



LABYRINTH

JUNIOR

Ravensburger® Gra nr 20 904 0
Ekscytująca gra w przesuwaniu kart
dla 2-4 graczy w wieku 4-8 lat.

Autor: Max J. Kobbert
Ilustracje: Giorgia Broseghini
Redakcja: Monika Gohl

Zawartość pudełka:

- 1 plansza do gry
- 4 czarodziejów
- 12 żetonów sekretnych przedmiotów
- 17 kart z korytarzami

Uwaga, dzielni czarodzieje! W korytarzach magicznego zamku czeka na Was 12 sekretnych przedmiotów. Odnajdźcie je! Ale droga nie będzie łatwa – ściany labiryntu wciąż zmieniają swoje położenie. Tam, gdzie jeszcze przed chwilą było przejście, teraz jest już mur! Przesuwajcie ściany labiryntu tak, aby zebrać jak najwięcej sekretnych przedmiotów. I nie zgubcie się!

Cel gry

Przemierzaj labirynt w poszukiwaniu sekretnych przedmiotów. Kto zbierze ich najwięcej, wygrywa.

Przygotowanie do gry

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie porządkuj karty z korytarzami i żetony sekretnych przedmiotów.

Cztery z kart są dwustronne. Po jednej stronie znajduje się skrzyżowanie, po drugiej zaś – zakręt.



Przed potasowaniem zdecydujcie, ile dwustronnych kart chcecie mieć w swoim labiryncie. Im więcej skrzyżowań będzie w grze, tym będzie ona łatwiejsza.

Rozłóż planszę na środku stołu. Potasuj karty z korytarzami rewersem do góry, a następnie rozłóż je losowo awersem do góry na pustych polach planszy tak, aby utworzyły one labirynt.

W ręce powinna Ci zostać jedna niewykorzystana karta. Połóż ją na razie obok planszy. Będziecie używać jej podczas gry do przesuwania ścian labiryntu.

Potasuj żetony sekretnych przedmiotów rewersem do góry i ułóż z nich stos obok planszy.

Każdy z graczy wybiera czarodzieja i umieszcza go na polu startowym w rogu planszy oznaczonym tym samym kolorem, co jego szaty.



Zagrajmy!

Zaczyna najmłodszy z graczy. Dalej kolejka podąża w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz odwraca żeton sekretnego przedmiotu i przesuwa ściany labiryntu w taki sposób, by jego czarodziej dotarł do wylosowanego przedmiotu na planszy.

Przesuwanie ścian

Aby przesunąć ściany labiryntu, wsuń pozostawioną poza planszą kartę od strony krawędzi planszy. Strzałki pokazują, w którym miejscu można wsunąć kartę. Wsuwana karta wypchnie kartę po przeciwnej stronie labiryntu. Pozostaw wypchniętą kartę poza planszą do tury następnego gracza.



Jeśli wypchniesz kartę zajęta przez czarodzieja, umieść figurkę na karcie, która została wsunięta. Nie liczy się to jako ruch gracza, którego figurka została przemieszczona.



Następnie przemieść swojego czarodzieja. Wyjątek: jeśli jesteś w stanie dotrzeć do sekretnego przedmiotu bez przesuwania ścian labiryntu, możesz przemieścić swojego czarodzieja od razu, bez wykonywania dodatkowych ruchów.



Przemieszczanie figurki i odnajdywanie sekretnych przedmiotów

Możesz przemieścić się w dowolne miejsce w labiryncie, do którego doprowadzi Cię korytarz, lub możesz zrezygnować z ruchu. W tym samym fragmencie korytarza może stać kilku czarodziejów.

Gdy Twój czarodziej dotrze do sekretnego przedmiotu, oznacza to, że przedmiot został odnaleziony! Możesz zabrać żeton tego sekretnego przedmiotu.

Jeśli nie możesz osiągnąć sekretnego przedmiotu, przesun swojego czarodzieja na miejsce położone jak najbliżej niego. Da ci to przewagę w następnej turze.

Kolejny gracz próbuje w swojej turze dotrzeć do tego samego sekretnego przedmiotu. Rozgrywka toczy się do momentu, w którym któryś z czarodziejów dotrze do sekretnego przedmiotu i zdobędzie żeton. Kolejny gracz odkrywa nowy żeton sekretnego przedmiotu.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy zdobyty zostanie ostatni sekretny przedmiot. Gracz, który zdobędzie najwięcej sekretnych przedmiotów, wygrywa.



© 1995 / 2022

Dla zaprawionych graczy

Rozłóżcie elementy zgodnie z instrukcją w sekcji „Przygotowanie do gry” z następującymi wyjątkami: wszystkie dwustronne karty rozłóżcie stroną z zakrętem do góry. Potasujcie żetony sekretnych przedmiotów i rozdzielcie je (bez podglądania!) po równo między wszystkich graczy. Każdy gracz kładzie swoje żetony rewersem do góry na stosie przed sobą.

