles en carton.

Vous trouverez les informations relatives à l'insertion des piles et autres instructions d'utilisation et de sécurité à la page 38/39.

Préparatifs

1. Placez au milieu de la table la partie inférieure de la boîte avec le plateau de jeu à LED et allumez-le en appuyant sur **le bouton vert**. Toutes les lumières clignotent brièvement.

2. Chaque joueur prend un **pion** et le place sur la clairière dans le **labyrinthe de la forêt des lumières** (= panneau de commande au milieu du plateau de jeu à LED) en laissant les boutons libres d'accès. Rangez les pions qui ne servent pas dans le couvercle de la boîte.

Conseil : chaque côté de la boîte est orné d'un des personnages légendaires de Luxantis. Choisissez le pion de la couleur du personnage qui est représenté devant vous pour vous aider à vous souvenir de la couleur de votre pion.

3. Placez le petit plateau de jeu (= chemin vers le **château de Luxantis**) à côté du fond de la boîte.



Haie

Clairière

Mur

case chemin

Case chemin avec objet



Château de Luxantis

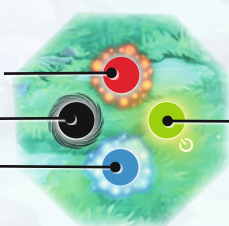
Cartes « créature de l'ombre » avec 1 à 4 objets magiques

Bouton « feux follets rouges »

Bouton « tourbillon noir »

Bouton « lucioles bleues »

Bouton marche/arrêt



4. Mélangez toutes les cartes « **créature de l'ombre** » et tirez-en **8**. Rangez les cartes restantes qui ne servent pas dans le couvercle de la boîte.

Posez une carte « créature de l'ombre » **face visible** sur **chacune des 4 cases** de la **rangée inférieure** du petit plateau de jeu.
Formez une **pile face cachée** avec les 4 autres cartes.

5. Préparez le **dé** et les **tuiles « bûche »**.





Déroulement de la partie

L'heure est grave ! Les premières créatures de l'ombre sont parties conquérir le château de Luxantis.

Observez attentivement les objets magiques (1 à 4) qui figurent sur les 4 cartes « créature de l'ombre » **faces visibles**. Vous en aurez besoin pour combattre ces créatures de l'ombre.

Repérez bien les cases où se trouvent les bons objets dans le labyrinthe.

Concertez-vous et décidez qui se met en route pour récupérer chaque objet, l'ordre, le plus pratique et les itinéraires qui peuvent éventuellement être combinés.



Pour commencer un tour, appuyez sur le bouton noir de la clairière !

Souvenez-vous bien des cases de sentier qui s'illuminent en rouge, car les feux follets s'évanouissent rapidement. Les cases avec les feux follets peuvent être très dangereuses. Votre pion peut s'y arrêter, mais vous courez un certain risque.

Toutes les cases éteintes sont occupées par des lucioles bleues et sont donc actuellement sûres.

Lorsque vous êtes à nouveau plongés dans l'obscurité, le voyage à travers le labyrinthe de la forêt des lumières peut commencer.

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence.

Un tour comprend toujours deux actions : **A - déplacer le pion** et **B - lancer le dé**.

Action A : déplacer le pion



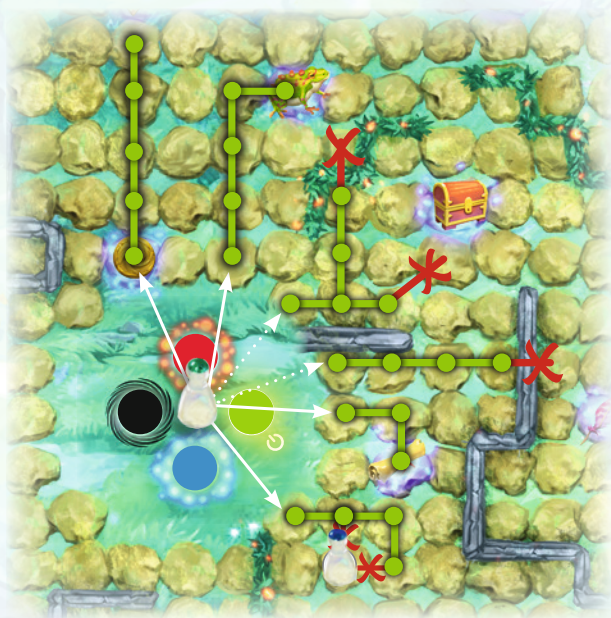
Il est permis :

- de se concerter avec les autres joueurs avant de commencer ;
- de choisir le côté par lequel tu quittes la clairière ;
- d'avancer son pion pendant un tour de **jusqu'à 5 cases de sentier** ;
- d'avancer aussi de moins de 5 cases ;
- d'avancer de case en case à la **verticale et à l'horizontale** ;
- d'avancer uniquement sur des cases libres. Les cases où se trouvent les pions des autres joueurs sont occupées et ne peuvent pas être franchies.

Il est interdit d'avancer :

- en diagonale ;
- par-dessus les haies et murs.

Vert = déplacement permis
Rouge = déplacement interdit



Objets magiques

Pour pouvoir utiliser un objet au cours d'un combat contre les créatures de l'ombre (plus d'informations à la page 17), tu dois terminer ton tour en plaçant ton pion sur une case de sentier avec un objet.

Tu peux aussi choisir de ne pas utiliser l'objet magique en dépassant cette case du sentier.

Si ton pion se trouve sur une case avec objet magique, il ne peut rien t'arriver. Tu es en sécurité, quelle que soit la couleur des cases qui s'illuminent tout autour, que tu aies besoin de l'objet ou pas.



Action B : lancer le dé

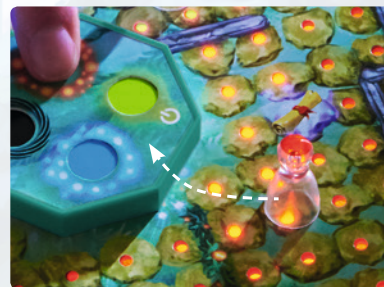
Après avoir déplacé ton pion, tu dois lancer le dé.
Qu'indique le dé ?



Feux follets rouges :

Le danger approche. Quelqu'un s'est laissé induire en erreur ?

- **Appuie sur le bouton rouge** : les feux follets marquent de nouveau les zones dangereuses de la forêt.
- Tous les joueurs qui se trouvent sur une case de sentier rouge doivent maintenant replacer leur pion dans la clairière, d'où ils reprendront la partie au prochain tour.
- Tous les autres pions restent à leur place.



Lucioles bleues :

Tu as de la chance ! Les lucioles bleues vous indiquent de nouveau le sentier balisé à travers la forêt.

- **Appuie sur le bouton bleu** : l'espace d'un instant, toutes les zones sûres s'illuminent en bleu. Essayez de bien les mémoriser pour emprunter le bon sentier et atteindre les objets magiques sans encombre.
- Tous les joueurs dont le pion se trouve sur une case illuminée en bleu peuvent déplacer ce pion d'une seule case de sentier au choix.
- Si en faisant l'action précédente, un joueur atteint un objet magique, il peut l'utiliser pour combattre les créatures de l'ombre (voir ci-dessous).



Tourbillon noir :

Attention ! Les lucioles bleues et les feux follets changent de position.

- **Appuie sur le bouton noir** : à présent, les feux follets rouges illuminent d'autres cases du sentier. Les zones sûres des lucioles bleues sont déplacées elles aussi. Mémorisez bien ces nouveaux emplacements.
- Si un pion se trouve désormais sur une case qui brille de couleur rouge, le joueur n'a pas de chance : il doit replacer son pion dans la clairière.
- Lorsque les feux follets rouges s'allument, vous avez seulement quelques secondes pour mémoriser leurs emplacements, puis les lumières s'éteignent de nouveau.

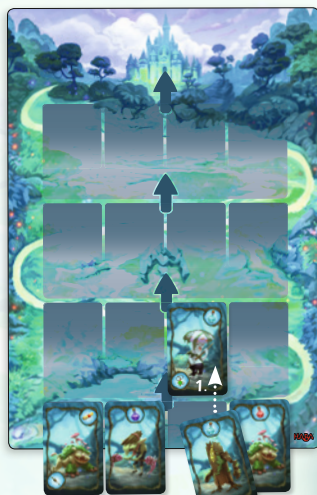


Créatures de l'ombre :

Oh non ! Une créature de l'ombre s'avance en direction du château.

- Choisissez ensemble la créature de l'ombre qui va avancer d'une case. Faites glisser la carte choisie sur une case vide du dessus dans la direction indiquée par la flèche.

Attention : vous garnissez aussitôt les cases vides de la rangée inférieure du plateau de jeu tant qu'il reste des cartes dans la pioche.



Attention : en cours de partie, il ne peut y avoir de case vide entre deux créatures de l'ombre dans une colonne. Les créatures des cases inférieures avancent aussi d'une case.



C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Comment combattre les créatures de l'ombre ?

Lorsqu'un joueur finit son tour et que son pion se trouve sur une case avec objet magique, vérifiez si une ou plusieurs cartes « créature de l'ombre » faces visibles affichent cet objet.

Non ?

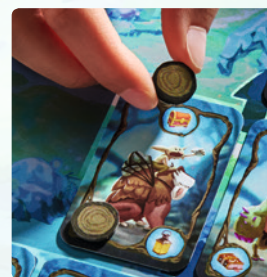
- Dommage, cet objet ne vous sert pas pour le moment. Il ne se passe rien.

Oui ?

- Bravo ! Vous pouvez vous servir de cet objet pour combattre les créatures de l'ombre. Recouvrez l'objet d'une tuile « bûche » sur toutes les cartes « créature de l'ombre » sur lesquelles il est illustré.

Une fois que tous les objets d'une carte sont recouverts, cette créature est vaincue et disparaît. Retirez toutes les tuiles « bûche » de cette carte et remettez-les dans la réserve. Retirez la carte « créature de l'ombre » du plateau de jeu et mettez-la de côté.

La règle suivante s'applique toujours : vous garnissez aussitôt les cases vides de la rangée inférieure du plateau de jeu tant qu'il reste des cartes dans la pioche. Les espaces entre deux créatures de l'ombre d'une colonne sont comblés en faisant remonter la créature du dessous. Si les cartes tirées dans la pioche comportent des objets magiques qui se trouvent aussi sur des cases de sentiers occupées par vos pions, vous pouvez aussitôt recouvrir ces objets sur les nouvelles cartes.





