

# LABYRINTH



## MINI LABIRYNT

PL

Ravensburger Spiele nr 20 759 6

Zwinnowana gra w karty dla 2-6 graczy  
w wieku od 7 do 99 lat

Autor: Max J. Kubbert

Zawartość: 50 kart ze ścieżkami labiryntu, opas gry

## CEL GRY

Poprzez rozłożenie kart powstaje ciągle zmieniający się labirynt. Celem gry jest sprytnie dołożyć karty ze ścieżką labiryntu i utworzenie drogi, która połączy dwa jednakowe skarby (kufry, smoki, duchy itp.). Zbiera się przy tym też wyłożone poprzednio karty. Ten, kto zbierze największą ilość kart wygrywa.

## PRZYGOTOWANIE

Karty labiryntu należy dobrze wymieszać: każdy gracz utrzymuje dwie karty do ręki. Dodatkowo z czterech kart ułożony zostaje dany kwadrat będący początkiem labiryntu. Pozostałe zakryte karty zostają ułożone w stosie na stole. Rozpoczyna najmłodszy gracz.

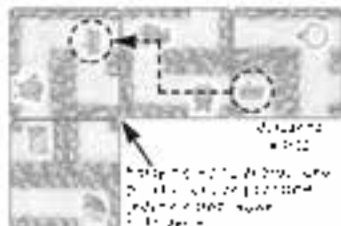
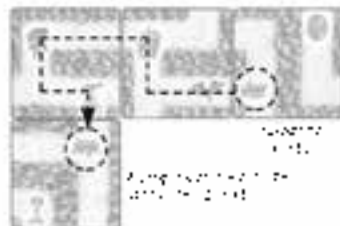
## PRZEBIEG GRY

**1. Dokładanie kart:** Gracz, na którego kolej przypada, musi dołożyć jedną ze swoich kart do stojącego labiryntu, w ten sposób, aby pomiędzy jego kartą i labiryntem powstała ścieżka.

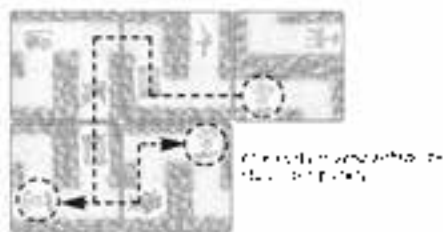


**Łącznie skarbow:** Okładaj swoje karty moź wie w ten sposób, aby powstała ścieżka umożliwiająca przejście od jednego ze skarbow znajdujących się na jednej z twoich kart do takiego samego skarbu w labiryncie. W przykładzie na następnej stronie od której na twojej karcie do korony w labiryncie. Nie ma przy tym znaczenia, jak długa jest ta ścieżka i czy na drodze leżą jeszcze inne skarby. Jeśli nie posiadasz żadnego posiadającego skarbu, to masz po prostu pecha. W przeciwnym razie, masz następujące moźiwośc...

**2. Zebrać skarby:** Pokaz swą ścieżkę palcem, tak aby inni gracze zobaczyli jaką drogą idziesz. Wówczas weź leżącą na stole kartę z drugim takim samym skarbem (przykład z koroną), i połóż ją przed sobą jako punkt. Ale tylko wtedy, gdy wszystkie pozostałe karty pozostaną nadal w kontakcie ze sobą i będą przylegane do siebie co najmniej jednym bokiem. Połączenie i narozek kowe nie są dozwolane. Odkłozona przez ciebie karta musi pozostać na stole.



**Zbieranie kilku skarbków:** Czasami udaje się ułożenie szeregów, na których leżą dwa lub więcej, takich samych skarbków (jak na dołożonej karcie), wtedy wolno Ci zabrać wszystkie te karty ze skarbkami (w przykładzie oba helmy rycerskie), pod warunkiem jednak, że pozostałe karty pozostają (jak uprzednio opisano) porzucone.



**3. Na zakończenie twojego ruchu bierzesz nową kartę ze stosu, tak abyś miał zawsze dwie karty w ręku. Następnie kolej na twojego sąsiada z lewej strony.**

**Gra jest zakończona, w chwili gdy nie ma żadnych kart na stosie i każdy z graczy odłożył swoje karty. Kto na koniec gry posiada najwięcej kart, ten wygrywa.**

# LABYRINTH



KARETNÍ HRA

CZ

Hra Ravensburger č. 20 739 6

Blahová karetová hra pro 2-6 hráčů,  
od 7 do 99 let

Autor: Max J. Kobbert

Obsah: 50 labyrintových karet, 1 návod ke hře

## CÍL HRY

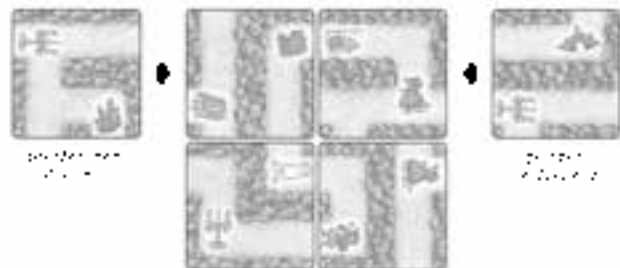
Rozkládáním karet vzniká stále se měnící labyrint. Hráči se snaží vytvořit šikovným položením jedné labyrintové karty cesty, které by spojovaly dva stejné poklady (truhly, draky, duchy atd.). Karty se při hře sbírají. Kdo jich má na konci hry více, vyhrává.

## PŘÍPRAVA

Karty se dobře zamíchají; každý hráč dostane do ruky dvě. Z balíčku karet se dále odeberou čtyři karty a vytvoří se z nich čtverec, který poslouží jako začátek labyrintu. Zbytek karet se položí na hromádku, obrázky dolů. Nejprve začíná hráč začína.

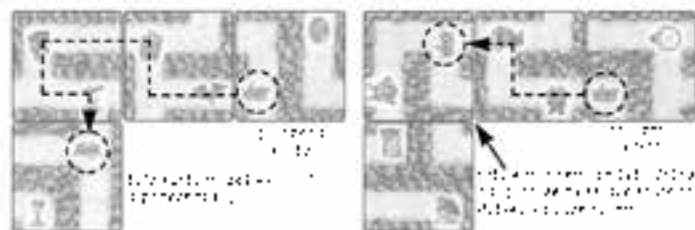
## PRŮBĚH HRY

**1. Přikládání karet:** Hráč, který je na řadě, musí k abychu tu přiložit jednu ze svých karet takovým způsobem, aby se napojila esopř na jednu ze stávajících cest v abychu.



**Spojování pokladů:** Pokud je to možné, přilož svou kartu tak, aby vznikla průchozí cesta od jednoho pokladu na dve kartě ke stěně, pokladu, v abychu. V případě uvedení následující stránky od kóruiky na dve kartě ke kóruice v abychu. Je úpně jedno, jak je cesta dlouhá, nebo jestli se na ni nachází ještě jiné poklady. Pokud vhodný pok ad nemá, máš smůlu. Jestli se ti však spojení podaří, můžeš přistoupit ke ...

**2. Sbirání pokladů:** Ukaž cestu přstem, aby ji mohli sledovat i ostatní spoluhráči. Pak vezmi kartu se druhým shodným pokladem (v nošerní přípudě s kóruicou), a ponechej si , u sebe. Ale pouze v tom případě, když na sebe budou zbylé karty navazovat - každá musí sousedit s dalšími minimálně jednou stranou. Není možné, aby se některá karta dotýkala zbyých jen rohem. Karta, kterou si přiložil, zůstává vždy ležet v abychu.



**Sebrání více pokladu najednou:** Někteří se podaří vytvořit cestu, na které leží dva nebo více pokladů shodných s poklady na příslušné kartě. Hráč smí v tomto případě odebrat všechny karty (v tomto případě obě rytířské helmice), za předpokladu, že ostatní karty zůstanou – jak je to popsáno společně celou stranou.



**3. Na konci tahu** vezmeš z hrudičky novou kartu, tak abys měl v ruce vždy dvě karty. Na začátku je tvá, sešesť po levici.

**Hra je u konce,** když je spotřebovaná celá hrudička karet a všichni hráči odložili své karty. Vítězem se stává hráč, který má po skončení hry nejvíce z šesti karet s poklady.

# LABYRINTH



KARTOVÁ HRA

SK

Hry Ravensburger < 20 759 6

Blahodružná kartová hra pre 2-6 hráčov  
od 7 do 99 rokov.

Autor: Max J. Kobbert

Obsahuje 50 labyrintových kariet. I. návod na hru

## CIEĽ HRY

Rozkladanie kariet vzniká stále sa meniaci labyrint. Hráči sa usilujú vytvoriť líkovým položením jednej labyrintovej karty cesty, ktoré by spájali dva rovnaké poklady (truhlice, drakov, duchov atď.). Karty sa pri hre zberajú. Kto ich má na konci hry na viac, vyhráva.

## PRI PRAVA

Karty sa dobre zamotáajú, každý hráč dostane do ruky dve. Z balíčku kariet sa dá ľahko odobrať štyri karty a vytvoriť sa z nich ľubovoľný štvorec, ktorý posluží ako začiatok labyrintu. Zvyšok kariet sa položí na kúsok obrázkom dole. Najmladší hráč otvára hru.

## PRIEBEH HRY

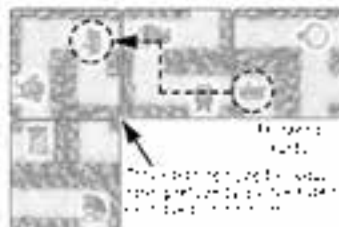
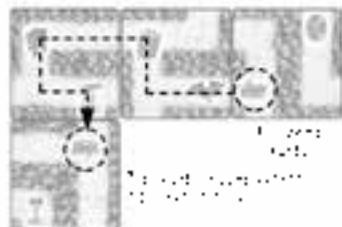
1. **Prikladanie kariet:** Hráč, ktorý je na rade musí k tabyru na priložiť jednu zo svojich kariet takým spôsobom, aby sa napojil aspoň na jednu z existujúcich ciest v labyrinte.



**Spojovanie pokladov:** Ak je to možné, prilož svoju kartu tak, aby vznikla cesta vedúca od jedného pokladu na tvojej karte k rovnakému pokladu v labyrinte. V prípade uzatvorenia no nasledujúcej strane od korunky na tvojej karte ku korúnke v labyrinte, je úplne jedno, ako je cesta dlhá, alebo či sa na nej nachádza aj ešte ne poklady. Ak vhodný poklad nemá, máš smolu. Ak sa však spojitie podarí, môžeš prísť aj k

2. **Zberaniu pokladov:** Ulož cestu istom, aby ju mohli sledovať a ostatní spoluhráči. Potom zober kartu s druhým zhodným pokladom v inom prípade s korunkou, a ponehaj si ju pri sebe. Ale, ba v tom prípade, keď na seba budú zvyšne karty nadväzovať - každá musí susediť s ďalšou minimálne jednou stranou. Nie je možné, aby sa niektorá karta dotýkala zvyšných len rohom. Karta, ktorú si priložil, zostáva vždy ležať v labyrinte.





**Zobratie viacerých pokladov naraz:** Niekedy sa podari vytvoriť cestu, na ktorej ležia dva alebo viac pokladov zhodných s pokladmi na prerozenej karte. Hráč si v tomto prípade odobrá všetky karty (v tomto prípade obe rybné herny) za predpokladu, že ostatné karty zostávajú ako už bolo opísané – spojene na oboch stranách.



**3. Na konci ťahu zoberieš z kôčky novú kartu tak, aby si mal v ruke vždy dve karty. Na rade je tvoje sused po ľavici.**

**Hra sa končí, keď sa spotrebuje celá kôčka kariet a všetci hráči odložia svoje karty. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má po skončení hry najviac ziskových kariet s pokladmi.**

# LABYRINTH



## KÁRTYAJÁTÉK

H

Ravensburger Spinle Nr. 20 759 6

Kártyajáték 2-6 játékos számára  
7-99 éves korig

Szerző: Max J. Kohbert

A doboz tartalmazza 30 labirintus-kártyát, 1 játékszabály

## A JÁTÉK CÉLJA

A kártyák egymás melé helyezésével olyan labirintust hozunk létre, amely a játék folyamán a kezdőn változik. A cél az, hogy a kártyák egyes elhelyezésével úgy alakítsuk ki utakat a labirintusban, hogy azok két azonos kincset (kincsesládát, sárkányt, kísértetet), stb. egymással összekössenek. Ekközben kártyákat gyűjtünk. Akinek a játék végén a legtöbb kártyája van, az nyert.

## ELŐKÉSZÜLETEK

A labirintus-kártyákat jól összekeverjük és minden játékosnak kétféle adunk a kezébe. A kártyarakásból ezen kívül elveszünk még negyét, s egy tetszőleges színűt negyzetes rakunk ki belőlük. Ez lesz a labirintus kezdete. A többi kártyát hatoldalúkkal felfelé egy rakásban az asztalra tesszük. A legfiatalabb játékos kezd.

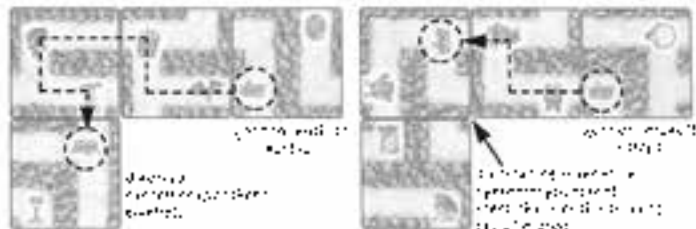
## A JÁTÉK MENETE

**1. A kártyák elhelyezése:** A soron lévő játékosnak úgy kell hozzárendelnie kártyáit egy-egy a labirintushoz, hogy a közeli a kártya között és a már ott lévő kártyák legalább egy-egy között lehessen egyen az átjárás.

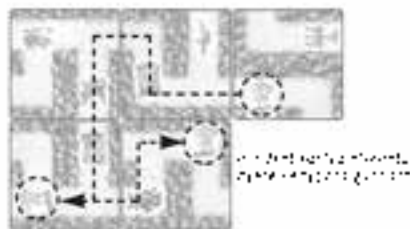


**A kincsek összekötése:** Kártyánkat lehetőleg úgy helyezzük el, hogy a mi kártyánkon lévő kincsek egy-egy folyamatos utat vezessen egy a labirintusban található ugyanilyen kincshez. A következő ábrán látni a példában a mi kőszarkkai a labirintusban lévő kőszarkkai itt most teljesen mindegy, hogy milyen hosszú az odavezető út, vagy hogy más kincsek is vannak még ezen az útvonalon. Ha nem találunk a mienkéhez hasonló kincset, akkor egyszerűen pechünk volt. De ha sikerült, akkor most jár...

**2. A kincsek elvétele:** Vezessük végig újunkat az útvonalon, hogy az a több játékos számára is követhető legyen. Ezután vegyük föl a hasonló kincset ábrázoló második kártyát (pedig látni a kőszarkkai), és nyerempontként gyarant rájuk le magunkhoz. De csak akkor, ha az összes többi kártya kapcsolatban marad egymással, azaz legalább egyik oldalukkal illeszkednek egymáshoz. Pusztán a szarkkai elvétele nem szabad. Az újonnan lerakott kártya minden esetben lerakva is marad.



**Több kincs elvétele:** Dőkor sikerül olyan összekapcsolatot létrehozni, amelyen két vagy akár több, az újonnan lerakott kártya kincsével azonos kincs is található. Ilyenkor a kincseskártyák mindegyike (példánkban a két lovagi sisak) felvehető, feltéve, hogy a többi kártya már az az az előbb már letelek - kapcsolatban marad egymással.



**3. Lépésünk befejeztével** újból kártyát helyezünk a rakásból, hogy mindig ketto legyen a kezünkben. Ezután bal oldal szomszédunk kaverkez.

**A játéknak vége,** amint a kártyarakás elfogyott és valamennyi játékos lerakta a maga kártyáit. Akinek a játék végén a legtöbb kártyája van, az nyerte a játékot.

© 2001 Ravensburger Spielwaren AG

Ravensburger Spielverlag  
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger