



Pro 2 až 4 hráče od 7 let

Autor: Max J. Kobbert

Ilustrace: Joachim Krause

Design: DE Ravensburger, Vera Bolze (návod ke hře)

Fotografie: Becker Studios

## Vítejte v bláznivém labyrintu!

Čekají vás dvě zábavné varianty hry: Můžete si zahrát buď známou a oblíbenou základní hru, anebo vyzkoušet „Zářící labyrint“. U této druhé možnosti začnete hrát za světa, ale uprostřed hry zhasnete – a začne svítit labyrint. Nejprve zde najdete pravidla základní hry, dále jsou vysvětlena pravidla pro „Zářící labyrint“.

### Obsah

① 1 hrací deska s 16 pevnými kartami s chodbami

② 34 čtvercových karet s chodbami

③ 24 karet s pokladem

④ 4 hrací figurky

Pro „Zářící labyrint“:

⑤ 12 čtvercových nočních karet s pokladem

⑥ 3 mince v hodnotě 1, 3, 5



# Základní hra

## Cíl

Vydáte se na cestu zakletým bludištěm a budete hledat tajemné předměty a bytosti. Cestou se každý snaží výhodně posunovat chodby a otevřít si tak cestu ke svému hledanému pokladu. Vyhraje ten, kdo jako první najde všechny své poklady a se svou figurkou se vrátí zpátky na startovní políčko.

## Příprava hry

Před první hrou uvolněte z kartonových desek karty s chodbami a karty s pokladem.

Karty s chodbami zamíchejte a rozložte je lícem nahoru na volná políčka hrací desky tak, že vznikne náhodný labyrint. Zbyde vám jedna karta s chodbou. Tu použijete k posunování chodeb labyrintu. 24 karet s pokladem promíchejte a rozdělte je rovnoměrně mezi hráče. Hráči si své karty s pokladem složí do sloupku před sebe lícem dolů, nesmí si je však prohlédnout.

Každý hráč si vybere svou hrací figurku a postaví ji na startovní políčko stejné barvy v jednom z rohů hrací desky. A hra může začít!



## Průběh hry

Každý hráč se skrytě podívá na vrchní kartu ve svém sloupku. Je na ní vyobrazen poklad, který musí hráč hledat jako první. Začíná ten, kdo se nejméně bojí potmě. Poté se pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Jeden tah se skládá ze dvou kroků:

1. Posunutí chodeb
2. Tah figurkou

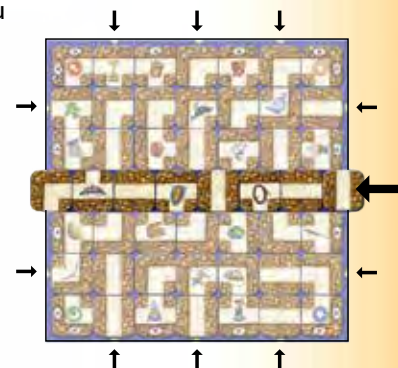
Hráč, který je na řadě, se snaží dostat se v labyrintu na políčko, na kterém je vyobrazen stejný poklad jako je na jeho kartě. Aby toho dosáhl, musí **nejprve** posunout řadu karet s chodbami v labyrintu a **poté** táhnout se svou figurkou.

## 1. Posunování chodeb

Na okraji hrací desky najdete 12 šipek. Označují řady, do kterých může být zasunuta volná karta s chodbou. Pevné karty s chodbami jsou označeny černým „X“ – na tomto místě se nedá zasunout nic.

Hráč, který je na řadě, si vybere některou řadu labyrintu a zasune do ní volnou kartu s chodbou tak daleko, aby se na protějším konci právě jedna karta vysunula. Je tu jediné omezení:

Karta s chodbou **nesmí** být zasunuta zpátky tam, kde byla v předchozím tahu vysunuta.



**Tip:** Místo, kam nesmíte kartu zasunout, si označte tak, že kartu na tomto místě necháte ležet do doby, než bude zase použita.

Byla při posunování labyrintu vysunuta vaše nebo cizí figurka? Pak ji okamžitě postavte na protilehlé straně na kartu s chodbou, která byla do labyrintu zasunuta. Toto přesazení figurky se nepovažuje za tah.



**Pozor:** Volná karta s chodbou **musí** být zasunuta vždy. A to i v případě, že by byl poklad dosažitelný i bez posunutí chodeb.

## 2. Tah figurkou

Po posunutí chodeb labyrintu smíte se svou figurkou táhnout na jakékoliv políčko, k němuž vede nepřerušovaná chodba.

Můžete táhnout tak daleko, jak budete chtít. Můžete ale také zůstat stát.



Když při svém tahu dorazíte na políčko s pokladem, znamená to, že jste ho našli. Na důkaz toho si svou kartu s pokladem vyložíte před sebe lícem vzhůru. A hned se také smíte podívat na další kartu s pokladem ve vašem sloupku. Ukáže vám váš nový cíl.

**Tip:** Pokud se vám nepodaří dorazit k pokladu při jednom tahu, snažte se dostat se do výhodné výchozí pozice pro příští tah.

A dále se pokračuje ve směru hodinových ručiček: Nejprve zasunout kartu s chodbou, poté táhnout figurkou.

## Konec hry

Našli jste všechny své poklady? Pak už zbývá jen vrátit se s figurkou na startovní políčko. Hra končí ve chvíli, kdy se některý z hráčů jako první vrátí se svou figurkou na startovní políčko – tento hráč vyhrává.

### Tipy pro hru s mladšími dětmi.

Karty s pokladem rozdejte jako obvykle. Poté si každý hráč své karty vyloží před sebe lícem nahoru (tedy tak, že jsou poklady viditelné).

Hráč, který je na řadě, se snaží dosáhnout některého (**libovolně zvoleného**) svého pokladu. Povedlo se? Pak kartu s tímto pokladem otočí lícem dolů. Když má hráč všechny karty s pokladem otočeny, zbývá mu už jen vrátit se na své startovní políčko, aby hru vyhrál.



## Zářící labyrint

Teprve za tmy dokážete najít drahocenné noční poklady, které za světla téměř nejsou vidět. Navíc můžete získat také cennou minci!

Platí stejná pravidla jako pro základní hru s následujícími změnami:

### Cíl

Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce bodů za poklad.

### Příprava hry

Tento labyrint září pouze za tmy! Proto tuto hru hrajte v místnosti, kterou můžete zatemnit.

Hru sestavte za světla jako obvykle.

Oproti základní hře budete pro tuto variantu potřebovat navíc **3 mince a karty s nočním pokladem**.



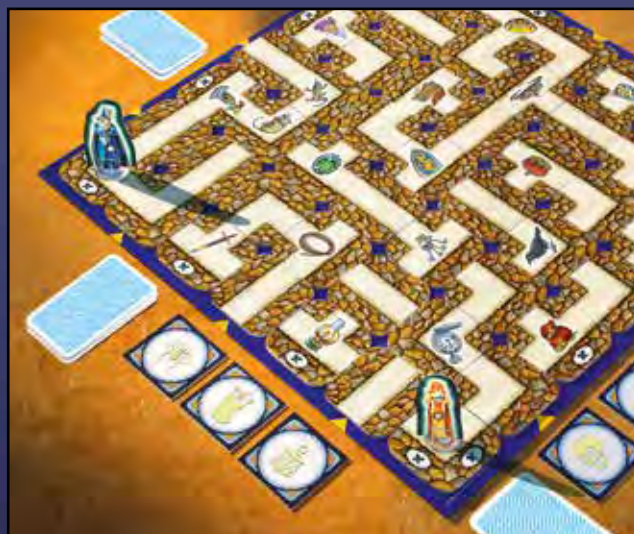
Mince promíchejte a položte je lícem dolů vedle hrací desky. Dejte pozor na to, aby nikdo nevěděl, které číslo je pod kterou mincí.

Dále promíchejte a rozdělte běžné karty i noční karty s pokladem takto:

- 2 a 3 osoby: Každý dostane **4** běžné a **4** noční karty s pokladem.
- 4 osoby: Každý dostane **3** běžné a **3** noční karty s pokladem

Zbývající karty vraťte zpátky do krabice.

Nyní si každý složí své karty s pokladem lícem dolů do sloupečku a **naopak** noční karty s pokladem si vyloží lícem nahoru **jednu vedle druhé** před sebe.



Nezapomeňte: Aby mohly být symboly na nočních kartách s pokladem „nabity světlem“, **musí** od začátku hry ležet **lícem nahoru**.





## Průběh hry

Hra se skládá ze **2 fází**:

**1. Denní fáze** (světlo je rozsvíceno)

**2. Noční fáze** (světlo je zhasnuto)

V obou fázích platí pravidla pro posouvání a pro tahy stejně jako v základní hře. Nejprve hrajete v denní fázi hry, pak se světlo zhasne a vy pokračujete v noční fázi hry.

### 1. Denní fáze hry

Začíná ten, kdo se nejméně bojí za tmy.

Hraje se jako obvykle, dokud jeden z hráčů nenašel za světla **všechny** své poklady – v tom okamžiku denní fáze hry skončí. Poklady, které jste za světla nestačili nalézt, propadají. Tyto karty s poklady vraťte zpět do krabice. Nyní si vezměte do ruky své noční poklady a zapamatujte si symbol na své figurce (slunce, měsíc, hvězda nebo blesk). Zhasněte světlo.

Noční fázi začíná soused sedící po levici hráče, který ukončil denní fázi.

#### Příklad:

**Anna** našla za denní fáze hry svůj třetí poklad. Tím tato fáze končí. **Benni** a **Klaudie** mají každý ještě jednu kartu s pokladem, který se jim nepodařilo najít. Oba vrátí tuto kartu do krabice. Nyní si všichni tři vezmou do ruky své noční karty s pokladem a zhasnou světlo. Hrací figurky zůstávají na svých pozicích.

Na řadě je **Benni**. Vybere si jeden ze svých 3 nočních pokladů, zasune kartu s chodbou do labyrintu, táhne svou figurkou atd.

### 2. Noční fáze

Nedošli jste během denní fáze ke všem svým pokladům? Nevadí – díky cenným nočním pokladům můžete ještě výsledek hry otočit a vyhrát.

Hráč, který je na řadě, se snaží najít kterýkoliv ze svých nočních pokladů, může si tedy mezi nimi **libovolně** vybrat. Posouváním labyrintu a postupováním figurky se snaží dostat se k pokladu. Karty s chodbami označené „X“ na kraji hrací desky označují místa, kde karty zasunout nelze.



Když se hráč dostane k některému ze svých pokladů, vyloží si příslušnou kartu lícem nahoru před sebe.

Našli jste všechny své noční poklady? Pak už zbývá jen dostat se co nejrychleji zpět na své startovní políčko.

## Konec hry

Hra končí tehdy, jakmile jeden z hráčů našel všechny své poklady a se svou figurkou se vrátil na startovní políčko.

Za odměnu smí otočit jednu z mincí a vzít si ji k sobě.

### Nyní si spočítejte své body za poklad

Za každý nalezený **denní poklad** je **1** bod.

Za každý nalezený **noční poklad** jsou **2** body.

Hráč, který ukončí hru, dostane navíc body z odkrytých **mince (1, 3 nebo 5 bodů)**.

Vyhrává hráč, který získá nejvíce bodů. Při rovnosti bodů vyhrává ten, kdo má před sebou vyloženo více karet s pokladem. Pokud je i potom rovnost bodů, vyhrávají všichni ti, kteří mají stejný nejvyšší počet bodů.

#### Tipy a triky, jak rozsvítit labyrint.

Pokud váš labyrint po denní fázi hry nezáří dostatečně, můžete vyzkoušet toto:

**1. Čím bližší je světelný zdroj, tím lépe:** Během denní fáze postavte na hrací stůl například stolní lampu, se kterou nabijete světélkující barvu.

**2. Čím „bělejší“ je světlo, tím lépe:** Světelné zdroje s vysokým podílem UV záření (bílé LED svítidly, denní světlo, halogenové žárovky, úsporné žárovky) nabijí světélkující barvu nejlépe. Běžné žárovky nebo LED svítidly s „teplým“ žlutým světlem k tomu potřebují delší dobu.

**3. Čím větší tma, tím lépe:** Místnost, kde hrajete, by měla být co nejtemnější. Hrajete-li s dětmi, můžete místnost zcela zatemnit a poté rozsvítit např. noční lampičku. Pak nebude tma tak strašidelná.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag GmbH