Exemple de tour



Pour faire disparaître le champikobold (en bas à droite), il vous manque encore la coupe magique.

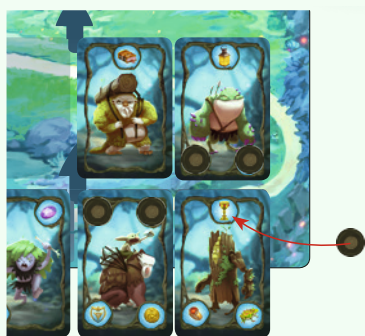
C'est au tour de Paul. Il commence par avancer son pion de 4 cases (il ne va pas jusqu'à 5) pour atteindre la case de sentier avec la coupe.



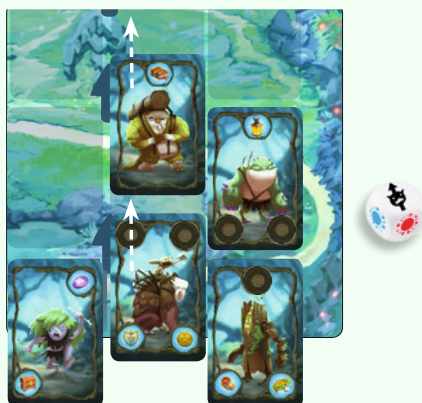
Il recouvre le symbole de la coupe sur la carte du champikobold avec une tuile « bûche ». La coupe se trouve aussi sur une autre carte « créature de l'ombre ». Il recouvre aussi cette autre coupe.



Le champikobold a été repoussé, puisque tous les objets sont recouverts. Les deux tuiles « bûche » sont replacées dans la réserve et la carte est retirée du jeu. Comme un espace est apparu dans la rangée inférieure, on retourne une nouvelle carte de la pioche pour la placer dessus.



On peut voir la coupe sur cette nouvelle carte. Paul peut la recouvrir aussitôt, car son pion se trouve encore sur la case de la coupe.



Ensuite, Paul doit lancer le dé.

Malheureusement, le dé indique le symbole « créature de l'ombre ». Paul décide d'avancer le monstre porteur de tronc. La créature en dessous remonte également, car il ne peut pas y avoir d'espace entre ces deux cartes. Comme il n'y a plus de cartes dans la pioche, Paul n'a plus à garnir la rangée inférieure.

C'est maintenant au tour de Cathy. Elle avance son pion...

Fin de la partie



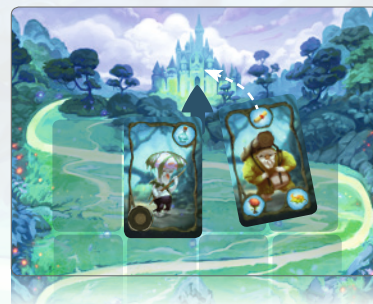
Si vous parvenez à faire disparaître les huit créatures de l'ombre avant que l'une d'entre elles n'atteigne le château, vous avez gagné tous ensemble ! Félicitations ! Vous êtes les héros de Luxantis !

Si une créature de l'ombre atteint le château, vous avez malheureusement perdu tous ensemble. Cela arrivera si le dé indique la « créature de l'ombre » et qu'il faut en avancer une de la quatrième et dernière rangée. Vous pouvez aussitôt retenter de les vaincre !

Bonne chance !

Important ! Après la partie :

Éteignez le jeu en appuyant sur le bouton vert pour ne pas user les piles.



Conseils pour les joueurs

- Concertez-vous pour choisir qui va chercher chaque objet.
- Repérez bien les objets magiques dont vous avez besoin au plus vite.
- Réfléchissez toujours ensemble pour déterminer la créature de l'ombre qui va avancer : si possible, faites avancer les créatures de l'ombre les plus faibles (= avec le moins d'objets visibles) que vous pourrez vite faire disparaître ou celles qui sont les plus éloignées du château.
- Lorsque vous appuyez sur les touches du panneau de commande, faites attention à bien attendre que les lumières s'éteignent avant d'appuyer sur une autre touche pour pouvoir déclencher une autre action.
- Vous pouvez adapter le **niveau de difficulté** : si vous souhaitez que le jeu soit **plus simple** (surtout si vous jouez à deux), mélangez uniquement les cartes « créatures de l'ombre » avec un ou deux objets, parmi lesquelles vous tirerez les 8 cartes à combattre. Si vous souhaitez que le jeu soit **plus difficile**, ne prenez que les cartes « créatures de l'ombre » avec 3 ou 4 objets. Vous pouvez également faire commencer les créatures de l'ombre une rangée plus haut sur le plateau de jeu. Ainsi, leur trajet est plus court, et vous faites face à une menace plus sérieuse.

Résumé des règles du jeu :

- Une fois le jeu installé : allumer le plateau de jeu : bouton vert

Tour :

- avancer son pion (jusqu'à 5 cases)
et
- lancer le dé et exécuter l'action
 - Rouge : appuyer sur le panneau de commande. Tous les pions sur des cases rouges retournent à la clairière.
 - Bleu : appuyer sur le panneau de commande. Tous les pions sur des cases bleues avancent de un case.
 - Noir : appuyer sur le panneau de commande. Mémoriser la nouvelle disposition des lumières rouges et bleues. Tous les pions sur des cases rouges retournent à la clairière.
 - Créatures de l'ombre : avancer une carte « créature de l'ombre ».

Un pion sur une case avec un objet magique ?

- L'objet est représenté sur la carte « créature de l'ombre » ? → le recouvrir avec une tuile « bûche »
- Tous les objets d'une carte « créature de l'ombre » sont recouverts de tuiles « bûche » ? → Créature vaincue ! → Retirer la carte de la créature vaincue

Fin de la partie :

- Vous avez retiré les 8 cartes « créature de l'ombre » ? → Victoire générale !
- Une carte « créature de l'ombre » est remontée jusqu'au château → Défaite générale !



Auteur / Illustration



Auteur

Kai Haferkamp

avocat natif de la ville d'Osnabrück (Allemagne), il avait déjà commencé à inventer des jeux pour enfants pendant ses études de droit. Depuis, il a publié plus de 150 jeux. Parmi ses grands succès, on compte la distinction « Kinderspiel des Jahres » (=jeu pour enfant de l'année) reçue en 2005 et la parution en 2003 du jeu HABA « A l'école des fantômes », qui obtint entre autres le prix « Deutscher Spielpreis » (Prix allemand du jeu) dans la catégorie « Meilleur jeu pour enfants ».



Illustration

Stephanie Böhm

est née en 1988 à Dresde en Allemagne. Elle a toujours voulu illustrer des jeux et a brièvement étudié le design des jouets et outils pédagogiques à Halle (Saale) en Allemagne, où elle a eu l'impression de ne construire que des choses inutiles. Elle a finalement abandonné ses études, avant de découvrir la peinture numérique et de décrocher son premier poste dans le secteur du jeu vidéo. Quelques années plus tard, elle s'est installée à son compte comme illustratrice et travaille depuis sur des jeux de toutes sortes. Elle vit actuellement à Wuppertal.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.



LUXANTIS

Een coöperatief geheugen- en verzamelspel voor
2 tot 4 onverschrokken helden van 6 tot 99 jaar.

Auteur: Kai Haferkamp

Illustraties: Stephanie Böhm

Redactie: Annemarie Wolke

Duur van het spel: ca. 20 - 30 minuten

Een gevaarlijke nacht in het koninkrijk Luxantis!

Een troep schaduwwezens gaat op pad om het kasteel van koning Nachtula te veroveren. Volgens de legende kunnen enkel de betoverde voorwerpen uit het magische lichtwoudlabyrint de monsters tegenhouden. Vertrek dus gauw om

die voorwerpen te verzamelen! De blauwe glimwormpjes helpen jullie door een veilige weg te tonen. Maar let op: de rode dwaallichtjes kunnen overmoedige spelers op het verkeerde pad brengen.

Behoud het overzicht en help elkaar om de veilige route te onthouden ... want enkel samen kunnen

jullie winnen!

Doel van het spel

Probeer samen alle schaduwwezens te bestrijden, voor één van hen het bovenste veld bij kasteel Luxantis bereikt. Daartoe moeten jullie in het lichtwoudlabyrint de magische voorwerpen vinden.

Spelinhoud

- 1 1 spelbord Lichtwoudlabyrint met led techniek
- 2 4 transparante speelfiguren
- 3 1 spelbord Weg naar het kasteel Luxantis
- 4 36 kaarten met schaduwwezens
- 5 24 boomkaartjes
- 6 1 dobbelsteen
- 1 handleiding



Voor het eerste spel

Druk het spelmateriaal vóór het eerste spel voorzichtig uit het karton. De rest van het karton mag je meteen weggooien.

Informatie om de batterijen te plaatsen en andere tips voor het gebruik en de veiligheid vind je op pagina 38/39.

Spelvoorbereiding

1. Leg de onderkant van de doos met het led-spelbord in het midden en schakel het aan. Druk daartoe op **de groene knop**. Alle lichtjes knipperen nu even.

2. Elke speler neemt een **speelfiguur** en zet die op de **open plek in het lichtwoudlabyrint** (bedieningsdeel in het midden van het led-spelbord), zodat de knoppen vrij toegankelijk zijn. De overige speelfiguren zijn niet nodig en leggen jullie weer in het deksel van de doos.

Tip: op de zijkanten van de onderkant van de doos zien jullie telkens een van de heldhaftige karakters uit Luxantis. Als je de speelfiguur kiest, van wie de kleur hoort bij de kant van de doos waar je zit, kun je beter onthouden welke speelfiguur van jou is.

3. Leg het kleinere spelbord (met **de weg naar kasteel Luxantis**) naast de onderkant van de doos.



haag

open plek

muur

veld

veld met voorwerp



kasteel Luxantis

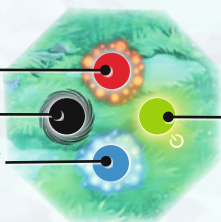
kaarten met schaduwwezens met 1 - 4 magische voorwerpen

knop ,rode dwaallichtjes'

knop ,zwarte werveling',

knop ,blauwe glimwormpjes'

aan-uit-knop



4. Meng alle **kaarten met schaduwwezens** en neem er **8**. De rest is niet nodig en leggen jullie weer in het deksel van de doos.

Leg op de **onderste rij** van het kleine spelbord op **elk van de 4 velden open** één kaart met een schaduwwezen. De overige 4 kaarten leg je, met verdeckte afbeelding, ernaast **klaar als stapel**.

5. Leg de **dobbelsteen** en de **boomkaartjes** klaar .





Verloop van het spel

Het wordt menens: de eerste schaduwwezens zijn op pad gegaan om kasteel Luxantis te veroveren.

Bekijk aandachtig de 1 - 4 magische voorwerpen op de 4 open kaarten met schaduwwezens. Die heb je nodig om het desbetreffende schaduwwezen te bestrijden. Bekijk ook goed waar je die voorwerpen in het lichtwoudlabyrint terugvindt.

Overleg met elkaar wie op pad gaat naar welk voorwerp, welke volgorde zinvol is en welke wegen eventueel gecombineerd kunnen worden!



Om de ronde te starten, druk je op de zwarte knop in de open plek.

Onthoud goed op welke velden nu een rood lichtje brandt, want de dwaallichtjes verdwijnen meteen weer.

De velden met dwaallichtjes kunnen erg gevaarlijk zijn. Tijdens het spel mogen jullie er wel met jullie speelfiguur op staan, maar dat houdt een zeker risico in.

Alle velden waar nu geen lichtje brandt, zijn momenteel veilige velden met blauwe glimwormpjes.

Als het weer donker geworden is, kunnen jullie de reis doorheen het lichtwoudlabyrint aanvatten.

Je speelt met de wijzers van de klok mee. De moedigste speler begint.

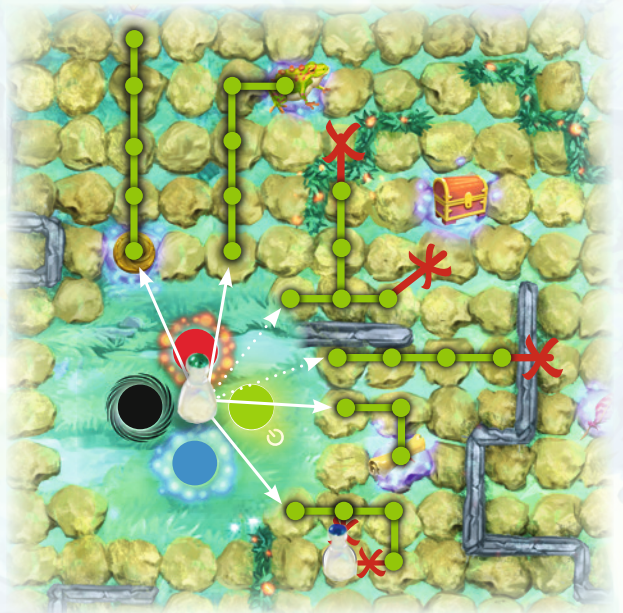
Een beurt bestaat altijd uit twee acties: **A - speelfiguur bewegen** en **B - de dobbelsteen gooien**.

Actie A - speelfiguur bewegen

Je mag:

- voordien overleggen met je medespelers;
- beslissen aan welke kant je de open plek verlaat;
- je speelfiguur tijdens je beurt maximum **5 velden** verplaatsen;
- je ook minder dan 5 velden verplaatsen;
- horizontaal en verticaal van veld naar veld gaan;
- je **niet** diagonaal bewegen;
- **niet** over hagen en muren klimmen;
- enkel naar vrije velden gaan. Velden waarop al andere speelfiguren staan, zijn bezet; je kunt hier niet over springen.

groen = toegelaten beweging
rood = geen toegelaten beweging



Magische voorwerpen

Om in de strijd tegen de schaduwwezens een magisch voorwerp te kunnen gebruiken (hierover meer op pagina 23), moet jouw beurt met je speelfiguur op het desbetreffende veld eindigen.

Je mag magische voorwerpen echter ook ongebruikt laten door over het veld te gaan.

Sta je met je figuur op een veld met een magisch voorwerp, dan kan je niets overkomen. Hier ben je veilig, gelijk in welke kleur de omliggende velden gaan flikkeren en of je het voorwerp al dan niet nodig hebt.



Actie B - met de dobbelsteen gooien



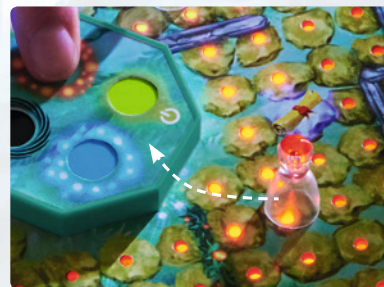
Nadat je je figuur hebt verplaatst, moet je nog met de dobbelsteen gooien. Wat heb je gegooid?



Rode dwaallichtjes:

Nu wordt het gevaarlijk. Is iemand op een dwaalspoor gebracht?

- **Druk op de rode knop:** de rode dwaallichtjes verschijnen weer op de gevaarlijke gebieden in het woud.
- Alle spelers die op een veld met een rood lichtje staan, moeten hun speelfiguur weer op de open plek zetten en hun volgende beurt van daaruit starten. Alle andere speelfiguren mogen blijven staan.



Blauwe glimwormpjes:

Wat een geluk! De blauwe glimwormpjes tonen jullie nogmaals de veilige weg door het woud.

- **Druk op de blauwe knop:** op alle veilige gebieden brandt nu even een blauw lichtje. Onthoud deze goed, zodat jullie weten langs welke weg naar de magische voorwerpen jullie geen gevaar lopen.
- Als een speelfiguur nu op een veld staat met een blauw lichtje, mogen hun speelfiguur **vrijwillig** exact één veld verplaatsen.
- Als een speler hierdoor een magisch voorwerp bereikt, kan hij dat gebruiken om de schaduwwezens te bestrijden (zie hieronder).



Zwarte werveling: opgelet!

De glimwormpjes en dwaallichtjes veranderen van plaats!

- **Druk op de zwarte knop:** nu schijnen de dwaallichtjes op andere velden. Ook de veilige plaatsen met de blauwe glimwormpjes bevinden zich nu natuurlijk ergens anders. Onthoud goed deze nieuwe posities.
- Als een speelfiguur nu op een veld staat met een rood lichtje, heeft hij helaas pech: hij moet zijn speelfiguur weer op de open plek zetten.
- Als de rode dwaallichtjes schijnen, hebben jullie slechts enkele seconden om hun plaats te onthouden, daarna verdwijnen ze.

Schaduwwezen:

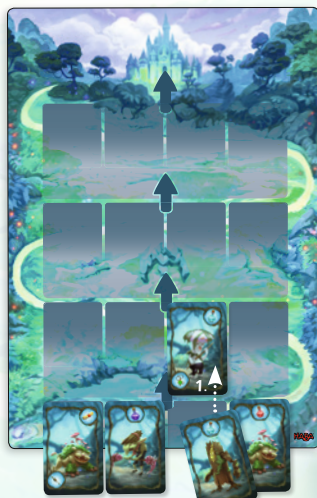


Oh help, een schaduwwezen gaat op pad richting kasteel.

- Overleg samen welk schaduwwezen jullie een veld naar voren zetten. Schuif de kaart daarvoor in de richting van de pijl op het spelbord een vrij veld naar boven. Denk eraan: als een schaduwwezen het kasteel bereikt, hebben jullie verloren.

Belangrijk:

de lege plaatsen die in de onderste rij van het spelbord ontstaan, vullen jullie meteen met de kaarten van de afneemstapel, tot deze leeg is.



Let hier later in het spel op:

tussen twee schaduwwezens in een kolom mag geen vrije plaats ontstaan. De onderste wezens schuiven altijd mee op.



Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Hoe bestrijden jullie de schaduwwezens?

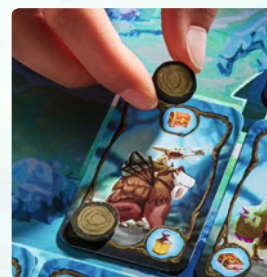
Als een speler zijn beurt afsluit met zijn speelfiguur op een veld met een magisch voorwerp, controleren jullie of op een of meer van de open kaarten met schaduwwezens dat voorwerp staat.

Nee?

- Jammer, dat voorwerp is nutteloos en er gebeurt niets.

Ja?

- Geweldig! Jullie kunnen het magische voorwerp inzetten in de strijd tegen de schaduwwezens. Bedek het voorwerp op elke open kaart met schaduwwezens met een boomkaartje.



Zodra alle voorwerpen op een kaart afgedekt zijn, is dit wezen overwonnen en verdwijnt het. Neem in dat geval alle boomkaartjes van deze kaart en leg ze weer in de voorraad. Neem de kaart met het schaduwwezen van het spelbord en leg deze aan de kant.

Ook hier geldt: lege plaatsen die in de onderste rij van het spelbord ontstaan, vullen jullie meteen met de kaarten van de afneemstapel, tot deze leeg is. Gaten tussen twee schaduwwezens in een kolom worden gedicht doordat de onderste wezens omhoog schuiven.

Als op de kaarten van de afneemstapel magische voorwerpen staan, die ook op een veld staan waarop jullie speelfiguren staan, mogen jullie die voorwerpen op de kaart ook meteen bedekken.

Voorbeeld van beurt



Om de paddenstoeldwerg (onderaan rechts) te laten verdwijnen, hebben jullie nog de magische kelk nodig.

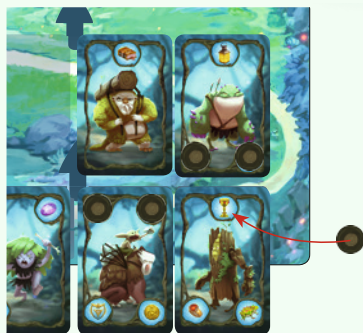
Paul is aan de beurt: hij verplaatst zijn speelfiguur eerst 4 stappen (de 5e stap laat hij achterwege) en bereikt het veld met de kelk.



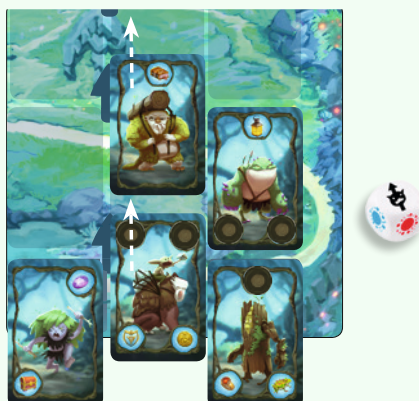
Hij bedekt het kelksymbool op de kaart met de paddenstoel-dwerg met een boomkaartje. De kelk staat bovendien ook op een andere kaart met een schaduwwezen. Ook daar mag hij de kelk bedekken.



