

NARUTO
SHIPPUDEN

LABYRINTH

MAX J. KOBBERT

Ravensburger

NARUTO SHIPPUDEN

LABYRINTH

PRZECHYTRZ INNYCH GRACZY W TYM WYMAGAJĄCYM LABIRYNCE NINJA!

Przesuwaj labirynt, aby odkrywać nowe ścieżki i znaleźć drogę do swoich ulubionych postaci ze świata NARUTO. Czy zdołasz znaleźć je wszystkie jako pierwszy? Niesamowita gra w labirynt!

Łatwa i ekscytująca rozgrywka!

ZAWARTOŚĆ:

- A) 1 plansza do gry
- B) 34 kafelki labiryntu
- C) 24 karty postaci
- D) 4 pionki



CEL GRY

Szukaj postaci ze świata NARUTO w ciągle zmieniającym się labiryncie! Umiejętnie przesuwaj ścieżki, aby odkrywać nowe spośród nich lub zablokować przeciwników.

Pierwszy gracz, który odnajdzie swoje postacie i wróci na pole startowe, wygrywa!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki należy ostrożnie wyciąć kafelki labiryntu i karty postaci.

PRZED KAŻDĄ ROZGRYWKĄ:

Potasuj 34 kafelki labiryntu twarzą do dołu, a następnie umieść je twarzą do góry na pustych miejscach planszy, aby utworzyć losowy labirynt. Powinien pozostać jeden kafelek labiryntu. Połóż go twarzą do góry obok planszy i użyj go później w grze, aby zastąpić kafelki na planszy.

Potasuj 24 karty postaci i podziel je równo pomiędzy graczy. Każdy gracz kładzie swoje karty postaci na stosie przed sobą na stole, nie patrząc na nie. Każdy gracz wybiera jeden z czterech pionków do gry i umieszcza go w polu w swoim kolorze w jednym z czterech rogów planszy.

Teraz jesteś gotowy do gry!



SPOSÓB ROZGRYWKI

Każdy gracz patrzy na swoją pierwszą kartę postaci, nie pokazując jej innym graczom. Poszukaj na planszy kwadratu przedstawiającego tę postać. W swojej turze przesunij labirynt, a następnie swój pionek, aby spróbować dotrzeć do postaci. Ostatni gracz, który obejrzał odcinek NARUTO SHIPPUDEN, zaczyna, a gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W razie wątpliwości zaczyna najmłodszy gracz. Każda tura składa się z dwóch kroków:

1. Przesuwanie labiryntu
2. Przesuwanie pionka

W swojej turze spróbuj przesunąć swój pionek w kierunku postaci na swojej karcie.

Najpierw wsuń dodatkowy kafelek labiryntu, a następnie przesunij swój pionek na planszę.

1. PRZESUWANIE LABIRYNTU

Wzdłuż krawędzi planszy znajduje się 12 strzałek.

Wskazują one rzędy labiryntu, w które można wsunąć kafelek labiryntu.

W swojej turze wsuń dodatkowy kafelek labiryntu do planszy w miejscu

wskazanym przez jedną ze strzałek i pchaj, aż inny kafelek labiryntu wypadnie z planszy po przeciwnej stronie. Nie możesz wsunąć dodatkowego kafelka labiryntu w to samo miejsce, z którego kafelek właśnie wypadł.

Uwaga: Aby zapamiętać, skąd wypadł kafelek, pozostaw go tam, dopóki następny gracz nie będzie gotowy do wepchnięcia go z powrotem na planszę na nowej ścieżce.



Jeśli na wypchniętym przez ciebie kafelku labiryntu znajduje się pionek, umieść go po przeciwnej stronie planszy na kafelku labiryntu, który został właśnie wsunięty. Przesunięcie tego pionka nie liczy się jako twoja tura!



Ważne:

Musisz przesunąć labirynt, zanim będziesz mógł przesunąć swój pionek, nawet jeśli możesz dotrzeć do postaci, której szukasz, bez przesunięcia labiryntu.

