

DREAMWORKS  
**GABBY'S  
DOLLHOUSE**

MAX J. KOBERT



Ravensburger

# GABBY'S DOLLHOUSE LABYRINTH JUNIOR

Nr gry Ravensburger®: 22 686 3

Niesamowita zabawa dla 2-4 graczy w wieku od 4 lat.

Zawartość:

- 1 plansza do gry
- 17 kwadratowych kart labiryntu
- 12 żetonów postaci
- 4 pionki



Koty Gabi ukrywają się w krętych ścieżkach labiryntu. Pomóż Gabi i jej przyjaciółom odnaleźć je, przesuwając labirynt i poruszając się po ścieżce. Umiejętnie przesuвай karty labiryntu, aby jak najszybciej znaleźć koty Gabi!

**Celem gry** jest zebranie jak największej liczby żetonów postaci.

## Przygotowanie

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wyjmij wszystkie karty labiryntu oraz żetony postaci z kart perforowanych. Umieść planszę na środku stołu, tak aby wszyscy mogli do niej łatwo dosięgnąć.

Potasuj zakryte karty labiryntu, a następnie rozłóż je odkryte na wolnych polach na planszy.

Tworzy to losowy labirynt. Cztery karty labiryntu są zadrukowane po obu stronach. Z przodu znajdują się skrzyżowania z czterema ścieżkami, które ułatwiają grę. Z tyłu znajdują się zakręty. Przed rozpoczęciem gry zdecyduj, czy chcesz uwzględnić skrzyżowania w grze, a jeśli tak, to ile. Im więcej skrzyżowań użyjesz, tym łatwiejsza będzie gra.

### Informacje dla rodziców:

Zalecamy wykorzystanie kilku skrzyżowań w pierwszej rundzie. Przy odrobinie wprawy skrzyżowania można z czasem stopniowo usuwać (odwracać).



Jedna karta labiryntu zawsze pozostaje. Na razie umieść ją obok planszy. Będzie ona potrzebna później do poruszania labiryntu. Potasuj zakryte żetony postaci i umieść je obok planszy, aby były gotowe do wykorzystania w grze. Teraz wybierz pionek do gry i umieść go na odpowiednim polu startowym w jednym z rogów planszy.



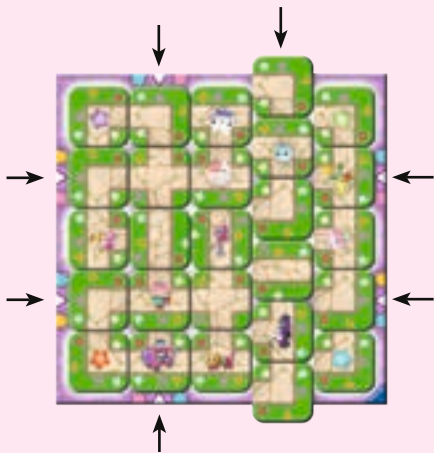
## W drogę

Najmłodszy gracz rozpoczyna grę w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Gdy nadejdzie twoja kolej, odwróć pierwszy żeton postaci.

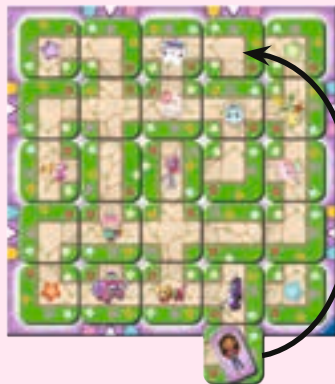
Zobaczysz na nim postać z Kocięgo Domku Gabi. Teraz musisz przesunąć swój pionek do postaci w labiryncie. Aby to zrobić, najpierw przesuń labirynt, a następnie swój pionek.

## Jak przesuwać labirynt

Przesuń nadmiarową kartę labiryntu z boku na planszę. Strzałki wskazują punkty, w których można włożyć kartę labiryntu. Wepchnij kartę labiryntu do środka, aż inna karta po przeciwnej stronie zostanie wypchnięta z labiryntu. Ta karta pozostaje na krawędzi planszy, dopóki inny gracz nie wepchnie jej z powrotem z innego miejsca.



Jeśli wypchniesz kartę labiryntu razem z pionkiem, umieść go po przeciwnej stronie karty labiryntu, którą właśnie włożyłeś. Przesunięcie pionka nie liczy się jako twoja tura!



