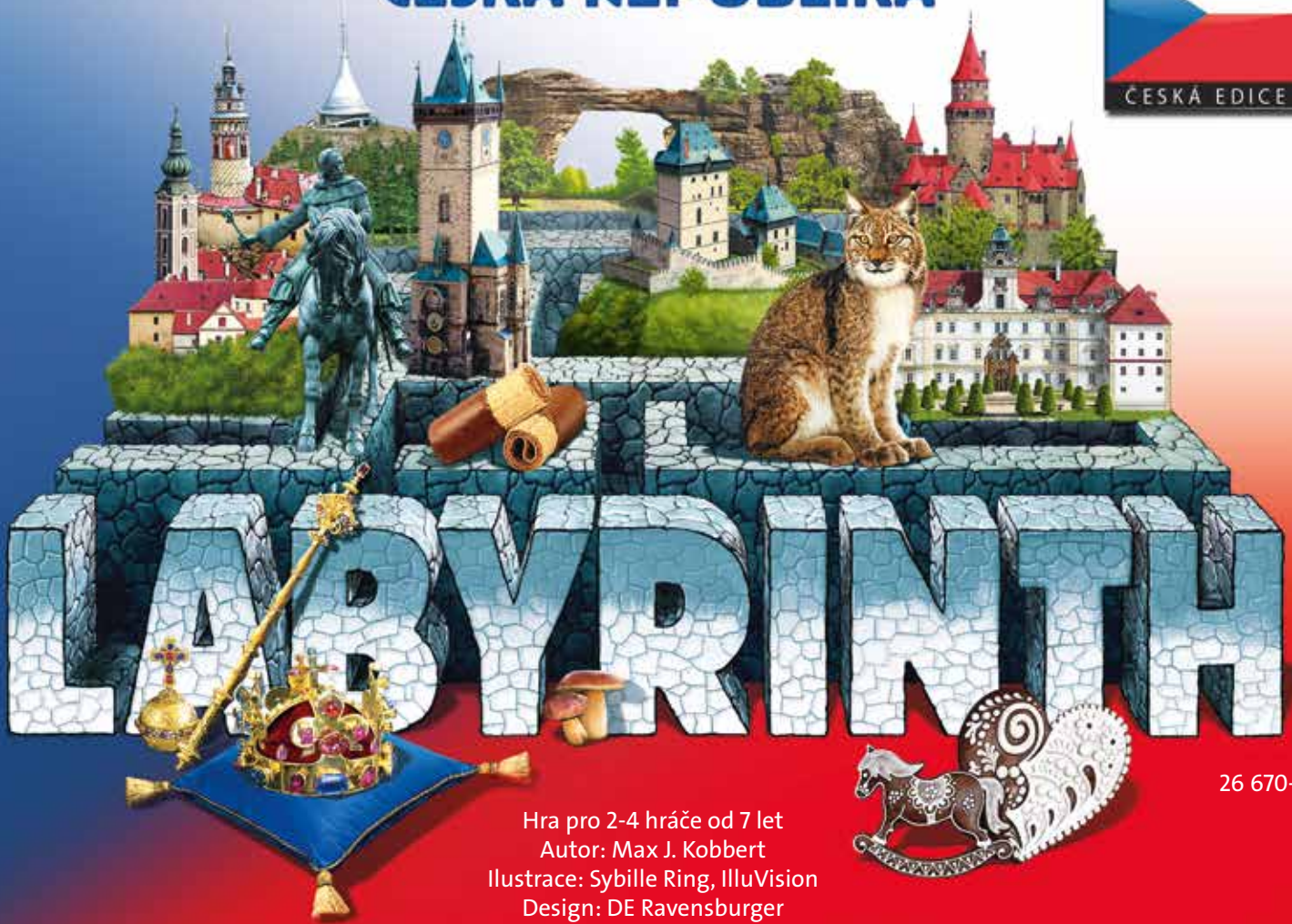


# ČESKÁ REPUBLIKA



26 670-8

Hra pro 2-4 hráče od 7 let  
Autor: Max J. Kobbert  
Ilustrace: Sybille Ring, IlluVision  
Design: DE Ravensburger  
Foto: Becker Studios, mauritius images,  
gettyimages

## Obsah:

- 1 herní plán
- 24 kartiček s obrázkem
- 34 kartiček s obrázkem silnice
- 4 hrací figurky



Hra Labyrint nabízí hráčům cestu napříč Českou republikou a objevuje místa, která stojí za vidění a jsou pro českou zemi typická.

Hru Labyrint lze hrát dvěma způsoby:

Je jí samozřejmě možné hrát v její známé, původní podobě. Je jí ale také možné hrát ve variantě, při níž se uplatní zvláštní události, které jsou natištěny na zadní straně některých kartiček se silnicí.



Ravensburger

## 1. Základní hra

### Cíl hry

V labyrintu silnic se hráči vydávají hledat zajímavá místa a předměty typické pro Českou republiku. Každý hráč se snaží uvolnit cestu a dostat se k těmto místům pomocí vhodného posouvání kartiček s obrázkem silnice.

Vítězem této napínavé hry se stává ten, kdo se jako první dostane do všech svých cílů a vrátí se zpět na své startovní pole.

### Příprava

Před první hrou opatrně vyjměte z perforovaných políček kartičky s obrázky silnice a kartičky s obrázky.

Kartičky s obrázky silnice se nejdříve ve skrytu promíchají a potom jsou viditelně pokládány na volná políčka herního plánu tak, aby vznikl náhodný labyrint. Jedna kartička s obrázkem silnice zůstane navíc. Používá se k posouvání silnic v labyrintu.

24 kartiček s obrázky se rovněž promíchá ve skrytu a dále se rozdělí všem hráčům stejným dílem. Hráči si své kartičky s obrázky odloží před sebe jako zakrytou hromádku, přičemž si je nesmí prohlížet.

Každý hráč si vybere jednu hrací figurku a postaví ji na startovní/cílové políčko v jednom rohu herního plánu, které má stejnou barvu jako hrací figurka.

### Průběh hry

Každý hráč se podívá na nejsvrchnější kartičku s obrázkem ve své hromádce, přičemž ji nesmí ukazovat spoluhráčům.

Hra potom začíná od nejmladšího hráče a probíhá dále ve směru hodinových ručiček.

**Jeden tah se vždy skládá ze dvou kroků:**

- 1. Zasunout volnou kartičku s obrázkem silnice**
- 2. Táhnout hrací figurkou**

Pokud je hráč na řadě, snaží se dostat svým tahem na políčko v labyrintu, které znázorňuje

stejný motiv jako jeho nejsvrchnější kartička s obrázkem. Za tímto účelem **vždy posune jednu řadu** kartiček s obrázkem silnice v labyrintu tak, že do herního plánu zasune volnou kartičku s obrázkem silnice a **potom táhne svou figurkou**.

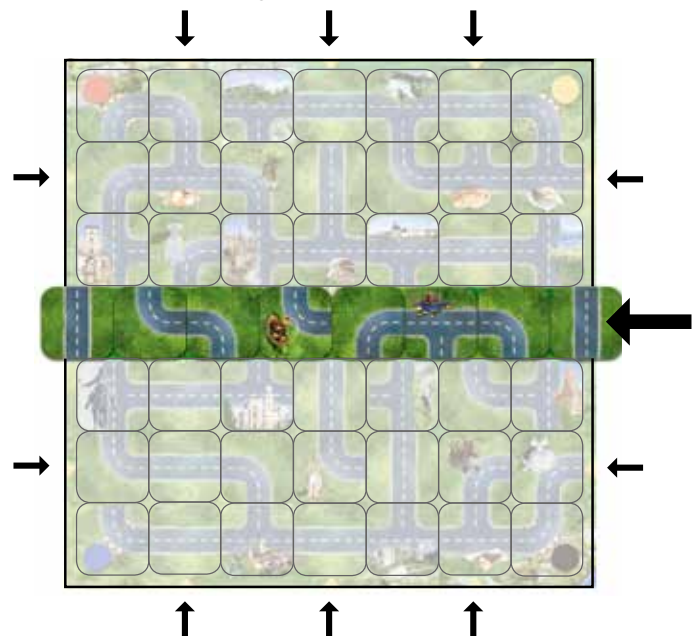
### Posouvání trasy

Na okraji herního plánu se nachází 12 šipek. Označují řady, do nichž je vždy možné zasunout volnou kartičku s obrázkem silnice, aby bylo možné změnit spojení v labyrintu.

Hráč na tahu se rozhodne pro některou z těchto řad označených šipkami a zasune do ní volnou kartičku s obrázkem silnice tak, aby se na protilehlé straně znovu vysunula jedna kartička s obrázkem silnice.

Tato vysunutá kartička zůstane ležet na okraji herního plánu, dokud nebude na tahu další hráč a znovu ji nezasune do labyrintu na jiném místě.

Další hráč na tahu **nesmí** tuto kartičku s obrázkem silnice zasunout do labyrintu znovu na stejném místě, na kterém ji předchozí hráč vysunul!



Volná kartička s obrázkem silnice se **musí** v každém případě zasunout, a to i kdyby se hráč na tahu mohl dostat ke svému motivu v labyrintu bez posunutí silnic.

Pokud je při posouvání vysunuta z labyrintu vlastní nebo cizí hrací figurka, postaví se ihned na protilehlé straně na právě zasunutou kartičku s obrázkem silnice. Toto přemístění hrací figurky se nepovažuje za tah!



### Tah hrací figurkou

Po posunutí jedné řady hráč táhne svou figurkou. Hráč smí táhnout na každé políčko, na které se může dostat po nepřerušené silnici v labyrintu. Smí táhnout tak daleko, jak chce. Hráč na tahu může svou hrací figurkou táhnout i na políčko, na kterém již jiná figurka stojí. Figurkou také táhnout nemusí, hráč jí smí nechat i stát.

Pokud se hráč svým tahem nedostane do cíle (= motiv na nejsvrchnější kartičce s obrázkem), může svou figurkou táhnout tak daleko, aby měla výhodnou výchozí pozici pro další tah.

Pokud se hráč při svém tahu dostane k motivu dle své kartičky s obrázkem, odloží ji vedle své hromádky s ostatními kartičkami s obrázkem tak, aby byla viditelná. Nyní se smí podívat na další kartičku s obrázkem, která je nyní nejsvrchnější a která určí jeho další cíl.

Nyní je na řadě další hráč. Postupuje ve stejném pořadí:

Zasunout volnou kartičku s obrázkem silnice, táhnout vlastní figurkou, a pokud možno, dostat se do cíle.

### Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy se první hráč dostane ke všem motivům dle svých kartiček s obrázkem a kdy se se svou figurkou dostane zpátky na své startovní pole.

Tento hráč ukázal nejlepší orientaci v labyrintu v České republice a hru vyhrává!

#### Malý tip:

Někteří hráči mají problémy, aby dobře a jednoznačně rozpoznali trasy. V takových případech pomůže, když nepatrně přimhouří oči!

### Na herním plánu je možné vidět následující motivy (pevné kartičky):



Karlův most



Pražský hrad



Ještěd



Zámek Hluboká



Český Krumlov



Staroměstský orloj



České Švýcarsko



Macocha



Elektrárna Dlouhé stráně



Lednicko-valtický areál



Hrad Bouzov



Jan Žižka



## 2. Varianta s událostmi

**U této varianty platí všechna pravidla jako u 1. základní hry. K těmto pravidlům dodatečně platí následující:**

Některé kartičky s obrázkem silnice mají na zadní straně zakódované poselství, které hráči pomůže, aby se rychleji dostal do cíle.

Tato poselství se ale nacházejí pouze na kartičkách, které mají na přední straně buď rovnou silnici (3krát), nebo silnici zalomenou do pravého úhlu (3krát).

Pokud hráč takovou kartičku vysune z labyrintu, musí se nejdříve podívat, zda je na zadní straně sdělováno nějaké poselství. Pokud je tam nějaké poselství uvedeno, může jej hráč použít ke svému tahu. Všechna poselství jsou pro daného hráče výhodná, proto se jimi bude rád řídit.

Poselství jsou zakódována jako symboly a mají v aktuálním tahu následující význam:



Můžeš provést jeden další tah: kartičku znovu zasuň a táhni figurkou. Hráč na tahu se nesmí podívat na zadní stranu druhé vytažené kartičky, protože by jinak mohl podle okolností spustit řetězovou reakci pozitivních událostí!

Foto: © HYMER AG



V průběhu svého tahu můžeš svou hrací figurkou **jednou** přeskočit přes louku na jinou silnici.

Pro obě akce platí:

- Jedná se pouze o nabídky, které hráč nemusí využít!
- Platí vždy pouze jednou během aktuálního tahu!

I v této variantě se musí hráči vrátit zpět do svého výchozího bodu poté, kdy dosáhli všech cílů, které jsou určeny na jejich kartičkách s obrázky.

Hru vyhrává hráč, který to zvládne jako první.

### Hra s menšími dětmi

Pokud hrajete s menšími dětmi, je možné v obou popsanych variantách upustit od toho, aby se hráči museli se svou figurkou vrátit na své startovní pole, aby hru vyhráli. V tomto případě je hra ukončena a vítěz vyhlášen ve chvíli, kdy některý hráč dosáhne všech cílů, které jsou určeny na jeho kartičkách s obrázky.