W swojej turze weź żeton sekretnego przedmiotu z wierzchu swojego stosu, ale nie pokazuj go innym graczom. Tylko Ty wiesz, do którego sekretnego przedmiotu musisz dotrzeć!

Zawsze musisz najpierw przesunąć ściany w labiryncie, a dopiero potem przestawić swojego czarodzieja. Musisz przesunąć ściany labiryntu, nawet jeśli możesz dotrzeć do swojego sekretnego przedmiotu bez dokonywania zmian.

Nie można odwrócić zmiany dokonanej przez poprzedniego gracza, przesuwając dodatkową kartę z powrotem na tę samą pozycję, z której została ona wypchnięta.

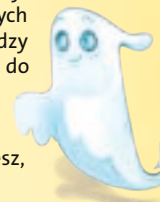
Udało Ci się zdobyć swój sekretny przedmiot? Świetnie! Odwróć żeton sekretnego przedmiotu i połóż go przed sobą. Twoja tura się kończy.

Jeśli nie osiągniesz swojego sekretnego przedmiotu, przesun swojego czarodzieja bliżej sekretnego przedmiotu, aby zyskać przewagę w następnej turze. Możesz także pozostać tam, gdzie aktualnie jesteś. Twoja tura się kończy, ale możesz spróbować ponownie w następnej kolejce.

Następny gracz odkrywa żeton sekretnego przedmiotu z wierzchu swojego stosu, przesuwając ściany labiryntu i przemieszcza figurkę swojego czarodzieja.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy któryś z graczy odnajdzie ostatni sekretny przedmiot ze swojego stosu, a jego czarodziej wróci na miejsce startu. Gracz ten wygrywa grę.



LABYRINTH

JUNIOR

Hra Ravensburger® č. 20 904 0
Skvělá zábava při posouvání cest
pro 2–4 hráče* ve věku od 4 let.

Autor: Max J. Kobbert
Ilustrace: Giorgia Broseghini
Redakce: Monika Gohl

Obsahuje:

- 1 herní plán
- 4 hrací figurky
- 12 žetonů s tajemnými předměty
- 17 karet s cestami

Pozor, pozor, odvázní čarodějové – v labyrintu tajemného hradu se skrývá 12 tajemství a je na vás, abyste je objevili! Cesty se však neustále mění: tam, kde byl ještě před chvílí volný průchod, stojí najednou zed! Kdo z vás si udrží přehled a posune cesty tak, aby se dostal k co největšímu počtu tajemných předmětů?

Cíl hry

Cílem hry je dostat svou hrací figurku k hledaným předmětům a mít na konci co největší počet žetonů.

Příprava

Před první hrou opatrně vyloupněte vyražené karty s cestami a žetony s tajemnými předměty z desky. Čtyři karty s cestami jsou potištěny z obou stran. Na přední straně jsou křižovatky se čtyřmi cestami. Na zadní straně jsou vyobrazeny zatáčky.



Než začnete míchat karty, rozhodněte se, zda a s kolika křižovatkami chcete hrát. Čím více křižovatek použijete, tím snadněji se vám bude hrát!

Umístěte herní plán mezi vás doprostřed stolu. Zamíchejte karty s cestami obrázkem dolů a poté je rozmístěte obrázkem nahoru na prázdná políčka na herním plánu. Vznikne tak náhodný labyrint.

Jedna karta s cestami je navíc. Odložte ji prozatím vedle herního plánu. Budete ji potřebovat později k posouvání labyrintu.

Zamíchejte kulaté žetony s tajemnými předměty obrázkem dolů a nachystejte si je vedle herního plánu.

Vyberte si každý svou hrací figurku a postavte ji na stejnobarevné počáteční políčko v jednom z rohů plánu.



Průběh hry

Začíná nejmladší hráč. Hra dále pokračuje ve směru hodinových ručiček. Když jsi na řadě, otoč jeden žeton s tajemným předmětem a nech ho ležet obrázkem nahoru. Ukazuje první cíl, ke kterému se teď se svou figurkou budeš snažit dostat.

Jak posunout labyrint

Vsuň volnou kartu s cestami z jedné strany do herního plánu. Šipky podél okraje herního plánu označují místa, do kterých můžeš volnou kartu s cestami zasunout. Na protější straně labyrintu se tak vysune jiná karta. Vytlačená karta s cestami zůstává ležet, dokud ji další hráč opět nezasune na jiné místo.