2. PRZESUWANIE PIONKA

Po przesunięciu labiryntu możesz przesunąć swój pionek. Twój pionek może zatrzymać się na dowolnym miejscu, do którego może się przesunąć wzdłuż utworzonej ścieżki. Możesz

pozostawić swój pionek tam, gdzie się znajduje, lub przesunąć go tak daleko, jak tylko chcesz. Nie możesz przechodzić przez ściany, ale możesz minąć

pole zajmowane przez innego gracza lub na nim zakończyć. Kiedy znajdziesz swoją postać, odwróć swoją kartę postaci i połóż ją twarzą do góry obok swojego stosu kart. Spójrz na swoją kolejną kartę postaci. W swojej następnej turze znajdź drogę do tej postaci na planszy.

Uwaga: Jeśli nie możesz dotrzeć do poszukiwanej postaci, przesunij swój pionek na pole, które da Ci dobry punkt wyjścia w następnej turze.



Teraz czas na kolejnego gracza.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy dany gracz odwróci wszystkie swoje karty postaci i powróci na swoje pole startowe na planszy. Ten gracz wygrywa.

Dla młodszych dzieci:

Podziel karty postaci tak jak zwykle.
Następnie połóż wszystkie swoje

karty postaci twarzą do góry przed sobą (tak, aby postać była widoczna). W swojej turze spróbuj dotrzeć do dowolnej postaci na planszy. Jeśli ci się uda, odwróć odpowiednią kartę postaci. Kiedy wszystkie twoje karty postaci zostaną odwrócone, wróć na pole startowe, aby wygrać grę.



NARUTO SHIPPUDEN

LABYRINTH

VYZRAJTE NA OSTATNÍ HRÁČE V NINJA LABYRINTU PLNÉM VÝZEV!

Posouvejte bludiště, odhalujte nové cesty a dojděte až ke svým oblíbeným postavám ze světa NARUTO.

Budete první, kdo je najde? Labyrinth: skvělá hra s bludištěm! Hra je snadná a vždy zábavná!

OBSAH:

- A) 1 hrací deska
- B) 34 dílků bludiště
- C) 24 karet s postavami
- D) 4 hrací figurky



CÍL HRY

Hledejte postavy ze světa NARUTO ve stále se měnícím labyrintu! Opatrně a chytrě posouvejte cesty, abyste odhalili nové možnosti nebo zablokovali protivníky.

Hráč, který jako první najde své postavy a vrátí se zpátky, vyhrává!

PŘÍPRAVA

Před první hrou pečlivě oddělte dílky bludiště a karty s postavami.

PŘED KAŽDOU HROU:

Zamíchejte 34 dílků bludiště lícem dolů a lícem nahoru je položte na prázdná políčka hrací desky. Tím vznikne náhodné bludiště cest. Jeden dílek bludiště by měl zůstat navíc. Položte ho lícem nahoru vedle hrací desky. Později ho při hře použijte k nahrazení jednoho z dílků umístěných na hrací desce.

Zamíchejte 24 karet s postavami a rozdejte je hráčům. Hráči si položí své karty s postavami před sebe na stůl na hromádku, aniž by se na ně podívali. Každý z hráčů si vybere jednu ze čtyř hracích figurek a umístí ji do rohu hrací desky ve své barvě.

Jste připraveni začít hrát!



JAK HRÁT

Hráč se podívá na svou první kartu s postavou, aniž by ji ukázal ostatním. Na hrací desce najdete čtverec se stejnou postavou. Až budete na tahu, posuňte labyrint a poté táhněte svou hrací figurkou. Vaším cílem je dostat se ke své postavě. Hráč, který se na epizodu NARUTO SHIPPUDEN podíval jako poslední, začíná. Hra pak pokračuje po směru hodinových ručiček. V případě pochybností hru zahájí nejmladší hráč. Tah se vždy skládá ze dvou kroků:

1. Posunutí bludiště

2. Tah hrací figurkou

Až budete na tahu, snažte se dostat svou hrací figurku k postavě na kartě.

Nejprve vložte dílek navíc a pak teprve táhněte svou figurkou.