Zawsze musisz najpierw przesunąć labirynt, zanim będziesz mógł przesunąć swój pionek. Jeśli jednak możesz dotrzeć do postaci z Kocięgo Domku Gabi bez przesuwania labiryntu, możesz pominąć ruch i przejść bezpośrednio do postaci.

## Przesuwanie pionka

Po przesunięciu labiryntu możesz przesunąć swój pionek. Możesz zająć dowolne pole, na które możesz bezpośrednio przesunąć swój pionek (na karcie labiryntu może znajdować się więcej niż jeden pionek).

Po dotarciu do postaci z Kocięgo Domku Gabi możesz wziąć żeton i umieścić go przed sobą. Na tym kończy się twoja tura, a następny gracz rozpoczyna grę, odwracając nowy żeton postaci.

Jeśli nie jesteś w stanie dotrzeć do poszukiwanej postaci, przesun swój pionek na pole, które da ci dobry punkt wyjścia w następnej turze, lub nie przesuwaj go w ogóle w tej rundzie. Teraz czas na kolejnego gracza. Gracz ten próbuje teraz przesunąć swój pionek do tej samej postaci. Kontynuuj w ten sposób, aż jedno z was dotrze do postaci w labiryncie. Ten gracz wygrywa żeton. Teraz kolejny gracz odwraca nowy żeton postaci.

**Gra kończy się**, gdy dany gracz dotrze swoim pionkiem do ostatniej postaci. Ten gracz może wziąć ostatni żeton i umieścić go przed sobą.

**Zwycięzcą** zostaje gracz z największą liczbą żetonów.

## **Wersja dla doświadczonych graczy „Labiryntu”**

Przygotuj grę zgodnie z opisem na początku instrukcji. Odwróć wszystkie skrzyżowania z czterema ścieżkami z tyłu, ponieważ nie są one potrzebne w tej wersji. Potasuj żetony postaci twarzą do dołu i rozdziel je po równo między graczy. Wszyscy gracze układają swoje zakryte żetony przed sobą.

Gdy nadejdzie twoja kolej, weź wierzchni żeton i spójrz na niego, nie pokazując go nikomu.

Jest to postać, którą musisz znaleźć, przesuwając swój pionek.

Najpierw przesun labirynt, a następnie swój pionek. Po wepchnięciu karty labiryntu nie można wepchnąć jej z powrotem w miejsce, z którego została wypchnięta. Innymi słowy, nie można cofnąć ruchu poprzedniego gracza. Po dotarciu do poszukiwanej postaci umieść żeton odkryty obok siebie.

Twoja tura dobiegła końca. Jeśli nie jesteś w stanie dotrzeć do poszukiwanej postaci, przesun swój pionek tak daleko, jak chcesz, lub pozostaw go na miejscu na tę rundę. Twoja tura dobiegła końca i możesz spróbować ponownie w następnej rundzie.

Następny gracz również patrzy na swój wierzchni żeton postaci i próbuje dotrzeć do odpowiedniej postaci.

**Gra kończy się**, gdy dany gracz dotrze do postaci na swoim ostatnim żetonie, a jego pionek powróci na pole startowe. Pierwsza osoba, która to zrobi, wygrywa!







### Hra Ravensburger® č. 22 686 3

Skvělá zábava při posouvání cest pro 2–4 hráče od 4 let.

#### Obsahuje:

- 1 herní plán
- 17 karet s cestami
- 12 žetonů s postavičkami
- 4 figurky



Gábininy kočky jsou poschovávány v klikatých zákoutích bludiště. Pomozte je Gábi a jejím kamarádům najít tím, že budete labyrint posouvat a pohybovat se po vzniklých cestách. Šikovně přesouvejte karty s cestami tak, abyste Gábininy kočky našli co nejrychleji!

**Cílem hry** je nasbírat nejvyšší počet žetonů s postavičkami.

#### Příprava

Před první hrou opatrně vyloupněte vyražené karty s cestami a žetony s postavičkami z desky. Umístěte herní plán do středu stolu, abyste na něj všichni snadno dosáhli.

Zamíchejte karty s cestami obrázkem dolů a poté je rozmístěte obrázkem nahoru na prázdná políčka na herním plánu.

Vznikne tak náhodný labyrint. Čtyři karty s cestami jsou potištěny z obou stran. Na přední straně jsou vyobrazeny křižovatky se čtyřmi cestami, díky kterým je hra snadnější. Na zadní straně karet se nacházejí zatáčky. Než začnete hrát, rozhodněte se, zda chcete ve hře používat křižovatky, a pokud ano, tak kolik. Čím více křižovatek do hry zakomponujete, tím snadněji se vám bude hrát.

#### Informace pro rodiče:

V prvním kole doporučujeme použít několik křižovatek. Až budou mít hráči více zkušeností, lze křižovatky postupně odstraňovat (obrátit je na druhou stranu).



Jedna karta s cestami je vždy navíc. Odložte ji prozatím vedle herního plánu. Budete ji potřebovat později k posouvání labyrintu. Zamíchejte žetony s postavičkami obrázky dolů a umístěte je vedle herního plánu tak, aby byly po ruce. Pak si každý vyberte jednu hrací figurku a postavte ji na odpovídající startovní políčko v jednom z rohů plánu.



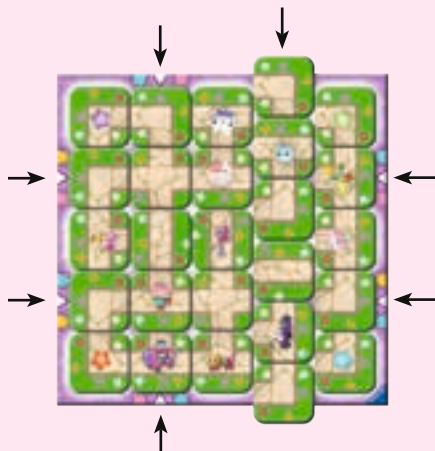
## Hra začíná

Začíná nejmladší hráč, dále hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Až budeš na řadě, otoč první žeton s postavičkou obrázkem nahoru.

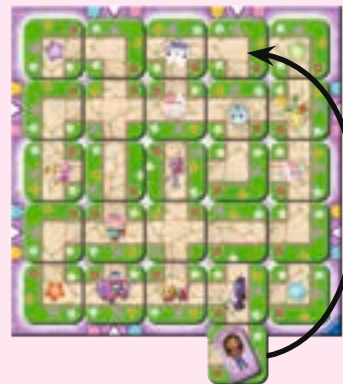
Na obrázku uvidíš postavičku z Gábinina kouzelného domku. Budeš teď se svou figurkou postupovat k vyobrazené postavičce. K tomu je zapotřebí nejprve posunout labyrint a potom postoupit se svou figurkou.

## Jak posunout labyrint

Volnou kartu s cestami vsuň ze strany do herního plánu. Šipky označují místa, do kterých můžeš kartu zasunout. Vsuň kartu dovnitř, až se na protější straně labyrintu vysune jiná karta. Tu nech ležet na okraji herního plánu, dokud ji další hráč opět nezasune na jiné místo.



Pokud vysuneš kartu, na ní stojí hrací figurka, postav figurku na protilehlou stranu herního plánu na kartu s cestami, která byla právě do plánu zasunuta. Přemístění figurky se ale nepočítá jako tah!



Než postoupíš se svou figurkou, musíš vždy posunout labyrint. Nicméně pokud se k hledané postavičce z Gábinina kouzelného domku můžeš dostat i beze změny labyrintu, můžeš tento krok přeskočit a jít za ní rovnou.

## Jak táhnout figurkou

Jakmile jsi posunul/a labyrint, můžeš táhnout svou figurkou. Můžeš obsadit jakékoli políčko, k němuž vede nepřerušovaná cesta. (Na jedné kartě s cestami může stát více figurek.)

Když tvoje figurka dorazí k hledané postavičce z Gábinina kouzelného domku, můžeš si daný žeton vzít a umístit ho před sebe. Tvůj tah skončil a následující hráč začne otočením nového žetonu s postavičkou.

Pokud se ti nedaří ke své postavičce dostat, táhni figurkou na políčko, které tě k ní přiblíží – budeš tak mít při příštím tahu lepší výchozí pozici. Další možností je zůstat celé kolo stát. Potom je na řadě další hráč, který se snaží se svou figurkou dostat ke stejné postavičce. Pokračujte tímto způsobem tak dlouho, až jeden z vás dorazí v labyrintu k hledané postavičce. Tento hráč žeton vyhrává. Poté následující hráč otočí nový žeton s postavičkou.

**Hra končí**, když jeden z hráčů dosáhne svou figurkou poslední postavičku. Tento hráč získává poslední žeton a může si ho vyložit před sebe.

**Vyhrává hráč**, který nasbíral nejvíce žetonů.

### **Varianta pro zkušené hráče Labyrintu**

Sestavte hru tak, jak je popsáno na začátku návodu. Otočte všechny křižovatky se čtyřmi cestami na opačnou stranu, v této verzi hry je nebudete potřebovat. Zamíchejte žetony s postavičkami obrázkem dolů a rozdejte je hráčům stejným dílem. Všichni hráči umístí své žetony obrázkem dolů před sebe.

Když jsi na řadě, vezmi si horní žeton ze své hromádky a tajně se na něj podívej.

Uvidíš postavičku, ke které se budeš snažit se svou figurkou dojít.

Nejprve posuň labyrint a potom postup se svou figurkou. Při zasunutí volné karty s cestami platí, že ji nesmíš zasunout na místo, ze kterého byla právě vysunuta. Jinými slovy nemůžeš zrušit tah předchozího hráče. Jakmile se k hledané postavičce dostaneš, vylož daný žeton obrázkem nahoru před sebe.

Tvůj tah je teď dokončen. Když se ti k hledané postavičce nedaří dostat, můžeš svou figurkou táhnout libovolně daleko nebo zůstat stát. Tvůj tah je dokončen, ale v příštím kole to můžeš zkusit ještě jednou.

Následující hráč si také prohlédne svůj horní žeton a bude se snažit dostat k vyobrazené postavičce.

Hra končí ve chvíli, kdy se jeden z hráčů dostane k postavičce ze svého posledního žetonu a se svou figurkou se vrátí na startovní políčko. První hráč, kterému se to podaří, vyhrává!





### Hra Ravensburger® č. 22 686 3

Skvelá zábava pri posúvaní  
ciest pre 2–4 hráčov od 4 rokov.

Obsahuje:

- 1 herný plán
- 17 kariet s cestami
- 12 žetónov s postavičkami
- 4 figúrky



Gabikine mačičky sú poschovávané v klukatých zákutiach labyrintu. Pomôžte ich Gabike a jej kamarátom nájsť tým, že budete labyrint posúvať a pohybovať sa po vzniknutých cestách. Šikovne presúvajte karty s cestami tak, aby ste Gabikine mačičky našli čo najrýchlejšie!

**Cieľom hry** je nazbierať najvyšší počet žetónov s postavičkami.

### Príprava

Pred prvou hrou opatrne vylúpnite vyrazené karty s cestami a žetóny s postavičkami z dosky. Umiestnite herný plán do stredu stola, aby ste naň všetci ľahko dočiahli.

Zamiešajte karty s cestami obrázkom dole a potom ich rozmiestnite obrázkom hore na prázdne políčka na hernom pláne.

Vznikne tak náhodný labyrint. Štyri karty s cestami sú potlačené z oboch strán. Na prednej strane sú vyobrazené križovatky so štyrmi cestami, vďaka ktorým je hra jednoduchšia. Na zadnej strane kariet sa nachádzajú zákruty. Skôr ako začnete hrať, rozhodnite sa, či chcete v hre používať križovatky, a ak áno, tak koľko. Čím viac križovatiek do hry zakomponujete, tým ľahšie sa vám bude hrať.

### Informácie pre rodičov:

V prvom kole odporúčame použiť niekoľko križovatiek. Až keď budú mať hráči viac skúseností, je možné križovatky postupne odstraňovať (obrátiť ich na druhú stranu).



Jedna karta s cestami je vždy navyše. Odložte ju zatiaľ vedľa herného plánu. Budete ju potrebovať neskôr na posúvanie labyrintu. Zamiešajte žetóny s postavičkami obrázkom dole a umiestnite ich vedľa herného plánu tak, aby boli po ruke. Potom si každý vyberte jednu hraciu figúrku a postavte ju na zodpovedajúce štartové políčko v jednom z rohov plánu.





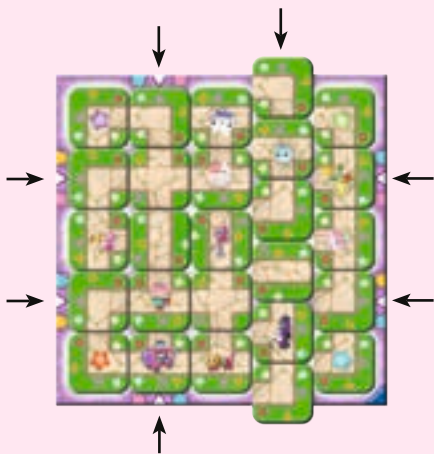
## Hra začína

Začína najmladší hráč, ďalej hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Keď budeš na rade, otoč prvý žetón s postavičkou obrázkom nahor.

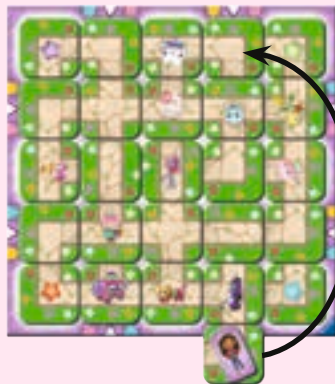
Na obrázku uvidíš postavičku z Gabikinho čarovného domčeka. Budeš teraz so svojou figúrkou postupovať k vyobrazenej postavičke. Na to je potrebné najprv posunúť labyrint a potom postúpiť so svojou figúrkou.

## Ako posunúť labyrint

Voľnú kartu s cestami vsuň zo strany do herného plánu. Šípky označujú miesta, do ktorých môžeš kartu zasunúť. Vsuň kartu dovnútra, až sa na protiláhlej strane labyrintu vysunie iná karta. Tú nechaj ležať na okraji herného plánu, kým ju ďalší hráč opäť nezasunie na iné miesto.



Pokiaľ vysunieš kartu, na ktorej stojí hracia figúrka, postav figúrku na protiláhlú stranu herného plánu na kartu s cestami, ktorá bola práve do plánu zasunutá. Premiestnenie figúrky sa ale nepočíta ako ťah!



Skôr ako postúpiš so svojou figúrkou, musíš vždy posunúť labyrint. Avšak pokiaľ sa k hľadanej postavičke z Gabikinho čarovného domčeka môžeš dostať aj bez zmeny labyrintu, môžeš tento krok preskočiť a ísť rovno za ňou.

## Ako ťahať figúrkou

Akonáhle si posunul/a labyrint, môžeš ťahať svojou figúrkou. Môžeš obsadiť akékoľvek políčko, ku ktorému vedie neprerušená cesta. (Na jednej karte s cestami môže stáť viac figúrok.)

Keď tvoja figúrka dorazí k hľadanej postavičke z Gabikinho čarovného domčeka, môžeš si daný žetón vziať a umiestniť ho pred seba. Tvoj ťah skončil a nasledujúci hráč začne otočením nového žetónu s postavičkou.

Pokiaľ sa ti nedarí k svojej postavičke dostať, ťahaj figúrkou na políčko, ktoré ťa k nej priblíži – budeš tak mať pri ďalšom ťahu lepšiu východiskovú pozíciu. Ďalšou možnosťou je zostať celé kolo stáť. Potom je na rade ďalší hráč, ktorý sa snaží so svojou figúrkou dostať k rovnakej postavičke. Pokračujte týmto spôsobom tak dlho, až sa jeden z vás dostane v labyrinte k hľadanej postavičke. Tento hráč vyhráva žetón. Potom nasledujúci hráč otočí nový žetón s postavičkou.

**Hra končí**, keď jeden z hráčov dosiahne svojou figúrkou poslednú postavičku. Tento hráč získava posledný žetón a môže si ho vyložiť pred seba.

**Vyhráva hráč**, ktorý nazbiera najviac žetónov.

### **Variant pre skúsených hráčov hry "Labyrinth"**

Zostavte hru tak, ako je popísané na začiatku návodu. Otočte všetky križovatky so štyrmi cestami na opačnú stranu, v tejto verzii hry ich nebudete potrebovať. Zamiešajte žetóny s postavičkami obrázkom dole a rozdajte ich hráčom rovnakým dielom. Všetci hráči umiestnia svoje žetóny obrázkom dole pred seba.

Keď si na rade, vezmi si horný žetón zo svojej kôpky a tajne sa naňho pozri.

Uvidíš postavičku, ku ktorej sa budeš snažiť so svojou figúrkou dostať.

Najprv posuň labyrint a potom postúp so svojou figúrkou. Pri zasunutí voľnej karty s cestami platí, že ju nesmieš zasunúť na miesto, z ktorého bola práve vysunutá. Inými slovami nemôžeš zrušiť ťah predchádzajúceho hráča. Akonáhle sa k hľadanej postavičke dostaneš, vylož daný žetón obrázkom nahor pred seba. Tvoj ťah je teraz dokončený.

Keď sa ti k hľadanej postavičke nedarí dostať, môžeš svojou figúrkou ťahať ľubovoľne ďaleko alebo zostať stáť. Tvoj ťah je dokončený, ale v budúcom kole to môžeš skúsiť ešte raz.

Nasledujúci hráč si tiež prezrie svoj horný žetón a bude sa snažiť dostať k vyobrazenej postavičke.

**Hra končí vo chvíli**, keď sa jeden z hráčov dostane k postavičke zo svojho posledného žetónu a vráti sa so svojou figúrkou na štartové políčko. Prvý hráč, ktorému sa to podarí, vyhráva!



### Ravensburger® games No. 22 686 3

Συναρπαστική διασκέδαση με το επιτραπέζιο μεταβαλλόμενο Λαβύρινθο για δύο με τέσσερις παίκτες ηλικίας 4 ετών και άνω.

### Περιεχόμενα:

- 1 ταμπλό
- 17 κάρτες διαδρομών
- 12 κάρτες χαρακτήρων
- 4 πιόνια



Οι γάτες της Γκάμπι κρύβονται στους στριφογυριστούς διαδρόμους του Λαβύρινθου. Βοήθα την Γκάμπι και τους φίλους της να τις βρουν αλλάζοντας τον Λαβύρινθο και προχωρώντας στο μονοπάτι. Μετακίνησε τις κάρτες διαδρομών έξυπνα και στρατηγικά για να βρεις τις γάτες της Γκάμπι όσο πιο γρήγορα μπορείς!

**Σκοπός του παιχνιδιού** είναι να μαζέψεις όσες περισσότερες κάρτες χαρακτήρων μπορείς.

### Προετοιμασία

Πριν παίξεις για πρώτη φορά το παιχνίδι, αφάιρесе προσεκτικά τις κάρτες διαδρόμων και τις κάρτες χαρακτήρων από τις καρτέλες τους.

Τέσσερις από τις κάρτες διαδρόμων είναι τυπωμένες και στις δύο τους πλευρές. Στην μπροστινή πλευρά υπάρχουν διασταυρώσεις με 4 μονοπάτια που μπορούν να κάνουν το παιχνίδι πιο εύκολο. Στην πίσω πλευρά υπάρχουν στροφές.

Πριν ξεκινήσεις το παιχνίδι, αποφάσισε εάν θέλεις να συμπεριλάβεις διασταυρώσεις στο παιχνίδι, και εάν ναι, πόσες διασταυρώσεις. Όσο περισσότερες διασταυρώσεις χρησιμοποιείς, τόσο πιο εύκολο γίνεται το παιχνίδι.

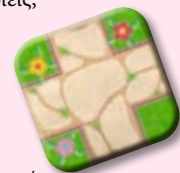
### Πληροφορίες για τους γονείς:

Προτείνουμε την χρήση πολλών διασταυρώσεων στον πρώτο γύρο. Με λίγη εξάσκηση, οι διασταυρώσεις μπορούν να αφαιρεθούν σε επόμενους γύρους! (Να αναποδογυριστούν).

Μία κάρτα Λαβύρινθου πάντα περισσεύει. Για την ώρα, τοποθέτησε την δίπλα στο ταμπλό. Θα την χρειαστείς αργότερα για να μετακινήσεις τον Λαβύρινθο. Ανακάτεψε τις κάρτες χαρακτήρων γυρισμένες ανάποδα και τοποθέτησε τις δίπλα στο ταμπλό, έτοιμες για να χρησιμοποιηθούν στο παιχνίδι. Τώρα, επίλεξε ένα πιόνι και τοποθέτησέ το στο ανάλογο σημείο εκκίνησης με το ίδιο χρώμα σε μία από τις γωνίες του ταμπλό.

Τοποθέτησε το ταμπλό στο κέντρο του τραπεζιού ώστε να το φτάνουν όλοι οι παίκτες με ευκολία.

Ανακάτεψε τις κάρτες διαδρόμων αναποδογυρισμένες, κι έπειτα άπλωσε τις ανοιχτές στα ελεύθερα τετράγωνα στο ταμπλό.



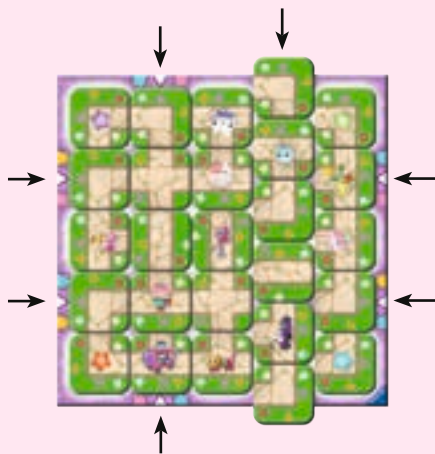
## Το παιχνίδι ξεκινά!

Παίζει πρώτος ο νεότερος σε ηλικία παίκτης και το παιχνίδι συνεχίζεται με τη φορά του ρολογιού. Όταν έρθει η σειρά σου, γύρισε την πρώτη κάρτα χαρακτήρα έτσι ώστε να μπορούν όλοι να την βλέπουν.

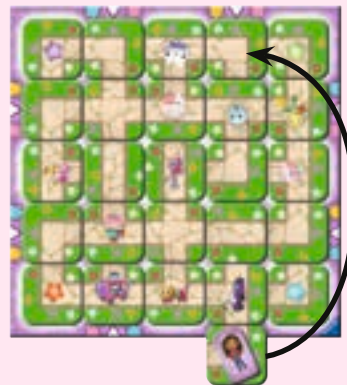
Στην κάρτα αυτή θα δεις έναν χαρακτήρα από το Κουκλόσπιτο της Γκάμπι. Πρέπει τώρα να μετακινήσεις το πιόνι σου προς το σημείο του Λαβύρινθου που βρίσκεται αυτός ο χαρακτήρας.

## Πώς να κινήσεις τον Λαβύρινθο

Τοποθέτησε την περισσευόμενη κάρτα διαδρόμου μέσα στο ταμπλό. Για να το κάνεις αυτό, δες τα βελάκια στο ταμπλό που σου δείχνουν τα σημεία όπου μπορείς να εισάγεις την κάρτα διαδρόμου. Επίλεξε στρατηγικά πού θέλεις να τοποθετήσεις την περισσευόμενη κάρτα διαδρόμου στο ταμπλό και πίεσε μέχρι να πέσει μία κάρτα διαδρόμου από την αντίθετη πλευρά.



Η κάρτα διαδρόμου που έπεσε θα χρησιμοποιηθεί από τον επόμενο παίκτη, όταν έρθει η σειρά του να αλλάξει τον διάδρομο.



Εάν ένα πιόνι πέσει έξω από το ταμπλό μαζί με μία κάρτα διαδρόμου, τοποθετείται πίσω στο ταμπλό επάνω στην κάρτα διαδρόμου που μόλις προστέθηκε σε αυτό. Αυτό δεν μετράει σαν κίνηση.

Πρέπει πάντα να κινείς τον Λαβύρινθο πριν μετακινήσεις το πιόνι σου. Ωστόσο, εάν μπορείς να φτάσεις τον χαρακτήρα από το Κουκλόσπιτο της Γκάμπι χωρίς να αλλάξεις τον Λαβύρινθο, τότε μπορείς να παραλείψεις αυτό το βήμα και να φτάσεις κατευθείαν στον χαρακτήρα.

## Πώς να μετακινείς το πιόνι σου

Αφού κινήσεις τον Λαβύρινθο, μπορείς να μετακινήσεις το πιόνι σου. Μπορείς να καταλάβεις όποιο σημείο του διαδρόμου μπορεί να φτάσει το πιόνι σου απευθείας, χωρίς διακοπές (μία κάρτα διαδρόμου μπορεί να έχει περισσότερα από ένα πιόνια επάνω της).

Μόλις φτάσεις τον χαρακτήρα από το Κουκλόσπιτο της Γκάμπι, μπορείς να πάρεις την κάρτα του και να την τοποθετήσεις μπροστά σου. Έτσι, τελειώνει η σειρά σου, και ο επόμενος παίκτης ξεκινά τη σειρά του τραβώντας μία καινούργια κάρτα χαρακτήρα.

Εάν δεν μπορείς να φτάσεις τον χαρακτήρα που ψάχνεις, μετακίνησε το πιόνι σου σε μία θέση που θα σου δώσει καλή αφετηρία για την επόμενη φορά που θα έρθει η σειρά σου, ή αλλιώς μην το μετακινήσεις καθόλου σε αυτόν τον γύρο. Τώρα είναι η σειρά του επόμενου παίκτη. Αυτός ο παίκτης προσπαθεί να μετακινήσει το πιόνι του στον ίδιο χαρακτήρα. Συνεχίστε έτσι έως ότου ένας από εσάς καταφέρει να φτάσει στον χαρακτήρα μέσα στον Λαβύρινθο. Αυτός ο παίκτης κερδίζει την κάρτα. Έπειτα, παίζει ο επόμενος παίκτης τραβώντας μία καινούργια κάρτα χαρακτήρα.

**Το παιχνίδι** τελειώνει όταν ένας παίκτης φτάσει τον τελευταίο χαρακτήρα με το πιόνι του. Αυτός ο παίκτης μπορεί να πάρει την τελευταία κάρτα χαρακτήρα και να την τοποθετήσει μπροστά του.

**Νικητής** είναι ο παίκτης με τις περισσότερες κάρτες!

## Παραλλαγή παιχνιδιού για έμπειρους παίκτες

Στήσε το παιχνίδι όπως περιγράφεται στην αρχή των οδηγιών. Αναποδογύρισε όλες τις διασταυρώσεις, αφού δεν χρειάζονται σε αυτήν την παραλλαγή του παιχνιδιού, και χρησιμοποίησέ τις από την πλευρά με τις στροφές. Ανακάτεψε τις κάρτες χαρακτήρων αναποδογυρισμένες και μοίρασέ τις ισόποσα στους παίκτες. Όλοι οι παίκτες κάνουν μία στοίβα μπροστά τους, με τις αναποδογυρισμένες κάρτες χαρακτήρων τους.

Όταν έρθει η σειρά σου, τράβα την πρώτη κάρτα και δες το περιεχόμενό της χωρίς να το δείξεις στους υπόλοιπους παίκτες. Αυτός είναι ο χαρακτήρας που πρέπει να βρεις μετακινώντας το πιόνι σου.

Άλλαξε τον Λαβύρινθο πρώτα, κι έπειτα μετακίνησε το πιόνι σου. Όταν πιέξεις στο ταμπλό την κάρτα διαδρομής, δεν επιτρέπεται να την εισάγεις στο σημείο από όπου έπεσε την προηγούμενη φορά. Με άλλα λόγια, δεν μπορείς να αναιρέσεις την κίνηση του προηγούμενου παίκτη. Μόλις φτάσεις τον χαρακτήρα που έψαχνες, τοποθέτησε την κάρτα του ανοιχτή μπροστά σου. Η σειρά σου έχει τελειώσει. Εάν δεν κατάφερες να φτάσεις τον χαρακτήρα που ψάχνεις, μπορείς είτε να φτάσεις το πιόνι σου σε ένα σημείο της διαδρομής της επιλογής σου, είτε να το αφήσεις στο ίδιο σημείο. Έτσι, τελειώνει η σειρά σου, και μπορείς να ξαναπροσπαθήσεις στον επόμενο γύρο.

Ο επόμενος παίκτης επίσης κοιτά την πρώτη κάρτα χαρακτήρα στη στοίβα του και προσπαθεί να φτάσει στον αντίστοιχο χαρακτήρα.

**Το παιχνίδι** τελειώνει όταν ένας παίκτης καταφέρει να φτάσει τον χαρακτήρα της τελευταίας του κάρτας και να μετακινήσει το πιόνι του πίσω στο σημείο αφετηρίας του. Ο πρώτος παίκτης που το καταφέρει αυτό, είναι ο νικητής!









© 2024

**ravensburger.com**

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

**Author:** Max J. Kobbert

**Design:** Thomas Ramey

DreamWorks Gabbýs Dollhouse © 2024

DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.