Pokud vysuneš kartu, na které stojí hrací figurka, postav tuto figurku na protilehlou stranu hracího plánu na kartu s cestami, kterou jsi právě do hracího plánu zasunul. Přemístění figurky se ale nepočítá jako tah!



Nejdříve posuň labyrint a poté postup se svou figurkou. Výjimka: Pokud se k hledanému předmětu můžeš dostat i bez měnění cest labyrintu, můžeš posouvání vynechat a jít rovnou za tajemstvím.



Jak táhnout herní figurkou a odhalovat tajemství

Se svou figurkou můžeš táhnout na jakékoli políčko, k němuž vede nepřerušovaná cesta – anebo můžeš také zůstat stát. Na jedné kartě s cestami může stát více figurek.

Když se svou figurkou dorazíš k hledanému motivu, odhalil jsi tajemství! Vylož svůj žeton jako výhru před sebe. Tím je tvůj tah u konce a další hráč odkryje nový žeton.

Pokud se ti nedaří se k hledanému motivu dostat, táhni figurkou tak daleko, abys měl při příštím tahu lepší výchozí pozici.

Další hráč v pořadí se nyní může pokusit se svou figurkou dojít ke stejnému motivu. Tímto způsobem hrajte tak dlouho, až jeden z vás dorazí k hledanému tajemství a vyhraje žeton s tajemným předmětem. Až poté otočí další hráč nový žeton.

Hra končí,

když jeden z hráčů dosáhne svou figurkou poslední tajemství a vezme si poslední žeton s tajemným předmětem. Vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce žetonů!



Varianta pro zkušené hráče Labyrintu

Sestavte hru tak, jak je popsáno na začátku návodu. Všechny křižovatky se čtyřmi cestami otočte na druhou stranu se zatáčkami. Žetony s tajemnými předměty zamíchejte obrázkem dolů a rozdejte je všem hráčům stejným dílem. Každý umístěte své žetony obrázkem dolů na hromádku před sebe.

Když jsi na řadě, podívej se na horní žeton tak, aby ho žádný jiný hráč nezahlédl. Jenom ty teď znáš tajemství, ke kterému budeš chtít dojít!

Nejprve vždy posuneš labyrint a poté postoupíš se svou hrací figurkou. Oproti základní hře ale posouvej labyrintem i tehdy, když se k cíli můžeš dostat rovnou.

Při zasunutí volné karty s cestami platí, že ji za žádných okolností nesmíš zasunout na místo, ze kterého byla právě vysunuta. Nemůžeš tedy vrátit tah, který právě provedl předchozí hráč!

Došel jsi ke svému tajemnému předmětu? Pak polož žeton obrázkem nahoru vedle sebe a ukonči svůj tah.

Nedaří se ti dostat se ke svému tajemství? Můžeš táhnout svou figurkou tak daleko, jak jen budeš chtít, nebo zůstaň jednoduše stát. Zkus to ještě jednou, až budeš zase na řadě. Následující hráč si teď prohlédne svůj horní žeton a vyzkouší své štěstí.

Hra končí,

jakmile se jeden z hráčů dostane ke svému poslednímu tajemnému předmětu a se svou figurkou se vrátí na startovní políčko. A máme vítěze!



LABYRINTH

JUNIOR

Hra Ravensburger® č. 20 904 0
Skvelá zábava pri posúvaní ciest
pre 2–4 hráčov* vo veku od 4 rokov.

Autor: Max J. Kobbert
Ilustrácie: Giorgia Broseghini
Editor: Monika Gohl

Obsahuje:

- 1 hrací plán
- 4 hracie figúrky
- 12 žetónov s tajomnými predmetmi
- 17 kariet s cestami

Pozor, pozor, odvážni čarodejníci – v labyrinte tajomného hradu sa skrýva 12 tajomstiev a je na vás, aby ste ich objavili! Cesty sa však neustále menia: tam, kde bol ešte pred chvíľou voľný priechod, stojí zrazu stena! Kto z vás si udrží prehľad a posunie cesty tak, aby sa dostal k čo najväčšiemu počtu tajomných predmetov?

Cieľ hry

Cieľom hry je dostať sa so svojou figúrkou k hľadaným predmetom a mať na konci čo najviac žetónov.

Príprava

Pred prvou hrou opatrne vyberte vyrazené karty s cestami a žetóny s tajomnými predmetmi z doštičky. Štyri karty s cestami sú potlačené z oboch strán. Na prednej strane sú križovatky so štyrmi cestami. Na zadnej strane sú vyobrazené zatáčky.



Skôr ako začnete miešať karty, rozhodnite sa, či a s koľkými križovatkami chcete hrať. Čím viac križovatiek použijete, tým ľahšie sa vám bude hrať!