De paddenstoeldwerg is met succes overwonnen omdat alle voorwerpen afgedekt zijn. Beide boomkaartjes leg je weer in de voorraad, de kaart haal je uit het spel. Omdat er in de onderste rij een gat is ontstaan, leg je de volgende kaart van de afneemstapel op het vrije veld.



Ook hier zie je een kelk. Paul mag deze meteen afdekken, omdat zijn speelfiguur nog op het veld met de kelk staat.



Daarna moet Paul nog met de dobbelsteen gooien. Hij gooit helaas het symbool met het schaduwwezen en beslist het boomstammonster te verplaatsen. Ook het wezen eronder kruipt omhoog, omdat er geen gat tussen beiden mag zijn. Omdat de afneemstapel leeg is, moet Paul het gat in de onderste rij niet meer opvullen.

Nu is Kaja aan de beurt, ze verplaatst haar speelfiguur ...

Einde van het spel



Slagen jullie erin de acht schaduwwezens te laten verdwijnen voor één van hen het kasteel bereikt, winnen jullie samen het spel. Gefeliciteerd, jullie zijn de helden van Luxantis!

Als een van de schaduwwezens het kasteel bereikt, verliezen jullie helaas allemaal. Dat gebeurt als jullie met de dobbelsteen het schaduwwezen gooien en een schaduwwezen uit de bovenste, vierde rij naar boven verplaatst moet worden. Onderneem best meteen een nieuwe reddingspoging!

Veel succes!

Belangrijk na het spel!

Druk op de groene knop om het spelbord uit te schakelen en de batterijen te sparen.



Tips bij het spel

- Spreek af wie naar welk magisch voorwerp gaat.
- Kijk goed welke magische voorwerpen jullie het dringendst nodig hebben.
- Overleg altijd samen welk schaduwwezen vooruitgaat: verplaats eerder zwakke schaduwwezens (met weinig zichtbare voorwerpen) die jullie snel kunnen laten verdwijnen of verplaats diegenen, die nog ver verwijderd zijn van het kasteel.
- Als je op een toets op het bedieningsdeel drukt, wacht dan tot de lichtjes weer uit zijn voor je op een nieuwe toets drukt en een nieuwe actie onderneemt.
- Je kunt de **moeilijkheidsgraad** aanpassen: als jullie het spel **eenvoudiger willen** maken (zeker als jullie maar met z'n tweeën spelen), mengen jullie enkel de kaarten met schaduwwezens met één of twee voorwerpen en neem je daarvan de 8 kaarten met wezens, die jullie moeten bestrijden. Als het spel **moeilijker moet zijn**, nemen jullie enkel de kaarten met schaduwwezens met 3 of 4 voorwerpen. Bovendien kunnen jullie de schaduwwezens een rij verder naar boven op het spelbord laten starten. Zo moeten ze een kortere weg afleggen en is de dreiging voor jullie groter.

Korte spelregels

– Na de opbouw van het spel: spelbord inschakelen – groene knop

Beurt:

- Max. 5 stappen met eigen speelfiguur zetten en
- gooien en actie uitvoeren
 - Rood: op bedieningsdeel drukken: alle figuren op rode velden moeten terug naar open plek.
 - Blauw: op bedieningsdeel drukken: alle figuren op blauwe velden mogen één stap zetten.
 - Zwart: op bedieningsdeel drukken: nieuwe verdeling van de rode en blauwe lichtjes onthouden. Alle figuren op rode velden moeten terug naar open plek.
 - Schaduwwezen: een kaart met een schaduwwezen omhoog verplaatsen.

Speelfiguur op veld met één magisch voorwerp?

- Is voorwerp afgebeeld op kaart met schaduwwezen? → met boomkaartje afdekken
- Alle voorwerpen op kaart met schaduwwezen met boomkaartjes afgedekt? → schaduwwezen bestreden → kaart aan de kant leggen

Einde van het spel

- Liggen de acht kaarten met schaduwwezens aan de kant? → samen gewonnen
- Eén kaart met schaduwwezen heeft het kasteel bereikt → samen verloren



Auteur / Illustraties



Auteur

Kai Haferkamp

de uit Osnabrück afkomstige advocaat begon al tijdens zijn rechtenstudie met het bedenken van kinderspellen en heeft inmiddels al meer dan 150 spellen gepubliceerd. Onder zijn grootste successen valt de onderscheiding "Kinderspel van het jaar" in 2005 en het in 2003 bij HABA verschenen spel "Slot Siddenstein", dat onder andere de "Duitse spelprijs" in de categorie "beste kinderspel" heeft ontvangen.



Illustraties

Stephanie Böhm

werd in 1988 in Dresden geboren. Zij was al vroeg geïnteresseerd in het illustreren van spellen. Ze heeft dan ook kort spel- en educatiemiddelendesign gestudeerd in Halle (Saale), waar ze vooral nutteloze dingen maakte. Uiteindelijk brak ze haar studie af, ontdekte ze digitaal schilderen en kreeg ze haar eerste baan in de videogamebranche. Een paar jaar later begon ze voor zichzelf als illustratrice en sindsdien werkt ze aan allerlei soorten spellen. Momenteel woont ze in Wuppertal.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.



LUXANTIS

Un juego cooperativo de memoria y recolección para
2 - 4 héroes valerosos, con edades comprendidas
entre los 6 y 99 años.

Autor: Kai Haferkamp

Ilustradora: Stephanie Böhm

Editorial: Annemarie Wolke

Duración del juego: aprox. 20 - 30 minutos

Una peligrosa noche en el Reino de Luxantis.

Una horda de criaturas de las sombras se abre camino para conquistar el Castillo del rey Nocturno. Una antigua leyenda dice que estas criaturas solo pueden ser detenidas por los objetos encantados del laberinto del bosque mágico. Así que ¡poneos en

camino y reunidlos! Las luciérnagas que indican la ruta segura os serán de gran ayuda. Pero, cuidado: el que arriesgue demasiado podría despi-
starse con los rojizos fuegos fatuos.

Mantener los ojos abiertos y ayudaos unos a otros memorizando el camino seguro... porque solo podréis ganar en equipo.

Objetivo del juego:

Intentar derrotar juntos a todas las criaturas de las sombras antes de que una de ellas llegue a la casilla más alta del Castillo Luxantis. Para ello, debéis buscar los objetos mágicos en el laberinto del bosque de las luces.

Contenido del juego:

- 1 1 tablero «laberinto del Bosque de las Luces» con tecnología LED
 - 2 4 piezas de juego transparentes
 - 3 1 tablero «camino hacia el Castillo Luxantis»
 - 4 36 cartas con criaturas de las sombras
 - 5 24 fichas-árbol,
 - 6 1 dado
- instrucciones del juego



Antes de jugar por primera vez

Extraed con cuidado el material de juego y tirad los cartones sobrantes.

En las páginas 38/39 encontraréis información sobre cómo poner las pilas, además de otras indicaciones de uso y seguridad.

Preparación del juego

1. Colocad la base de la caja con el tablero de LED en el centro y encendedlo. Para ello, debéis presionar el **botón verde**. Las luces parpadean brevemente.

2. A continuación, cada **jugador elige** una pieza de juego y la sitúa en el claro del **laberinto de El Bosque de las Luces** (panel de mando en el centro del tablero), de modo que los botones queden libres. Los personajes sobrantes no se necesitarán y podrán depositarse de nuevo en la tapa de la caja.

Nota: en las paredes laterales de la base, podéis ver representado uno de los personajes heroicos de Luxantis. Si elegís la pieza de juego del mismo color del lateral en el que estáis sentados, os resultará más fácil recordar cuál es vuestra pieza.

3. Colocad el tablero pequeño (con el **camino hacia el Castillo Luxantis**) junto a la base de la caja.



seto

claro

muro

casilla-camino

casilla-camino con objeto



Castillo Luxantis

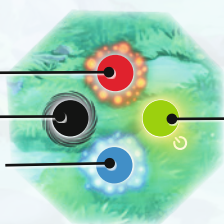
cartas con criaturas de las sombras con objetos mágicos

botón «fuegos fatuos rojizos»

botón «vorágine negra»

botón «luciérnagas azules»

botón encendido/apagado

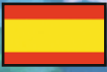


4. Mezclad todas las **cartas con criaturas de las sombras** y coged 8. El resto de cartas no serán necesarias y se guardarán de nuevo en la tapa de la caja.

Sobre cada una de las **4 casillas de la fila inferior** del **tablero pequeño**, colocad boca arriba una carta con criaturas de las sombras. Las 4 cartas sobrantes las colocáis al lado en una **pila boca abajo**.

5. Preparad el **dado** y las **fichas-árbol**.





Desarrollo del juego

El asunto se pone serio. Las primeras criaturas de las sombras se han puesto en camino para conquistar el Castillo Lumoria.

Mirad bien los objetos mágicos representados en las cartas con criaturas de las sombras que se encuentran **boca arriba**. Estos son los objetos que necesitaréis para derrotar a las criaturas. Comprobad atentamente dónde se encuentran estos objetos en el laberinto de El Bosque de las Luces. **Poneos de acuerdo sobre quién** se dirige hacia qué objeto, cuál es el orden más lógico y qué caminos podrían conectarse.



Para comenzar, presionad el botón negro del claro.

A continuación, memorizad bien las casillas que se iluminan en rojo, porque los fuegos fatuos desaparecen de nuevo enseguida. Las casillas con fuegos fatuos pueden resultar muy peligrosas. Durante el transcurso del juego podréis pisarlas, pero no sin correr cierto riesgo.

Todas las casillas apagadas son, en principio, casillas seguras con luciérnagas azules.

Tan pronto como vuelva a oscurecer, puede comenzar el viaje a través del laberinto de El Bosque de las Luces.

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más atrevido.

El turno consta siempre de dos pasos: **A - Mover la pieza de juego** y **B - Tirar el dado**.

Paso A - Mover la pieza de juego

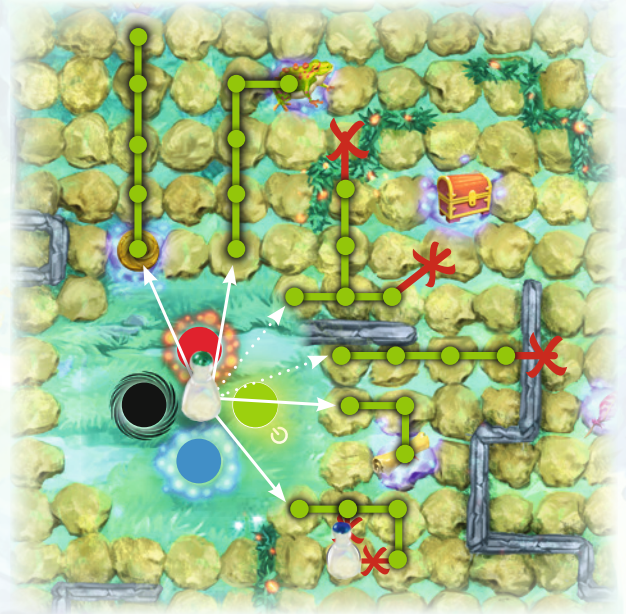


Está permitido:

- llegar a un acuerdo previo con el resto de jugadores.
- decidir el lado por el que abandonas el claro.
- avanzar con tu pieza de juego **hasta 5 casillas**.
- mover menos de 5 casillas.
- mover en **horizontal o vertical** de casilla en casilla.
- **no** mover en diagonal.
- **no** saltar los setos y los muros.
- mover únicamente a casillas libres. Las casillas en las que ya haya una pieza se considerarán ocupadas y no podrán saltarse.

Verde = movimiento permitido

Rojo = movimiento no permitido



Objetos mágicos

Para poder emplear un objeto mágico en la lucha contra las criaturas de las sombras (más información en la página 29), deberás terminar tu turno con tu pieza en la casilla correspondiente. Asimismo, también puedes optar por dejar objetos mágicos sin utilizar pasando la casilla. Si te encuentras con tu pieza en una casilla con objeto mágico no podrá ocurrirte nada. Aquí estarás seguro, no importa el color en el que se iluminen las casillas de tu alrededor ni si necesitas el objeto en ese momento o no.



Paso B - Tirar el dado

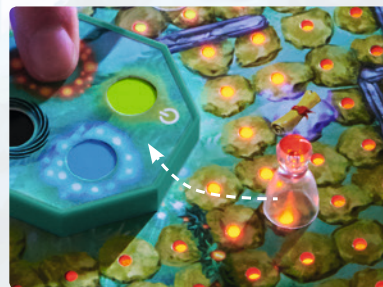
Tras haber movido tu pieza, debes lanzar el dado.
¿Qué ha salido?



Fuegos fatuos de color rojo:

Peligro. ¿Se ha perdido alguien?

- **Presiona el botón rojo:** los fuegos fatuos rojos marcan de nuevo la zona peligrosa del bosque.
- Los jugadores que se encuentren en una casilla iluminada en rojo, deberán retroceder con su pieza hasta el claro y comenzar desde allí en el siguiente turno. El resto de piezas podrá permanecer donde está.



Luciérnagas azules:

¡Has tenido suerte! Las luciérnagas azules os muestran de nuevo el camino seguro a través del bosque

- **Presiona el botón azul:** durante un instante, se iluminan todas las zonas seguras en color azul. Memorizadlas bien para que sepáis cuál es el camino transitable y seguro hasta los objetos mágicos.
- Los jugadores que se encuentren en una casilla iluminada en azul, podrán **avanzar** si lo desean una casilla.
- Si un jugador consigue aquí un objeto mágico, podrá utilizarlo para derrotar a las criaturas de las sombras (véase información abajo).



Vorágine negra:

¡Cuidado! Las luciérnagas y los fuegos fatuos cambian de lugar.

- **Presiona el botón negro:** los fuegos fatuos de color rojo se desplazan a otras casillas y, de igual modo, las zonas seguras con las luciérnagas de color azul se encuentran en otro lugar. Memorizad bien estas nuevas posiciones.
- Si alguna pieza se encuentra en una casilla roja, el jugador habrá tenido mala suerte y deberá retroceder hasta el claro.
- Cuando los fuegos fatuos comiencen a parpadear, os quedarán solo unos pocos segundos para memorizar y, a continuación, las luces se apagarán de nuevo.

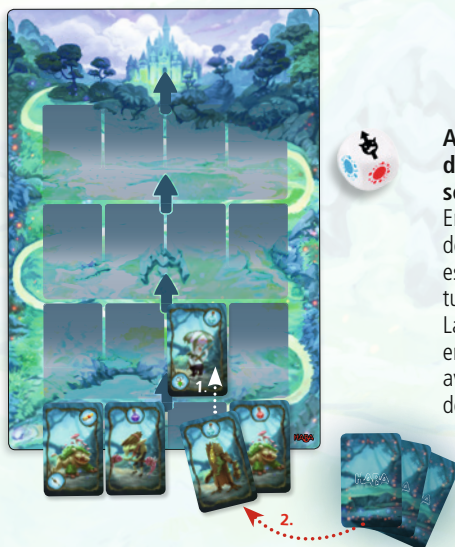


Criaturas de las sombras:

Oh, oh, una criatura de las sombras se abre camino hacia el castillo.

- Decidid juntos qué criatura de las sombras avanza una casilla. Para ello, desplazad la carta una casilla libre en el sentido de la flecha hacia arriba. Tened en cuenta que si una criatura de las sombras llega hasta el castillo, habréis perdido el juego.

Importante: los espacios vacíos que vayan quedando en las filas inferiores del tablero, debéis ocuparlos directamente con las cartas de la pila para robar hasta que esta se haya agotado.



A tener en cuenta durante el transcurso del juego:

En una columna, no debe haber ningún espacio entre dos criaturas de las sombras. La criatura que se encuentre más abajo avanzará siempre hacia delante.



A continuación, será el turno del siguiente jugador.

¿Cómo derrotáis a las criaturas de las sombras?

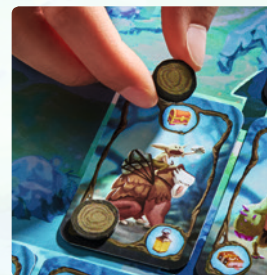
Si un jugador concluye su turno con su pieza sobre una casilla en la que aparece un objeto mágico, comprobaréis si una o varias de las cartas de criaturas boca arriba cuentan con este objeto.

¿No?

- Qué lástima, no podéis utilizar el objeto y no ocurre nada.

¿Sí?

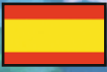
- ¡Estupendo! Podéis emplear el objeto mágico en la lucha contra las criaturas de las sombras. Con una ficha-árbol, cubrid el objeto de las cartas con criaturas.



Tan pronto como se hayan tapado todos los objetos de una carta, la criatura habrá sido derrotada y desaparecerá. Recoged todas las fichas-árbol de esta carta y guardadlas de nuevo. Coged del tablero la carta de la criatura derrotada y ponedla a un lado.

Aquí también se aplica lo siguiente: los espacios vacíos en las filas inferiores del tablero debéis ocuparlos directamente con las cartas de la pila para robar, hasta que esta se haya agotado. Los espacios entre dos criaturas de las sombras en una misma columna se ocuparán con la criatura que se encuentre más abajo.

Si en la criatura de las sombras que se acaba de extraer de la pila de robar aparecen objetos en cuyas casillas correspondientes se encuentra alguna de vuestras piezas, podréis cubrir inmediatamente los objetos de esta carta.



Ejemplo



Para hacer desaparecer al duende-seta (abajo a la derecha), aún necesitáis el cáliz mágico.

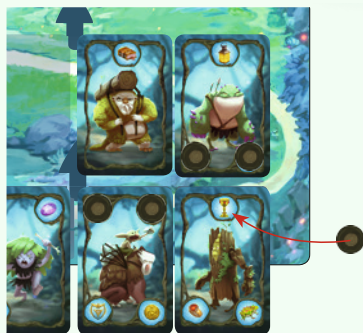
Es el turno de Pol, que mueve su pieza 4 pasos (decide no dar el 5º paso) y llega hasta la casilla del cáliz.



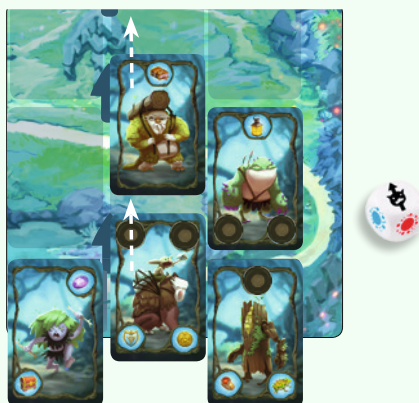
Pol cubre con una ficha-árbol el símbolo del cáliz en la carta del duende-seta. Además, hay otra carta con criaturas de las sombras en la que también aparece el cáliz, y también lo tapa en esta.



El duende-seta está completamente derrotado, ya que todos sus objetos están tapados. Por ello, se guardan las dos fichas-árbol y la carta queda fuera del juego. Puesto que con ello se ha quedado un espacio libre en la fila inferior, se destapa la siguiente carta de la pila para robar y se coloca en este espacio.



Esta nueva carta cuenta también con un cáliz, lo que significa que Pol puede taparlo porque su pieza sigue estando en la casilla con cáliz.



A continuación, debe tirar el dado.

Lamentablemente, saca el símbolo de la criatura de las sombras y decide hacer avanzar al monstruo del tronco. La criatura que se encuentra debajo avanza también una casilla, ya que no debe haber espacios entre ellos. Pero la pila para robar se ha quedado vacía, por lo que Pol ya no tiene que rellenar el espacio que ha quedado en la última fila.

Ahora, es el turno de Nerea que mueve su pieza de juego...

Finalización del juego



Si conseguís hacer desaparecer a las ocho criaturas de las sombras antes de que alguna de ellas llegue al castillo, habréis ganado. Enhorabuena, ¡sois los héroes de Luxantis!

Si, por el contrario, alguna criatura de las sombras llega al castillo, entonces habréis perdido. Esto ocurre cuando lanzáis el dado y sale la criatura de las sombras y en ese momento movéis una criatura hacia arriba y llega a la cuarta fila. Lo mejor será que lo volváis a intentar en una nueva partida.

¡Mucha suerte!

¡Importante! Tras finalizar el juego:

Presionad el botón verde para apagar el tablero y evitar que se agoten las pilas.



Consejos:

- Poneos de acuerdo sobre el objeto mágico al que se debe dirigir cada uno de vosotros.
- Mirad bien cuál es el objeto mágico que necesitáis con más urgencia
- Decidid siempre juntos qué criatura de las sombras movéis hacia delante:
Deberíais mover las criaturas que están más alejadas del castillo y las más débiles (aquellas con menos objetos mágicos), puesto que podréis derrotarlas antes.
- Al utilizar el panel de mando, tened en cuenta que todas las luces se hayan apagado antes de presionar un nuevo botón y desencadenar una nueva acción.
- El **grado de dificultad** puede adaptarse de forma individualizada: si deseáis hacer el juego **más fácil** (sobre todo cuando jugáis en pareja), mezclad únicamente las cartas de criaturas con uno o dos objetos y extraed de ahí las 8 criaturas que debéis derrotar. Si, por el contrario, queréis **aumentar la dificultad**, escoged únicamente las cartas de criaturas con 3 o 4 objetos. Además, también podéis hacer que las criaturas comiencen una fila por encima. De este modo, tendrán que recorrer un camino más corto y constituirá para vosotros una mayor amenaza.

Instrucciones breves:

- Tras el montaje: encender el tablero, botón verde

Turno:

- Avanzar hasta 5 pasos con la pieza de juego y
- tirar el dado y realizar la acción
 - Rojo: pulsar en el panel de mando. Las piezas en casillas rojas retroceden hasta el claro.
 - Azul: pulsar en el panel de mando. Las piezas en casillas azules pueden avanzar uno paso.
 - Negro: pulsar en el panel de mando. Memorizar la nueva disposición de las luces rojas y azules. Las piezas en casillas rojas retroceden hasta el claro.
 - Criaturas de las sombras: hacer avanzar una carta con criaturas de las sombras.

¿Pieza en casilla con objeto mágico?

- ¿Está el objeto en alguna carta con criaturas de las sombras? → cubrir con ficha-árbol
- ¿Están todos los objetos de las cartas con criaturas de las sombras cubiertas → Criatura de las sombras derrotada → Situar la carta a un lado

Finalización del juego:

- ¿Derrotadas las ocho criaturas de las sombras? → victoria compartida
- Una criatura de las sombras ha llegado al castillo → derrota general



Autor / Ilustraciones



Autor

Kai Haferkamp

este abogado nacido en Osnabrück comenzó a inventar juegos para niños ya durante la carrera de Derecho y entretanto ha publicado más de 150 juegos. Entre sus mayores éxitos destaca la distinción de «Juego Infantil del año» en 2005, así como el juego publicado por HABA en 2003 «Escuela de Fantasmas» que, entre otros, recibió el «Premio alemán para juegos» en la categoría de «Mejor Juego Infantil».



Ilustraciones

Stephanie Böhm

nació en Dresde en 1988. Desde muy temprano quiso ilustrar juegos y comenzó a estudiar Diseño de juegos y material didáctico en Halle (Saale, Alemania), donde no pudo aprovechar demasiado el tiempo. Acabó dejándolo, descubrió la ilustración digital y encontró su primer trabajo en el sector de los videojuegos. Unos años más tarde, se hizo ilustradora autónoma y, desde entonces, trabaja en todo tipo de juegos. En la actualidad, vive en Wuppertal.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.



LUXANTIS

Un'avventura cooperativa di memoria e di raccolta,
per 2-4 impavidi eroi da 6 a 99 anni.

Autore: Kai Haferkamp

Illustrazioni: Stephanie Böhm

Editoriale: Annemarie Wolke

Durata del gioco: circa 20-30 minuti

Una notte di pericoli nel regno di Luxantis!

Un'orda di creature dell'ombra si è messa in marcia alla conquista del castello del re "Nottula". Un'antica leggenda narra che queste creature possono venire fermate solo con l'aiuto degli oggetti incantati che si trovano nel labirinto magico del bosco di luci. Partite quindi alla volta

del labirinto alla ricerca degli oggetti! Le lucciole blu vi aiuteranno e vi indicheranno il percorso più sicuro. Attenzione però: chi osa troppo potrebbe venire portato fuori strada dai fuochi fatui rossi.

Mantenete uno sguardo d'insieme e aiutatevi a vicenda a tenere a mente il percorso sicuro... Perché la vittoria

può essere solo collettiva!

Scopo del gioco

Cercate insieme di sconfiggere tutte le creature dell'ombra prima che una di esse raggiunga la casella più in alto, che dà accesso al castello di Luxantis. Per riuscirci dovete cercare gli oggetti magici nel labirinto del bosco di luci.

Dotazione del gioco

- 1 1 tavola di gioco labirinto del bosco di luci con tecnologia a LED
- 2 4 figure di gioco trasparenti,
- 3 1 tabellone di gioco percorso verso il castello di Luxantis
- 4 36 carte delle creature dell'ombra
- 5 24 dischetti albero
- 6 1 dado
- 1 istruzioni di gioco



Prima di giocare per la prima volta

Prima di giocare per la prima volta, estraete delicatamente il materiale di gioco facendo pressione sui pannelli. I pezzi rimasti dei pannelli potete gettarli via immediatamente.

Per le istruzioni sull'inserimento delle batterie ed ulteriori indicazioni per l'utente e avvertenze di sicurezza vedi pagine 38/39.

Preparazione del gioco

1. Mettete il fondo della scatola con la tavola di gioco a LED al centro e accendetela premendo **il tasto verde**. Ora tutte le luci lampeggeranno brevemente.

2. Ciascun giocatore prende una **figura di gioco** e la sistema sulla radura del **labirinto del bosco di luci** (pannello dei comandi al centro della tavola di gioco a LED), in modo da lasciare libero l'accesso ai tasti. Le figure di gioco in più non servono e vanno riposte nel coperchio della scatola.

Consiglio: su ognuna delle pareti laterali del fondo della scatola è raffigurato uno degli eroici personaggi di Luxantis. Se scegliete la figura di gioco dello stesso colore del lato della scatola rivolto verso di voi, sarà più facile ricordare qual è la vostra figura di gioco.

3. Sistematelo il tabellone di gioco più piccolo (con **il percorso verso il castello di Luxantis**) accanto al fondo della scatola.



siepe

radura

muro

casella percorso

casella percorso con oggetto



castello di Luxantis

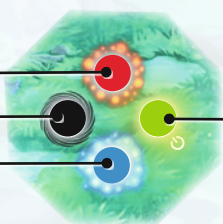
carte delle creature dell'ombra con 1-4 oggetti magici

tasto "fuochi fatui rossi"

tasto "vortice nero"

tasto "lucciola blu"

tasto on/off



4. Mescolate tutte le carte delle **creature dell'ombra** e pescatene **8**. Quelle rimaste non servono e vanno riposte nel coperchio della scatola.

Piazzate una carta delle creature dell'ombra **scoperta su ciascuna delle 4 caselle della fila inferiore** del tabellone di gioco più piccolo. Con le 4 carte restanti formate un **mazzo coperto**.

5. Tenete pronti il **dado** e i **dischetti albero**





Svolgimento del gioco

Ora si fa sul serio: le prime creature dell'ombra si sono messe in marcia alla conquista del castello di Lumoria.

Osservate con attenzione gli oggetti magici (da 1 a 4) raffigurati sulle 4 carte delle creature dell'ombra scoperte. Ne avrete bisogno per lottare contro le creature dell'ombra. Osservate dove si trovano gli oggetti corrispondenti nel labirinto del bosco di luci.

Mettetevi d'accordo su chi si mette alla ricerca di quale oggetto, sull'ordine più logico da seguire e su quali percorsi si possono eventualmente collegare!



Per iniziare il giro premete il tasto nero della radura!

Ora cercate di ricordare in quali caselle si è accesa la luce rossa, perché i fuochi fatui svaniscono subito. Le caselle percorso con i fuochi fatui possono essere molto pericolose. Potete passarci sopra con la vostra figura durante il gioco, ma lo fate a vostro rischio e pericolo.

Tutte le caselle percorso che ora non si illuminano sono per il momento caselle sicure con lucciole blu.

Quando le luci si spengono, potete addentrarvi nel labirinto del bosco di luci.

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore più impavido.

Ciascun turno è suddiviso in due azioni: **A - Muovere la figura di gioco** e **B - Tirare il dado.**

Azione A: muovere la figura di gioco

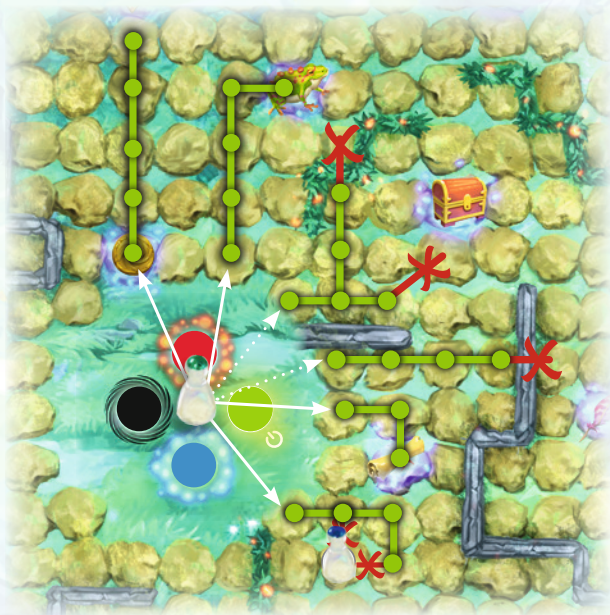


Regole da rispettare:

- puoi metterti d'accordo prima con i tuoi compagni di gioco.
- puoi decidere da quale lato abbandonare la radura.
- durante il tuo turno puoi far avanzare la tua figura di gioco fino a un massimo di **5 caselle percorso**.
- puoi spostarla anche per meno di 5 caselle.
- puoi spostarla da una casella all'altra in **orizzontale e in verticale**.
- **non puoi** spostarla in diagonale.
- **non puoi** oltrepassare siepi e muri.
- puoi passare solo su caselle percorso libere. Eventuali caselle su cui stazionano altre figure di gioco sono occupate e non possono essere superate.

verde = movimento ammesso

rosso = movimento vietato



Oggetti magici

Per poter utilizzare un oggetto magico nella lotta contro le creature dell'ombra (per saperne di più vedi oltre), devi trovarti con la tua figura di gioco sulla casella percorso corrispondente alla fine del turno.

Puoi anche decidere di non utilizzare l'oggetto magico e di passare oltre la sua casella percorso. Se la tua figura è posta su una casella dove è raffigurato un oggetto magico, non ti può succedere nulla. Sei al sicuro, indipendentemente da quali luci si accendano nelle caselle vicine o se tu utilizzi o no l'oggetto in questione.



Azione B: tirare il dado

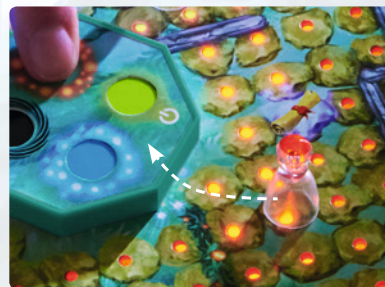
Dopo aver spostato la tua figura, devi tirare il dado.
Cosa è uscito sul dado?



Fuochi fatui rossi:

adesso la situazione si fa pericolosa. Qualcuno si è fatto portare fuori strada?

- **Premi il tasto rosso:** i fuochi fatui rossi indicano di nuovo i punti del bosco dove si celano i pericoli.
- Tutti i giocatori che si trovano su una casella percorso dove si accende una luce rossa devono rimettere la propria figura di gioco sulla radura e ripartire da lì nel loro prossimo turno. Tutte le altre figure di gioco possono rimanere al loro posto.



Lucciola blu:

che fortuna! Le lucciole blu vi mostrano di nuovo qual è il percorso più sicuro attraverso il bosco.

- **Premi il tasto blu:** una luce blu si accende brevemente in tutte le caselle sicure. Tenetele a mente per sapere qual è il percorso più sicuro per raggiungere gli oggetti magici.
- Tutti i giocatori che si trovano su una casella percorso dove si accende una luce blu possono, se lo desiderano, far avanzare la propria figura di gioco al massimo di una casella.
- Se, così facendo, un giocatore raggiunge un oggetto magico, può servirsene nella lotta contro le creature dell'ombra (vedi oltre).



Vortice nero: attenzione!

Le lucciole e i fuochi fatui cambiano posizione!

- **Premi il tasto nero:** ora i fuochi fatui brillano su caselle percorso diverse. Ovviamente anche le caselle sicure con le lucciole blu sono finite da un'altra parte. Tenete a mente le nuove posizioni.
- Se una figura di gioco si trova ora su una casella dove si accende una luce rossa, purtroppo il giocatore ha avuto sfortuna e deve rimettere la sua figura di gioco sulla radura.
- Quando lampeggiano i fuochi fatui rossi, avete solo una manciata di secondi a disposizione per tenerli a mente perché poi le luci si spengono di nuovo.

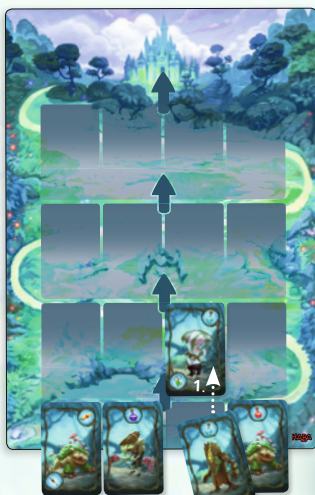


Creatura dell'ombra:

ahi ah, una creatura dell'ombra si sta avvicinando al castello.

- Scegliete insieme una creatura dell'ombra e fatela avanzare di una casella. Spostate la carta verso l'alto, in direzione della freccia, sulla casella libera della fila immediatamente superiore del tabellone di gioco. Ma riflettete: se una creatura dell'ombra raggiunge il castello, avete perso.

Importante: riempite gli spazi vuoti rimasti nella fila più in basso del tabellone di gioco con carte del mazzo di pesca fino a quando quest'ultimo non sarà esaurito.



Fate attenzione nel proseguimento del gioco! Tra due creature dell'ombra della stessa colonna non possono esserci spazi vuoti. Le creature poste più in basso devono sempre avvicinarsi alle altre.



Il turno passa poi al giocatore successivo.

Come avviene la lotta contro le creature dell'ombra?

Se, al termine del proprio turno di gioco, un giocatore ha raggiunto con la propria figura una casella con un oggetto magico, dovete controllare se quest'ultimo è raffigurato su una o più carte delle creature dell'ombra scoperte.

No?

- Peccato, questo oggetto ora non vi serve e non succede nulla.

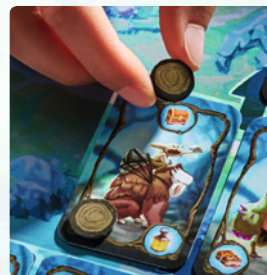
Sì?

- Ottimo! Potete utilizzare l'oggetto magico nella lotta contro le creature dell'ombra.

Coprite con un dischetto albero l'oggetto raffigurato su ognuna delle carte delle creature dell'ombra scoperte.

Non appena tutti gli oggetti di una carta sono stati coperti, la creatura in questione è sconfitta e svanisce. Togliete quindi dalla carta tutti i dischetti albero e rimetteteli nella scorta. Togliete la carta delle creature dell'ombra dal tabellone di gioco e mettetela da parte.

Riempite di nuovo gli spazi vuoti rimasti nella fila più in basso del tabellone di gioco con carte del mazzo di pesca fino a quando quest'ultimo non è esaurito. Eventuali spazi vuoti tra due creature dell'ombra della stessa colonna vengono chiusi facendo avanzare la creatura posta più in basso. Se dal mazzo di pesca avete pescato una carta con gli stessi oggetti magici raffigurati su caselle percorso attualmente occupate da figure di gioco, potete coprire subito anche gli oggetti di questa carta.





Esempio di turno



Per far scomparire il folletto dei funghi (in basso a destra) vi manca solo il calice magico.

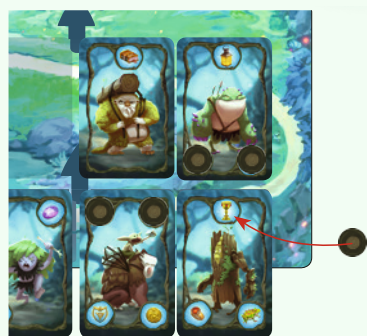
Tocca adesso a Paolo, che fa avanzare dapprima la propria figura di gioco di 4 caselle (su 5 possibili) e raggiunge così la casella percorso con il calice.



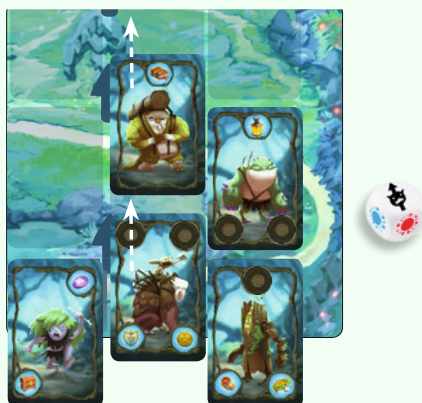
Copre il simbolo del calice sulla carta del folletto dei funghi con un dischetto albero. Il calice si trova anche su un'altra carta delle creature dell'ombra. Anche in questo caso può coprire l'immagine.



Il folletto dei funghi è sconfitto, perché tutti gli oggetti sono stati coperti. I due dischetti albero vengono rimessi nella scorta e la carta viene eliminata dal gioco. Dato che nella fila più in basso è rimasto uno spazio vuoto, dal mazzo di pesca viene scoperta una carta, che viene poi piazzata sulla casella libera.



Anche qui è raffigurato un calice. Paolo può coprirlo direttamente, perché la sua figura è tuttora posizionata sulla casella del calice.



Poi Paolo tira il dado.

Purtroppo esce il simbolo delle creature dell'ombra, per cui decide di far avanzare il mostro del tronco. Anche la creatura dell'ombra sottostante viene fatta avanzare, dato che tra le due creature non possono esserci spazi vuoti. Dato che il mazzo di pesca è esaurito, Paolo non può più piazzare nessuna carta nello spazio vuoto dell'ultima fila.

Ora tocca a Katia, che fa avanzare la sua figura di gioco...

Fine del gioco



Se riuscite a far svanire tutte e otto le creature dell'ombra prima che una di esse abbia raggiunto il castello, avete riportato insieme la vittoria. Complimenti: siete gli eroi di Luxantis!

Se una delle creature dell'ombra raggiunge il castello, purtroppo avete perso tutti insieme. Questo accade quando sul dado esce la creatura dell'ombra e non potete far altro che far avanzare una delle creature poste sulla quarta fila, cioè su quella più in alto. Perché non fate subito un altro tentativo?
Buona fortuna!



Importante! Quando finite di giocare

Premete il tasto verde per spegnere il campo di gioco e non consumare le batterie.

Consigli di gioco

- Mettetevi d'accordo sull'oggetto magico verso il quale si dirige ciascun giocatore.
- Osservate bene quali sono gli oggetti magici di cui avete più bisogno.
- Decidete sempre insieme quale creatura dell'ombra far avanzare:
è preferibile far avanzare le creature dell'ombra più deboli (con meno oggetti visibili), che potete far svanire in breve, o quelle che si trovano ancora piuttosto lontane dal castello.
- Prima di premere un nuovo tasto del pannello dei comandi e di eseguire una nuova azione, fate attenzione e assicuratevi che le luci siano sempre spente.
- Il **grado di difficoltà** può essere personalizzato: se volete **semplificare** il gioco (soprattutto se giocate solo in due), mescolate solo le carte delle creature dell'ombra con uno o due oggetti e pescate da questo mazzo le 8 carte contro cui dovete lottare.
Se volete rendere il gioco **più difficile**, prendete solo le carte delle creature dell'ombra con 3 o 4 oggetti. Potete anche far partire le creature dell'ombra dalla seconda fila del tabellone di gioco. Così il loro cammino è più breve e la situazione per voi si complica.

Regole di gioco brevi:

– Dopo la preparazione del gioco: accendere la tavola di gioco con il tasto verde

Turno di gioco:

- Far avanzare la propria figura di gioco di massimo 5 caselle e
- Tirare il dado, quindi eseguire l'azione
 - Rosso: premere sul comando: tutte le figure sulle caselle rosse devono tornare alla radura.
 - Blu: premere sul comando: tutte le figure sulle caselle blu possono avanzare di 1 casella.
 - Nero: premere sul comando: tenere a mente la nuova disposizione delle luci rosse e blu. Tutte le figure sulle caselle rosse devono tornare alla radura.
 - Creatura dell'ombra: far avanzare una carta delle creature dell'ombra.

La figura di gioco occupa una casella con un oggetto magico?

- L'oggetto è raffigurato su una carta delle creature dell'ombra? → coprirlo con un dischetto albero
- Tutti gli oggetti presenti sulla carta delle creature dell'ombra sono stati coperti con un dischetto albero? → Creatura dell'ombra sconfitta → Eliminare la carta

Fine del gioco:

- Tutte e otto le carte delle creature dell'ombra sono state eliminate? → vittoria collettiva
- Una carta delle creature dell'ombra è avanzata fino a raggiungere il castello → sconfitta collettiva



Autore / Illustrazioni



Autore

Kai Haferkamp

Avvocato ad Osnabrück, Kai Haferkamp ha iniziato ad ideare giochi per bambini già durante gli studi di giurisprudenza e fino ad oggi ha pubblicato 150 giochi.

Tra i suoi maggiori successi sono da citare: il premio "Gioco dell'anno per bambini" per il 2005 ed il gioco pubblicato da HABA nel 2003 "Alla scuola dei fantasmi", che ha ottenuto anche il "Premio tedesco per i giochi" per la categoria "Miglior gioco per bambini".



Illustrazioni

Stephanie Böhm

È nata a Dresda nel 1988. Sin da piccola sognava di illustrare giochi e per qualche tempo ha studiato design dei giochi e di materiale didattico ad Halle (Germania), dove si è dedicata soprattutto alla creazione di oggetti non funzionali. Alla fine ha deciso di interrompere gli studi universitari, ha scoperto la pittura digitale e ha iniziato a lavorare nel settore dei videogiochi. Qualche anno dopo ha avviato un'attività in proprio come illustratrice e da allora si dedica a illustrare giochi di ogni tipo. Al momento vive a Wuppertal.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Batteriewechsel – Allgemeines

Verwendungszweck

Dieser Artikel ist für Kinder ab 3 Jahren zum Spielen in trockener Umgebung bestimmt. Der LED-Spielplan wird mit dem grünen Knopf an der Oberseite ein- und ausgeschaltet. Setzen Sie den Artikel keiner zu großen Hitze aus. Das Einsetzen und Wechseln der Batterien darf nur von Erwachsenen durchgeführt werden. Schalten Sie diesen Artikel beim Batteriewechsel aus.

Einsetzen der Batterien:

Öffnen Sie den Verschlussdeckel des Batteriefaches mit einem passenden Schraubendreher. Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden.

Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.

Aufladbare Batterien sind aus dem Spielzeug herauszunehmen, bevor sie geladen werden.

Ungleiche Batterien oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.

Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.

Wenn Sie den Artikel längere Zeit nicht benutzen, nehmen Sie die Batterien aus dem Batteriefach und lagern Sie diese an einem für Kinder unzugänglichen Platz.

Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.

Verwenden Sie ausschließlich Batterien des Typs AA.

Achten Sie beim Einsetzen der Batterien auf die richtige Polarität.

Befestigen Sie den Batteriedeckel wieder mit der Schraube.

Bewahren Sie diese Anleitung auf. Bei Weitergabe des Artikels übergeben Sie auch diese Anleitung.

Changing batteries - general

Purpose

This item is intended for children from 3 years to play with in a dry environment.

The LED game board is turned on and off using the green button on the upper side of the game board.

Do not expose the item to excessive heat. Only adults may insert and change the batteries. Turn this product off while changing the battery.

Inserting the batteries:

Open the cap of the battery compartment with a suitable screwdriver. Only use AA batteries.

Observe polarity when inserting the batteries. Attach the battery cover with the screwdriver.

Important notice regarding the batteries:

Non-rechargeable batteries must not be charged. Rechargeable batteries may only be charged under adult supervision.

Rechargeable batteries must be removed from the toy before being charged.

Unequal batteries or new and used batteries may not be used together.

Exhausted batteries must be removed from the toy.

If you do not use the item for an extended period of time, then remove the batteries from the battery compartment and store them in a place that children can't access.

The terminals must not be shorted.

Keep these instructions in a safe place. If ownership of the item is transferred, these instructions should also be passed on.

Changement des piles - généralités

Utilisation prévue

Cet article est destiné aux enfants de plus de 3 ans jouant dans un environnement sec.

Le plateau de jeu à LED s'allume et s'éteint à l'aide du bouton vert sur le dessus.

Ne pas exposer l'article à une température trop élevée. Les piles doivent être insérées et changées uniquement par un adulte.

Éteindre l'article lors du changement de piles.

Insertion des piles :

ouvrir le couvercle du compartiment à piles à l'aide d'un tournevis adapté. Ne pas recharger les piles non rechargeables.

Les piles rechargeables doivent uniquement être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

Retirer les piles rechargeables du jeu avant de les recharger.

Ne pas utiliser des piles différentes ou des piles neuves avec des piles déjà utilisées.

Retirer les piles usagées du jeu.

En cas de non-utilisation prolongée, retirer les piles du compartiment à piles et les conserver hors de portée des enfants.

Ne pas court-circuiter les bornes de raccordement.

Utiliser uniquement des piles de type AA.

Respecter la polarité lors de l'insertion des piles.

Remettre et bien revisser le couvercle du compartiment à piles.

Conserver ces instructions. En cas de transmission du jeu à un tiers, remettre également les présentes instructions.

Batterijvervanging algemeen

Gebruiksdoel

Dit artikel is bedoeld voor kinderen vanaf 3 jaar om te spelen in een droge omgeving.
Het led-spelbord wordt met de groene knop aan de bovenkant in- en uitgeschakeld.
Stel het artikel niet bloot aan te grote hitte. Enkel volwassenen mogen de batterijen plaatsen en vervangen.
Schakel het toestel uit bij de vervanging van de batterijen.

Batterijen plaatsen

Open het deksel van het batterijvak met een passende schroevendraaier. Probeer niet om niet-oplaadbare batterijen opnieuw op te laden.
Oplaadbare batterijen mogen alleen onder toezicht van volwassenen worden opgeladen.
Neem herlaadbare batterijen uit het speelgoed voor ze opgeladen worden.
Batterijen van een verschillende soort, nieuwe en gebruikte batterijen mogen niet samen gebruikt worden.
Neem lege batterijen uit het speelgoed.
Als het artikel langere tijd niet gebruikt wordt, neem je de batterijen uit het batterijvak en bewaar je deze op een voor kinderen onbereikbare plaats.
Maak geen kortsluiting met de aansluitklemmen.
Gebruik uitsluitend batterijen van het type AA.
Let bij het plaatsen van de batterijen op de correcte polariteit.
Bevestig het deksel weer met de schroef.
Bewaar deze handleiding goed en geef deze ook door als je het artikel doorgeeft.

Cambio de pilas en general

Uso previsto

Este artículo es un juguete para niños a partir de 3 años, cuyo uso está indicado en espacios secos.
El tablero de luces LED se enciende y apaga mediante el botón verde en la parte superior.
No exponga el juguete a altas temperaturas. Las pilas solo deben ser puestas y cambiadas por adultos.
Apague el juguete antes de cambiar las pilas.

Cómo introducir las pilas:

Abra la tapa del compartimento de pilas con la ayuda del destornillador adecuado. No recargue las pilas no recargables.
Las pilas recargables deben cargarse únicamente bajo la supervisión de un adulto.
Retire del juguete las pilas recargables antes de cargarlas.
No utilice distintos tipos de pilas y no mezcle pilas usadas con pilas nuevas.
Extraiga las pilas vacías del juguete.
Si no va a utilizar el artículo durante un largo período de tiempo, extraiga las pilas y guárdelas fuera del alcance de los niños.
Evite que los polos opuestos entren en contacto y produzcan cortocircuitos.
Utilice exclusivamente pilas del tipo AA.
Preste atención a la polaridad de las pilas al introducirlas.
Fije con el tornillo la tapa del compartimento de pilas de nuevo.
Guarde estas instrucciones en un lugar seguro y entréguelas siempre junto con el artículo.

Cambio delle batterie (generale)

Impiego previsto

Questo articolo è pensato per bambini a partire da 3 anni nell'ambito di attività di gioco in un ambiente asciutto.
Per accendere e spegnere il piano di gioco a LED premere il tasto verde sulla parte superiore.
Non esporre l'articolo a fonti di calore eccessive. L'inserimento e la sostituzione delle batterie devono essere eseguiti solo da adulti.
Spegnere l'articolo per procedere alla sostituzione delle batterie.

Inserimento delle batterie:

Aprire il coperchio di chiusura del vano batterie con un cacciavite adatto. Le batterie non ricaricabili non possono venire messe sotto carica.
Le batterie ricaricabili possono venire ricaricate solo sotto la supervisione di un adulto.
Le batterie ricaricabili devono venire rimosse dal giocattolo prima di essere ricaricate.
Non usare batterie diverse né mischiare batterie nuove ed usate.
Le batterie scariche devono venire rimosse dal giocattolo.
Se l'articolo non viene utilizzato per un periodo prolungato, estrarre le batterie dal vano e conservarle in un luogo fuori dalla portata dei bambini.
I morsetti di alimentazione non devono essere cortocircuitati.
Utilizzare esclusivamente batterie di tipo AA.
Inserire le batterie rispettando la corretta polarità.
Fissare il coperchio delle batterie per mezzo della vite.
Conservare le presenti istruzioni. Se l'articolo dovesse venire consegnato ad altri, assicurarsi di allegare

Habermaass GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

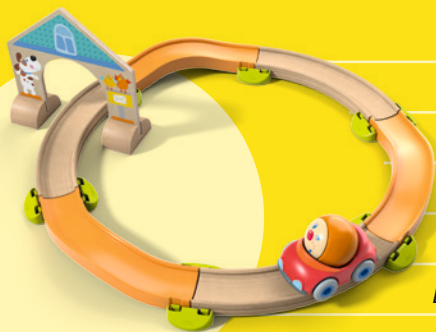


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini



Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!



Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!



Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !



Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!



¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!



I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!



Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.