

LABYRINTH



Ravensburger Spiele nr 26 597 8
Rychlá vyhledávací hra pro 2-6 hráčů od 7 let
Autor: Gunter Baars

Obsah

35 karet s labyrintem (s příslušným řešením na rubové straně)

18 klíčů (6 zelených, 6 červených a 6 modrých)

1 krycí karta

(Před první hrou musíte klíče opatrně oddělit od šablony.)

Cíl hry

Hráči se snaží co nejrychleji spočítat v labyrintu dostupné truhly s pokladem a pak zvolat jejich počet. Kdo to udělá správně, obdrží příslušnou kartu s labyrintem. **Vyhrává hráč, který má jako první 5 karet s labyrintem.**

Příprava hry

Všech 35 karet s labyrintem se promíchá a připraví se na hromádku. Karty jsou otočeny obrázkem labyrintu nahoru. Na hromádku se položí krycí karta a připraví se i **klíče**.

Průběh hry

Začíná **nejstarší hráč**. Vezme hromádku karet s labyrintem a vytáhne **nejspodnější** kartu, kterou položí do středu stolu tak, aby všichni hráči dobře viděli na zobrazený labyrint. (Pozor: Nikdo přitom nesmí vidět řešení na druhé straně karty.)

Rychlá honba za pokladem v labyrintu může začít...

Nyní všichni hráči **současně** pohledem prolétávají chodbami labyrintu a **co nejrychleji** se snaží zjistit, kolik truhel s pokladem je ve zmešti chodeb labyrintu skutečně dostupných od vchodu.



Ravensburger

Přítom platí:

- **chodbami se může** probíhat libovolně často směrem sem a tam;
- **nikdy** se nesmí procházet **zdim a přes lebky** (to jsou během celé hry nepřekonatelné překážky);
- **zpočátku se nesmí** projít **třemi tajnými dveřmi** (znázorněny zámky různých barev). V pozdějším průběhu hry pak hráči dveřmi smí projít, pokud mají ten správný klíč (viz dále).

Pokud si některý z hráčů myslí, že už s jistotou ví, kolik truhel s pokladem je ve všech chodbách dostupných, pak rychle položí ruku na kartu, **nahlas zvolá číslo** (např. „pět“) a ukončí tím prozatím honbu za pokladem. Nyní si ověří, zda má pravdu a to tak, že si vezme kartu k sobě tak, aby to ostatní nevěděli a podívá se na druhou stranu na řešení. Dokud hráč nemá žádný klíč, platí pro něj první číslo shora.

- **Pokud má hráč pravdu**, ukáže svým spoluhráčům pro kontrolu rubovou stranu a kartu s labirintem si jako zisk položí před sebe.
- **Pokud ale pravdu nemá**, tzn. že číslo, které řekl, je nižší nebo vyšší než skutečný výsledek, pak položí kartu opět obrázkem labirintu nahoru, zpět do středu stolu, **aniž by cokoliv řekl**. V žádném případě nesmí řešení prozradit!

Ostatní hráči nyní dále hledají správné řešení. „Chybující hráč“ už se teď samozřejmě nezúčastní. A další hráč zvolá číslo...

Hledání pokračuje tak dlouho, dokud některý z hráčů nezvolá správné řešení, nebo dokud ve hře nezůstane jen jeden hráč. Tento hráč pak obdrží kartu.

Pokračuje se další honbou za pokladem. Nyní už zase mohou hrát *všichni*. Vítěz poslední karty s labirintem bere hromádku, vytáhne nejspodnější kartu a položí ji do středu stolu.

A už se naplno rozjíždí další honba za pokladem...



Klíče

Od určitého počtu získaných karet s labirintem dostávají hráči jako odměnu klíče.

- Když hráč vyhraje **svou 2. kartu**, získává **zelený** klíč.
- Když vyhraje **svou 3. kartu**, získává ještě **červený** klíč.
- Když vyhraje **svou 4. kartu**, získává ještě **i modrý** klíč.
- Když vyhraje svou **5. kartu**, hra končí a tento hráč **vyhrává**.

Jsou ale klíče opravdovou „odměnou“ – není to přece jen spíše další výzva? Vždy, když některý hráč získá klíč, tak od té chvíle musí počítat i truhly s pokladem, které jsou dostupné dveřmi stejné barvy. Ty musí přičíst ke svému řešení, než ho zvolá.

Pro každý labyrint jsou tedy **čtyři řešení**, podle toho, kolik klíčů již dotyčný hráč vlastní:

- každý hráč, který ještě **nemá žádný klíč**, musí zvolat **první číslo**
- každý hráč se **zeleným klíčem** zvolá **druhé číslo**
- každý hráč se **zeleným a červeným klíčem** zvolá **třetí číslo**
- každý hráč se **zeleným, červeným a modrým klíčem** musí zvolat **čtvrté číslo**. *Pokud ho nepředběhne některý rychlejší hráč, který má klíčů méně...?*

Konec hry

Vyhrává hráč, který získá svou pátou kartu s labyrintem.

Varianta

Pokud spolu hrají mladší děti se staršími dětmi, či dospělými, mohou se na začátku hry dohodnout, že mladší hráči nebudou dostávat žádné klíče anebo starší hráči musí začít již se zeleným klíčem. I v tomto případě vyhrává ten, kdo jako první získá pět karet s labyrintem.



Příklad: Pro labyrint na obrázku by bylo správné řešení pro všechny hráče, kteří nemají žádný klíč „4“; pro hráče se zeleným klíčem „5“, pro hráče se zeleným a červeným klíčem „7“ a pro hráče se všemi třemi klíči „8“.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Ilustrace: Joachim Krause

Design: Joachim Krause, DE Ravensburger