1. POSUNUTÍ BLUDIŠTĚ

Podél okraje hrací desky je 12 šipek. Označují řádky, do kterých můžete vkládat dílky bludiště. Až budete na tahu, vložte dílek bludiště navíc na hrací desku u jedné ze šipek a zatlačte, dokud z hrací desky na opačné straně nevypadne jiný dílek bludiště. Dílek bludiště navíc nesmíte vrátit na stejné místo, odkud právě vypadl.



Poznámka: Chcete-li si zapamatovat, odkud dílek vypadl, nechte ho ležet, dokud nebude na tahu další hráč, který ho vrátí na hrací desku na nové místo.

Pokud je na vypadlém dílku bludiště hrací figurka, položte ji na opačnou stranu hrací desky na právě umístěný dílek bludiště. Takové přemístění figurky není považováno za váš tah!



Důležité:

Před svým tahem figurkou musíte posunout bludiště, a to i v případě, že se k hledané postavě můžete dostat bez posunutí bludiště.

2. TAH HRACÍ FIGURKOU

Jakmile posunete bludiště, můžete táhnout svou hrací figurkou. Vaše figurka se může zastavit na libovolném políčku vzniklé cesty. Figurku můžete



nechat na místě nebo ji libovolně daleko posunout. Nemůžete se pohybovat skrze zdi, ale můžete projít políčkem s jiným hráčem nebo se na takovém políčku zastavit.

Jakmile najdete hledanou postavu, kartu s postavou otočte a položte ji lícem nahoru vedle své hromádky karet. Podívejte se na další kartu s postavou. Až budete zase na tahu, hledejte na hrací desce cestu k této postavě.

Poznámka: Pokud se nemůžete k hledané postavě dostat, můžete svou hrací figurku přesunout na pozici, která vám poskytne dobrý výchozí bod pro váš další tah.

Nyní je na řadě další hráč.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile jeden hráč otočí všechny své karty s postavami a vrátí se na své výchozí pole na hrací desce. Tento hráč je vítězem.

Pro mladší děti:

Karty s postavami rozdejte jako obvykle. Poté všechny karty s postavami položte lícem nahoru před sebe (tak, aby byly postavy vidět). Až budete na tahu, snažte se dostat k některé z postav na hrací desce. Když se vám to podaří, otočte příslušnou kartu s postavou. Po otočení všech karet s postavami se vraťte na výchozí pole a jste vítězem.



NARUTO SHIPPUDEN

LABYRINTH

TROMFNITE OSTATNÝCH HRÁČOV V NINJA LABYRINTE PLNOM VÝZIEV!

Posúvajte bludisko, odhaľujte nové cesty a dôjdite až k svojim obľúbeným postavám zo sveta NARUTO. Budete prvý kto ich nájde? Labyrinth: skvelá hra s bludiskom! Hra je jednoduchá a vždy zábavná!

OBSAH:

- A) 1 hracia plocha
- B) 34 dielikov bludiska
- C) 24 kariet s postavami
- D) 4 hracie figúrky



CIEĽ HRY

Hľadáte postavy zo sveta NARUTO v stále sa meniacom labyrinte! Opatrne a múdro posúvajte cesty, aby ste odhalili nové možnosti alebo zablokovali protihráčov.

PRÍPRAVA

Pred prvou hrou starostlivo oddel'te dieliky bludiska a karty s postavami.

PRED KAŽDOU HROU:

Zamiešajte 34 dielikov bludiska lícom dole a lícom hore ich položte na prázdne políčka hracej plochy. Tým vznikne náhodné bludisko ciest. Jeden dielik bludiska by mal zostať navyše. Položte ho lícom nahor vedľa hracej plochy. Neskôr ho pri hre použite na náhradu jedného z dielikov umiestnených na hracej ploche.

Zamiešajte 24 kariet s postavami a rozdajte ich hráčom. Hráči si položia svoje karty s postavami pred seba na stôl na kôpku bez toho, aby sa na ne pozreli. Každý z hráčov si vyberie jednu zo štyroch hracích figúrok a umiestni ju do rohu hracej plochy vo svojej farbe.

Ste pripravení začať hrať!



AKO HRAŤ

Každý hráč sa pozrie na svoju prvú kartu s postavou bez toho, aby ju ukázal ostatným. Na hracej ploche nájdite štvorec s rovnakou postavou. Keď budete na ťahu, posuňte labyrint a potom ťahajte svojou hracou figúrkou. Vaším cieľom je dostať sa k svojej postave. Hráč, ktorý sa na epizódu NARUTO SHIPPUDEN pozrel ako posledný, začína. Hra potom pokračuje v smere hodinových ručičiek. V prípade pochybností hru začína najmladší hráč. Ťah sa vždy skladá z dvoch krokov:

1. **Posunutie bludiska**
2. **Ťah hracou figúrkou**

Keď budete na ťahu, snažte sa dostať svoju hraciu figúrku k postave na karte.

Najprv vložte dielik navyše a až potom ťahajte svojou figúrkou.

1. POSUNUTIE BLUDISKA

Pozdĺž okraja hracej plochy je 12 šípok. Označujú riadky, do ktorých môžete vkladať dieliky bludiska. Keď budete na ťahu, vložte dielik bludiska navyše na hraciu plochu pri jednej zo šípok a zatlačte, kým z hracej plochy na opačnej strane nevypadne iný dielik bludiska. Dielik bludiska navyše nesmiete vrátiť na rovnaké miesto, odkiaľ práve vypadol.



Poznámka: Ak si chcete zapamätať, odkiaľ dielik vypadol, nechajte ho ležať, kým nebude na ťahu ďalší hráč, ktorý ho vráti na nové miesto na hracej ploche.

Pokiaľ je na vypadnutom dieliku bludiska hracia figúrka, položte ju na opačnú stranu hracej plochy na práve umiestnený dielik bludiska.

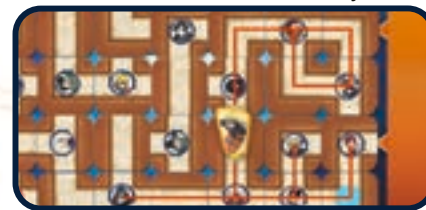
Takéto premiestnenie figúrky nie je považované za váš ťah!

Dôležité:

Pred svojím ťahom figúrkou musíte posunúť bludisko, a to aj v prípade, že sa k hľadanej postave môžete dostať bez posunutia bludiska.

2. ŤAH HRACOU FIGÚRKOU

Hneď ako posuniete bludisko, môžete ťahať svojou hracou figúrkou. Vaša figúrka sa môže zastaviť na ľubovoľnom políčku vzniknutej cesty. Figúrku môžete nechať na mieste alebo ju posunúť ľubovoľne ďaleko. Nemôžete sa pohybovať cez steny, ale môžete prejsť políčkou s iným hráčom alebo sa na takom políčku zastaviť.



Hneď ako nájdete hľadanú postavu, kartu s postavou otočte a položte ju lícom hore vedľa svojej kôpky kariet. Pozrite sa na ďalšiu kartu s postavou. Keď budete zase na ťahu, hľadajte na hracej ploche cestu k tejto postave.

Poznámka: Ak sa nemôžete k hľadanej postave dostať, môžete svoju hraciu figúrku presunúť na pozíciu, ktorá vám poskytne dobrý východiskový bod pre váš ďalší ťah.

Teraz je na rade ďalší hráč.

KONIEC HRY

Hra končí hneď ako jeden z hráčov otočí všetky svoje karty s postavami a vráti sa na svoje východiskové pole na hracej ploche. Tento hráč je víťaz.

Pre mladšie deti:

Karty s postavami rozdajte ako obvykle. Potom všetky karty s postavami položte lícom nahor pred seba (tak, aby boli postavy vidieť). Keď budete na ťahu, snažte sa dostať k niektorej z postáv na hracej ploche. Keď sa vám to podarí, otočte príslušnú kartu s postavou. Po otočení všetkých kariet s postavami sa vráťte na východiskové pole a ste víťaz.



NARUTO SHIPPUDEN

LABYRINTH

ΝΙΚΗΣΤΕ ΤΟΥΣ ΣΥΜΠΑΙΚΤΕΣ ΣΑΣ ΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΣΥΝΕΧΩΣ ΜΕΤΑΒΑΛΛΟΜΕΝΟ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟ ΝΙΝΤΖΑ!

Άλλαξε τον Λαβύρινθο για να αποκαλύψεις νέα μονοπάτια και να βρεις τον δρόμο για τους αγαπημένους σου χαρακτήρες από τον κόσμο του NARUTO. Θα καταφέρεις να είσαι ο πρώτος που θα τους βρει όλους; Λαβύρινθος: το συναρπαστικό παιχνίδι μεταβαλλόμενου λαβύρινθου! Εύκολο στην εκμάθηση και πάντα διασκεδαστικό!

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ:

- A) 1 Ταμπλό Παιχνιδιού
- B) 34 Κάρτες Διαδρόμων
- C) 24 Κάρτες Χαρακτήρων
- D) 4 Πιόνια



ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ψάξε χαρακτήρες από τον κόσμο του NARUTO στον συνεχώς μεταβαλλόμενο Λαβύρινθο! Άλλαξε τον Λαβύρινθο προσεκτικά και στρατηγικά για να αποκαλύψεις νέα μονοπάτια ή να μπλοκάρεις τους αντιπάλους σου.

Ο πρώτος παίκτης που θα βρει τους χαρακτήρες του και θα γυρίσει στο σημείο εκκίνησής του είναι ο νικητής!

ΣΤΗΣΙΜΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πριν παίξεις για πρώτη φορά, αφάιρεσε προσεκτικά τις Κάρτες Διαδρόμων και Χαρακτήρων από τις καρτέλες τους.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Ανακάτεψε αναποδογυρισμένες τις 34 Κάρτες Διαδρόμων και τοποθέτησέ τις ανοικτές στις κενές θέσεις του ταμπλό, ώστε να δημιουργηθεί ένας τυχαίος Λαβύρινθος.

Πρέπει να περισσέψει μία Κάρτα Διαδρόμου. Τοποθέτησέ την ανοικτή δίπλα στο ταμπλό του παιχνιδιού και χρησιμοποίησέ την αργότερα στο παιχνίδι για να αντικαταστήσεις μία άλλη κάρτα.

Ανακάτεψε τις 24 Κάρτες Χαρακτήρων και μοίρασέ τις ισόποσα στους παίκτες. Κάθε παίκτης τοποθετεί ανάποδα τις Κάρτες Χαρακτήρων του στο τραπέζι μπροστά του χωρίς να τις κοιτάξει. Κάθε παίκτης διαλέγει ένα από τα τέσσερα πιόνια και το τοποθετεί στην γωνία του ταμπλό που έχει το ίδιο χρώμα.

Τώρα είστε έτοιμοι να παίξετε!



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΞΕΚΙΝΑ!

Κάθε παίκτης κοιτάει την πρώτη Κάρτα Χαρακτήρα του χωρίς να την δείξει στους υπόλοιπους παίκτες. Ψάξε το σημείο του ταμπλό που έχει τον χαρακτήρα αυτόν. Όταν έρθει η σειρά σου, άλλαξε τον Λαβύρινθο, κι έπειτα μετακίνησε το πιόνι σου προσπαθώντας να φτάσεις τον χαρακτήρα. Ο παίκτης που είδε πιο πρόσφατα κάποιο επεισόδιο NARUTO SHIPPUDEN παίζει πρώτος, και το παιχνίδι συνεχίζει με την φορά του ρολογιού. Σε περίπτωση αμφιβολίας, παίζει πρώτος ο νεότερος σε ηλικία παίκτης. Η σειρά κάθε παίκτη αποτελείται από δύο βήματα:

1. Κίνησε τον Λαβύρινθο
2. Μετακίνησε το πιόνι σου

Όταν έρθει η σειρά σου, προσπάθησε να φτάσεις με το πιόνι σου τον χαρακτήρα που δείχνει η κάρτα σου.

Πρώτα, εισάγεις την περισσευούμενη Κάρτα Διαδρόμου στο ταμπλό κι έπειτα μετακινείς το πιόνι σου επάνω σε αυτό.

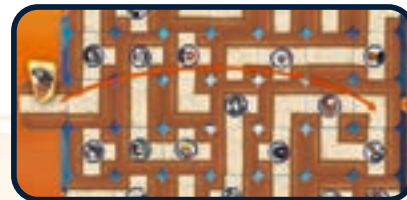
1. ΚΙΝΗΣΕ ΤΟΝ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟ

Υπάρχουν 12 βέλη κατά μήκος των πλευρών του ταμπλό. Αυτά υποδεικνύουν τις σειρές στις οποίες μπορείς να εισάγεις την Κάρτα Διαδρόμου στον Λαβύρινθο. Στη σειρά σου, επέλεξε στρατηγικά πού θέλεις να τοποθετήσεις την περισσευούμενη Κάρτα Διαδρόμου και πίεσε μέχρι να πέσει μία Κάρτα Διαδρόμου από την αντίθετη πλευρά.



Σημείωση: Για να θυμάσαι από πού έπεσε η Κάρτα Διαδρόμου, άφησέ την εκεί μέχρι να έρθει η σειρά του επόμενου παίκτη να την εισάγει στο ταμπλό σε μία διαφορετική σειρά.

Εάν το πιόνι κάποιου παίκτη βρίσκεται πάνω στην Κάρτα Διαδρόμου που έπεσε από το ταμπλό, τότε το πιόνι τοποθετείται στην νέα κάρτα που μόλις εισήχθη στην αντίθετη πλευρά. Η μετακίνηση αυτού του πιονιού δεν μετράει ως σειρά σου!



Σημαντικό:

Πρέπει πάντα να κινείς τον Λαβύρινθο πριν μετακινήσεις το πιόνι σου, ακόμη κι αν μπορείς να φτάσεις τον χαρακτήρα σου χωρίς να κινήσεις τον Λαβύρινθο

2. ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕ ΤΟ ΠΙΟΝΙ ΣΟΥ

Αφού κινήσεις τον Λαβύρινθο, μπορείς πλέον να μετακινήσεις το πιόνι σου. Μπορείς να μετακινείς το πιόνι σου για όσο συνεχίζεται το μονοπάτι. Μπορείς να αφήσεις το πιόνι σου εκεί που βρίσκεται ή να το μετακινήσεις όσο μακριά θέλεις. Δεν μπορείς να περνάς μέσα από τοίχους, αλλά μπορείς να περάσεις ή να τοποθετήσεις το πιόνι σου σε θέση όπου βρίσκεται και άλλος παίκτης.



Όταν φτάσεις στον χαρακτήρα που ψάχνεις, γύρισε την Κάρτα Χαρακτήρα και τοποθέτησέ την ανοικτή δίπλα στη στοίβα με τις κάρτες σου. Η επόμενη κάρτα θα είναι και ο επόμενος στόχος σου.

Σημείωση: Αν δεν μπορείς να φτάσεις κατευθείαν στον χαρακτήρα που ψάχνεις, τοποθέτησε το πιόνι σου σε θέση που θα σε οδηγήσει γρηγορότερα στον στόχο σου όταν ξανάρθει η σειρά σου.

Τώρα είναι η σειρά του επόμενου παίκτη.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο πρώτος παίκτης που θα ξεφορτωθεί όλες τις Κάρτες Χαρακτήρων του και θα καταφέρει να επιστρέψει στο σημείο εκκίνησης του, είναι ο νικητής!

Για Μικρά Παιδιά:

Μοίρασε τις Κάρτες Χαρακτήρων ως συνήθως. Έπειτα, άπλωσε όλες τις κάρτες σου ανοιχτές (να φαίνεται ο χαρακτήρας). Στη σειρά σου, προσπάθησε να φτάσεις οποιονδήποτε χαρακτήρα στο ταμπλό. Αν τα καταφέρεις, αναποδούρισε την αντίστοιχη Κάρτα Χαρακτήρα. Μόλις καταφέρεις να γυρίσεις όλες τις κάρτες, επίστρεψε στο σημείο εκκίνησης σου για να κερδίσεις το παιχνίδι!





©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.

©2024

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg



うずまきナル