Umiestnite hrací plán medzi vás do stredu stola. Zamiešajte karty s cestami obrázkom dole a potom ich rozmiestnite obrázkom hore na prázdne políčka na hracom pláne. Vznikne tak náhodný labyrint.

Jedna karta s cestami je navyše. Odložte ju zatiaľ vedľa hracieho plánu. Budete ju potrebovať neskôr k posúvaniu labyrintu.

Zamiešajte guľaté žetóny s tajomnými predmetmi obrázkami dole a nachystajte si ich vedľa hracieho plánu.

Vyberte si každý svoju hraciu figúrku a postavte ju na rovnako sfarbené začiatkové políčko v jednom z rohov plánu.



Priebeh hry

Začína najmladší hráč. Hra potom pokračuje v smere hodinových ručičiek. Keď si na rade, otoč jeden žetón s tajným predmetom a nechaj ho ležať obrázkom nahor. Ukazuje prvý cieľ, ku ktorému sa teraz so svojou figúrkou budeš snažiť dostať.

Ako posunúť labyrint

Vlož voľnú kartu s cestami z jednej strany do hracieho plánu. Šípky pozdĺž okraja hracieho plánu označujú miesta, do ktorých môžeš voľnú kartu s cestami zasunúť. Na opačnej strane labyrintu sa tak vysunie iná karta. Vytlačená karta s cestami zostáva ležať, pokiaľ ju ďalší hráč opäť nezasunie na iné miesto.



Ak vysunieš kartu, na ktorej stojí hracia figúrka, postav túto figúrku na protiahlú stranu hracieho plánu na kartu s cestami, ktorú si práve do hracieho plánu zasunul. Premiestnenie figúrky sa ale nepočíta ako ťah!



Najskôr posuň labyrint a potom sa posuň so svojou figúrkou. Výnimka: Ak sa k hľadanému predmetu môžeš dostať aj bez zmeny ciest labyrintu, môžeš posúvanie vynechať a ísť rovno za tajomstvom.



Ako potiahnuť hracou figúrkou a odhaľovať tajomstvá

So svojou figúrkou môžeš potiahnuť na akékoľvek políčko, ku ktorému vedie neprerušená cesta - alebo môžeš aj ostať stáť. Na jednej karte s cestami môže stáť viacero figúrok.

Ak so svojou figúrkou prídeš k hľadanému motívu, odhalil si tajomstvo! Polož svoj žetón pred seba ako výhru. Týmto sa skončil tvoj ťah a ďalší hráč v poradí odkryje nový žetón.

Ak sa ti nedarí prísť k hľadanému motívu, ťahaj figúrkou tak ďaleko, aby si mal pri ďalšom ťahu lepšiu východiskovú pozíciu.

Ďalší hráč v poradí sa teraz môže pokúsiť prísť so svojou figúrkou k rovnakému motívu. Týmto spôsobom hrajte tak dlho, pokiaľ jeden z vás nepríde k hľadanému tajomstvu a vyhrá žetón s tajomným predmetom. Až potom otočí ďalší hráč nový žetón.

Hra sa končí,

keď jeden z hráčov dosiahne svojou figúrkou posledné tajomstvo a zoberie si posledný žetón s tajomným predmetom. Vyhráva hráč, ktorý nazbiera najviac žetónov!



Variant pre skúsených hráčov Labyrinthu

Zostavte hru tak, ako je napísané na začiatku návodu. Všetky križovatky so štyrmi cestami otočte na druhú stranu so zatáčkami. Žetóny s tajomnými predmetmi zamiešajte obrázkom dole a rozdajte ich všetkým hráčom rovnakým dielom. Každý umiestni svoje žetóny obrázkom dole na kopy pred sebou.

Keď si na rade, pozri sa na horný žetón tak, aby ho žiadny iný hráč nevidel. Len ty teraz poznáš tajomstvo, ku ktorému budeš chcieť prísť.

Najskôr vždy posunieš labyrint a potom potiahneš so svojou hracou figúrkou. Na rozdiel od základnej hry ale posúvaj labyrintom aj vtedy, ak sa k cieľu môžeš dostať priamo.

Pri zasunutí voľnej karty s cestami platí, že ju za žiadnych okolností nesmieš zasunúť na miesto, z ktorého bola práve vysunutá. Nemôžeš teda vrátiť ťah, ktorý práve urobil hráč pred tebou!

Príšiel si k svojmu tajomnému predmetu? Tak polož žetón vedľa seba obrázkom hore a ukonči svoj ťah.

Nedarí sa ti dostať k svojmu tajomstvu? Môžeš ťahať svojou figúrkou tak ďaleko, ako len budeš chcieť, alebo zostaneš jedno-ducho stáť. Skús to ešte raz, keď budeš opäť na rade. Ďalší hráč si teraz prezrie svoj vrchný žetón a vyskúša svoje šťastie.

Hra sa končí,

akonáhle sa jeden z hráčov dostane k svojmu poslednému tajomnému predmetu a vráti sa so svojou figúrkou na štartové políčko. A máme víťaza!



LABYRINTH

JUNIOR

Ravensburger® Game No. 20 904 0
Észvesztő útvesztő 2-4 játékos számára,
4-8 éves kortól.

Szerző: Max J. Kobbert
Illusztráció: Giorgia Broseghini
Szerkesztő: Monika Gohl

Tartalom:

- 1 játéktábla
- 4 varázsló
- 12 titokkorong
- 17 játékkártya

A rejtélyes labirintusban izgalmas kaland vár a kis varázslókra. 12 titkos dolgot kell megtalálnotok, amik elbújtak a varázslatos kastély labirintusában. Járatok mozdulnak el, utak tárulnak, utak zárulnak. Ahol az előbb még szabad volt az út, ott már csak egy fal van. Aki megőrzi tájékozódó képességét, az jut el a célhoz, ő fedi fel az útvesztő titkát.

A játék célja

A varázslókkal eljussunk mindazokhoz a tárgyakhoz, amelyeket a titokkorongok ábrázolnak, s hogy a lehető legtöbb korongot szerezzük meg.

Előkészületek

A legelső játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a járatkártyákat és a titokkorongokat a kartontáblából. 4 játékkártya két oldalas.



Az egyikken négy út kereszteződése látható, a másikon pedig egy kanyar. Mielőtt összekevernének a kártyákat döntsetek el, hogy dupla oldalas kártyát használtok az útvesztőben. Minél több kereszteződés van, annál könnyebb lesz a játék.

A játéktáblát az asztal közepére tesszük úgy, hogy mindenki könnyen elérje. A járatkártyákat összekeverjük, majd képes felükkel fölfelé berakosgatjuk a játéktábla üres helyeire. Így egy véletlen elrendeződésű labirintus jön létre.

A járatkártyák egyike mindig fölöslegben marad, ezt ott hagyjuk a tábla mellett, mert később a labirintus járatok eltolásánál szükség lesz rá.

A titokkorongokat képpel lefordítva összekeverjük és odatesszük a tábla mellé.

Válasszatok most magatoknak egy-egy varázslót és állítsátok őket a tábla azonos színű sarokpontjaira.



Indulhat a játék!

Az óra járásának irányában haladunk. A legfiatalabb játékos kezd és megfordít egy titkokorongot. Ez ábrázolja az első célt, ahová a varázslókkal el kell jutnunk. Ehhez először mindig a labirintus járatait kell eltolni, s csak azután szabad lépni a varázslóval.

A labirintus átalakítása

A soron lévő játékos a kimaradt járatkártyát betolja a tábla egyik oldalán. Nyilak jelzik a tábla szélén, hol lehet a kártyát becsúsztatni. Épp annyira kell csak betolni, hogy a labirintus túlolдалán egy másik járatkártya lökődjön ki. Ezt a járatkártyát azután bármelyik tetszőleges helyen újból becsúsztathatjátok, csak ott nem, ahol éppen kiesett. Tehát nem szabad az előző játékos lépése előtti állapotot közvetlenül utána újra visszaállítani.



A kicsúszott kártyát mindaddig ott kell hagyni a tábla mellett, amíg a következő játékos egy másik helyen be nem tolja. Ha a járatok elcsúsztatása során olyan kártyát tolnak ki, amelyiken egy varázsló áll, akkor helyezték vissza a varázslót arra a kártyára, amit éppen betoltatok. Ez annak a varázslónak nem számít lépésnek.



A labirintus mozgatása után, mozdulhat a varázsló is. Ha a varázsló el tud jutni a titkos tárgyig a labirintus mozgatása nélkül, akkor nyugodtan ezt is megteheti. Ha eljutottatok addig a tárgyig, amit az esedékes titkokorong ábrázol, elvehetitek ezt a korongot és magatok elé tehetitek. A ti lépésetek ezzel véget ért, a következő játékos pedig felfordít most egy újabb korongot.



Ha nem sikerül egyhuzamban eljutnotok az adott célig, akkor egy olyan pontig lépjetek el a varázslóval, ahonnan legközelebb kedvezőbb helyzetből indulhattok. Ezután a következő játékoson a sor. Ő is ugyanehhez a képhez igyekszik eljutni. Ez így megy mindaddig, amíg valamelyikőtöknek sikerül is. Övé lesz a korong. A következő játékos csak ezt követően fordíthat fel egy újabb korongot.

Egy játékkártyán több varázsló is tartózkodhat.

A játék vége:

Amint valamelyik varázsló elérkezett az utolsó korongon ábrázolt tárgyhoz, magához veszi a korongot, és ezzel véget is ér a játék. Az nyer, akinél a legtöbb titokkorong van.



Változatok gyakorlottabb játékosoknak:

A két oldalas kátyáknak csak a kanyaros oldalát használjátok. A képpel lefelé fordított korongokat először jól össze kell keverni, azután szét kell osztani a játékosok között. Saját korongjait – továbbra is lefordítva – mindenki maga elé teszi.



Amikor valaki sorra kerül, megnézi legfelső korongját, de úgy, hogy azt a többiek ne lássák, majd még mindig képpel lefelé maga elé teszi. Most csak ő ismeri a célt, ahová a varázslóval el kell jutnia. A fent leírtak szerint ehhez először a labirintus járatokat kell eltolni, s csak azután lehet lépni a varázslóval. A labirintust mindenképpen el kell mozdítani először, még akkor is, ha egyszerűen elérhetnétek egy titkos tárgyhoz.

Nem lehet oda visszatolni a felesleges játékkártyát, ahonnan azt előzőleg kitolták.

Ha sikerült eljutni a korongon ábrázolt tárgyig, akkor a korongot most képpel felfelé fordítva kell kitennünk magunk mellé. A lépés ezzel véget ért.

Ha nem sikerül egyből eljutnod a kijelölt tárgyig, akkor lépj a varázslóval odáig, ameddig gondold, vagy maradj egy helyben. Az ezt követő körben majd ismét megpróbálsz. De most a következő játékoson a sor. Ő is megnézi a maga legfelső korongját és igyekszik eljutni az ábrázolt célig.

Ha egy játékos sikerrel járt és legutolsó korongját is felfordította, akkor varázslójával vissza kell még ténnie kiinduló pontjára. Akinek ez elsőként sikerül, az nyert.

LABYRINTH

JUNIOR

Ravensburger® Jocul Nr. 20 904 0
Joc captivant de labirint cu schimbare
a cărămizilor pentru 2 - 4 jucători,
cu vârsta între 4 - 8 ani.

Autor: Max J. Kobbert
Ilustrații: Giorgia Broseghini
Editor: Monika Gohl

Conținut:

- 1 tablă de joc
- 4 vrăjitori
- 12 jetoane cu obiecte secrete
- 17 de cărămizi pentru labirint

Atenție, vrăjitori curajoși! Douăsprezece secrete stau ascunse în labirintul castelului magic, iar voi doriți să le găsiți! Dar căile se schimbă în mod constant. Acum o clipă undeva era o trecere, iar acum e doar un zid! Fiți cu ochii pe cărări și modificați labirintul pentru a găsi cele mai multe obiecte secrete.

Obiectivul jocului

Deplasați-vă prin labirint pentru a găsi obiectele secrete. Cel care adună cele mai multe obiecte secrete câștigă jocul.

Înainte de a începe

Înainte de a juca primul joc, separați cu grijă piesele de labirint și jetoanele cu obiecte secrete.

Patru dintre cărămizile de labirint au câte două fețe. Una dintre fețe reprezintă intersecția a patru trasee. Cealaltă parte arată o curbă. Înainte de a amesteca piesele, decideți câte piese cu două fețe doriți să aveți în labirint.



Cu cât sunt mai multe intersecții, cu atât jocul va fi mai ușor.

Așezați tabla de joc în mijlocul mesei. Amestecați cărămizile de labirint cu fața în jos și plasați-le aleatoriu cu fața în sus pe spațiile goale ale tablei de joc pentru a crearea un labirint.

Pentru a crea labirintul, veți folosi toate cărămizile de labirint, cu excepția unei singure. Lăsați cărămida rămasă lângă tabla de joc. O veți folosi în timpul jocului pentru a modifica pereții labirintului.

Amestecați jetoanele cu obiecte secrete cu fața în jos și puneți-le într-un teanc lângă tabla de joc.

Fiecare jucător alege un vrăjitor și îl plasează pe spațiul de start de aceeași culoare, într-un colț al tablei de joc.



Hai să ne jucăm!

Cel mai tânăr jucător începe jocul, apoi urmează ceilalți jucători în sensul de mișcare a acelor de ceasornic. Primul jucător întoarce cu fața în sus unul dintre jetoanele cu obiecte secrete, apoi modifică labirintul și își mută vrăjitorul pentru a încerca să ajungă la acel obiect.

Modificarea labirintului

Pentru a modifica labirintul, împingeți cărămida de labirint suplimentară în labirint - de la marginea tablei de joc. Săgețile arată unde puteți împinge cărămida, care va împinge afară o cărămidă din partea opusă a labirintului. Lăsați acolo cărămida aceea, ea va fi folosită la tura următorului jucător.



Dacă împingeți afară o cărămidă din labirint ocupată de un vrăjitor, plasați vrăjitorul pe cărămida de labirint pe care tocmai ați împins-o înăuntru. Aceasta nu se consideră ca o mutare a pionului în cadrul turei aceluiași jucător.



După ce modificați labirintul, mutați vrăjitorul. Excepție: Dacă puteți ajunge la obiectul secret fără să modificați labirintul, vă puteți muta vrăjitorul direct pe obiectul secret.



Mutarea pionului și dezvăluirea obiectelor secrete

Puteți muta pionul în orice câmp din labirint la care se poate ajunge urmând o cale neîntreruptă sau puteți alege să nu vă mișcați. Mai mulți vrăjitori pot ocupa același câmp din labirint.

Dacă vrăjitorul ajunge la obiectul secret, înseamnă că l-ați descoperit! Astfel, câștigați jetonul cu obiectul secret.

Dacă nu puteți ajunge la obiectul secret, mutați vrăjitorul pe un câmp care vă aduce mai aproape de acesta și vă oferă un avans pentru următoarea tură de joc.

Următorul jucător își joacă tura, încercând să ajungă la același obiect secret. Jocul continuă până când un vrăjitor ajunge la obiectul secret și câștigă jetonul. Următorul jucător întoarce un nou jeton cu un obiect secret.

Câștigarea jocului

Jocul se încheie atunci când un jucător ajunge la ultimul obiect secret și câștigă ultimul jeton cu un obiect secret. Jucătorul care a adunat cele mai multe obiecte secrete câștigă jocul!



© 1995 / 2022

Pentru un joc și mai provocator

Pregătiți jocul așa cum se specifică în secțiunea „Înainte de a începe”, dar faceți următoarele modificări: Folosiți doar partea cărămizilor de labirint cu două fețe care indică curbele. Amestecați jetoanele cu obiecte secrete cu fața în jos și distribuiți-le în mod egal între jucători. Fiecare jucător își pune jetoanele cu fața în jos într-un teanc în fața sa.

Când vă vine rândul să jucați, uitați-vă la jetonul cu obiect secret care se găsește în parte de sus a teancului, dar nu îl arătați celorlalți jucători. Știți care este obiectul secret la care trebuie să ajungeți, dar ceilalți jucători nu!

Întotdeauna trebuie să modificați mai întâi labirintul, iar doar apoi să vă mutați vrăjitorul. Trebuie să modificați labirintul chiar dacă ați putea ajunge la obiectul secret fără să schimbați vreo cărămidă.

Nu puteți obstrucționa deplasarea jucătorului anterior împingând cărămida suplimentară de labirint înapoi în aceeași poziție din care a fost scoasă.

Jucătorul a ajuns la obiectul secret? Atunci acesta trebuie să întoarcă jetonul cu obiectul secret și să îl pună în fața sa. Tura sa se încheie.

Dacă nu puteți ajunge la obiectul secret pe care îl doriți, fie vă mutați vrăjitorul mai aproape de obiectul pe care îl doriți pentru a avea un avans în următoarea tură, fie rămâneți unde erați. Tura vi se încheie, dar puteți încerca din nou în tura următoare.

Următorul jucător se uită la jetonul cu obiectul secret din vârful teancului său, modifică labirintul și își mută vrăjitorul.

Câștigarea jocului

Jocul se încheie atunci când un jucător a ajuns la ultimul obiect secret și când vrăjitorul său s-a întors înapoi la câmpul său de pornire. Acel jucător câștigă jocul.



LABYRINTH

JUNIOR

Ravensburger® Game No. 20 904 0
Увлекательная игра для 2-4 игроков
в возрасте 4-8 лет.

Автор: Макс Кобберт
Иллюстрации: Джорджия Бросегини
Редактор: Моника Голь

Содержание:

- 1 игровое поле
- 4 волшебника
- 12 фишек секретных предметов
- 17 карточек с изображением ходов лабиринта

Внимание, отважные волшебники! В лабиринте волшебного замка спрятано двенадцать секретов, и вы хотите их найти! Но пути постоянно меняются. Где минуто назад был проход, теперь просто стена! Следите за проходами и перемещайте лабиринт, собирая наибольшее количество секретных предметов.

Цель игры

заключается в том, чтобы, перемещаясь по лабиринту, собирать секретные предметы. Тот, кто соберет наибольшее количество секретных предметов, побеждает в игре.

Подготовка к игре

Перед первой игрой аккуратно отделите карточки с изображением ходов лабиринта и фишки секретных предметов от листа картона.



Четыре карточки лабиринта двусторонние. На одной стороне изображено пересечение четырех путей, на обратной – кривая пути. Перед тем, как перемешать карточки, решите, сколько двусторонних плиток вы хотите иметь в лабиринте.

Чем больше перекрестков включено, тем легче будет игра.

Положите игровое поле на середину стола. Перемешайте карточки лабиринта, держа их рисунками вниз, а затем разложите их в случайном порядке рисунками вверх на пустые ячейки игрового поля, чтобы создать лабиринт.

Одна из карточек остается лишней. Положите её рядом с игровым полем. В процессе игры она понадобится вам для передвижения стен лабиринта.

Перемешайте фишки секретных предметов и положите их в стопку рядом с игровым полем рисунком вниз.

Каждый игрок выбирает себе фигурку волшебника и ставит ее в угол игрового поля, помеченный соответствующим цветом.



Давайте играть!

Начинает самый младший игрок, затем остальные игроки следуют за ним по часовой стрелке. Первый игрок переворачивает одну из фишек секретных предметов рисунком вверх, затем меняет лабиринт и перемещает своего волшебника, чтобы попытаться забрать этот предмет.

Изменение лабиринта

Чтобы изменить лабиринт, вставьте дополнительную карточку лабиринта с одной из сторон игрового поля. Те места, в которых в лабиринт можно вставить карточку, отмечены стрелками на краях поля. В результате на противоположной стороне выдвинется крайняя карточка. Оставьте ее там до следующего хода игрока.



Если вы вытолкнули карточку лабиринта, занятую волшебником, поместите волшебника на карточку, которую вы только что вытолкнули. Это перемещение фигурки не считается за ход этого игрока.



После того, как вы измените лабиринт, переместите своего волшебника. Исключение: если вы можете добраться до секретного предмета, не изменяя лабиринт, вы можете переместить своего волшебника прямо к секретному предмету.



Перемещение фигуры и обнаружение секретных предметов

Вы можете переместиться в любое место лабиринта, до которого вы можете добраться, следуя непрерывным путем, или же вы можете вообще не перемещаться. Несколько волшебников могут занимать одну и ту же карточку лабиринта.

Если ваш волшебник достиг секретного предмета, значит вы его обнаружили! Вы выигрываете фишку секретного предмета.

Если вы не можете добраться до секретного предмета, переместите своего волшебника на место, которое приблизит вас к нему и даст вам преимущество для следующего хода.

Следующий игрок делает свой ход, пытаясь добраться до того же секретного предмета. Игра продолжается до тех пор, пока один из волшебников не достигнет секретного предмета и не выиграет фишку. Следующий игрок переворачивает новую фишку секретного предмета.

Победа в игре

Игра заканчивается, когда игрок добирается до последнего секретного предмета и выигрывает последнюю фишку. Игрок, собравший наибольшее количество секретных предметов, побеждает в игре!



© 1995 / 2022

Для более сложной игры

Соберите игру, как описано в разделе "Подготовка к игре", со следующими исключениями. Используйте только ту карточку лабиринта, на стороне которой изображена кривая.

Перемешайте фишки секретных предметов рисунками вниз и распределите их поровну между игроками. Каждый игрок кладет свои фишки рисунками вниз в стопку перед собой. В свой ход посмотрите на фишку секретного предмета на вершине своей стопки, но не показывайте ее другим игрокам. Только вы знаете секретный предмет, до которого вы должны добраться!

Вы всегда должны сначала изменить лабиринт, а затем передвинуть своего волшебника. Вы должны сдвинуть карточку, даже если вы можете добраться до секретного предмета, не меняя лабиринт.

Вы не можете отменить ход предыдущего игрока, вставив дополнительную карточку лабиринта обратно на то же место, откуда она была только что вытолкнута.

Вы нашли свой секретный предмет? Переверните фишку секретного предмета и положите ее перед собой. Ваш ход заканчивается.

Если вы не можете добраться до своего секретного предмета, либо передвиньте своего волшебника как можно ближе к нему, чтобы получить преимущество в следующий ход, либо оставайтесь на месте. Ваш ход заканчивается, но вы можете повторить попытку в свой следующий ход.

Следующий игрок смотрит на фишку секретного предмета на вершине своей стопки, сдвигает лабиринт и перемещает своего волшебника.

Победа в игре

После того, как игрок перевернул свою последнюю фишку с секретным предметом, ему предстоит вернуть своего волшебника на его стартовую позицию. Тот, кто первым сумеет сделать это, станет победителем в игре.



27 078-1

PL Czy znasz już może wersję podstawową gry Labyrinth?

CZ Znáte originál?

SK Poznáte originál?

HU Ismered már a Furfangos Labirintust?

RO Cunoașteți deja originalul?

RUS Вы уже знакомы с исходной версией игры?



ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg