

Disney



MAX J. KOBBERT

Ravensburger

PL

7+



2-4



20-30'

Autor: Max J. Kobbert

LABYRINTH

Witamy w magicznym labiryncie Disneya!

Obracaj się i skręcaj w lśniącym labiryncie Disneya.
Przejdź swoim pionkiem Myszki Miki przez magiczny labirynt!
Umiejętnie przesuwaj ścieżki, aby znaleźć wszystkie swoje
ulubione postacie i móc wspólnie świętować wspaniałą rocznicę!

Zawartość zestawu:

- A) 1 plansza do gry
- B) 34 kafelki ścieżek
- C) 24 karty z obrazkami
- D) 4 pionki



Cel gry

Szukaj postaci ze świata Disneya 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

Przed rozpoczęciem pierwszej rozgrywki należy ostrożnie wyjąć z wypraski kafelki ścieżek i karty z obrazkami.

Przed każdą rozgrywką:

Potasuj 34 kafelki ścieżek awerssem do dołu, a następnie umieść je awerssem do góry na pustych miejscach planszy, aby utworzyć losowy labirynt. Powinien pozostać jeden kafelek ścieżki. Połóż go awerssem 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 z obrazkami na stole przed sobą na stole, nie patrząc na nie. Każdy gracz wybiera jeden z czterech pionków do gry i umieszcza go na polu w swoim kolorze w jednym z czterech rogów planszy.

Teraz jesteś gotowy do gry!



Jak grać

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 film Disneya zaczyna, a gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W razie wątpliwości zaczyna najmłodszy gracz. Każda tura składa się z dwóch kroków:

1. Przesunięcie labiryntu.
2. Przesunięcie pionka.

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

Najpierw wsuń dodatkowy kafelek ścieżki, a następnie przesunij swój pionek na planszy.

1. Przesuwanie labiryntu

Wzdłuż krawędzi planszy znajduje się 12 strzałek.

Wskazują one rzędy labiryntu, w które można wsunąć kafelek ścieżki. W swojej turze wsuń dodatkowy kafelek ścieżki do planszy w miejscu wskazanym przez jedną ze strzałek i pchaj, aż inny kafelek wypadnie z planszy po przeciwnej stronie.

Nie możesz wsunąć dodatkowego kafelka ścieżki 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 siebie kafelku znajduje się pionek, umieść go po przeciwnej stronie planszy na kafelku, 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.



Zakończenie gry

Gra kończy się w momencie, gdy dany gracz odwróci wszystkie swoje karty postaci i powróci na swoje pole startowe na planszy. Temu graczowi udało się odnaleźć postacie w labiryncie, a więc można rozpocząć świętowanie! 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.



© Disney

© 2024

CS

7+



2-4



20-30'

Autor: Max J. Kobbert

LABYRINTH

Vítejte v magickém labyrintu Disney!

Veźměte si postavičku Mickeyho a vydejte se s ním hledat jeho kamarády. Na této bláznivé výpravě procestujete celý třípytívy vesmír Disney. Posouvejte chytře chodbami a vytvářejte tak nové cesty, které vás zavedou k vašim oblíbeným postavičkám!

Obsahuje:

- A) 1 herní plán
- B) 34 karet s cestami
- C) 24 obrázkových karet
- D) 4 hrací figurky
s Myšákem Mickeym



B



A



C

D



Cíl hry

Hráči se snaží chytře posouvat chodby tak, aby si uvolnili cestu k hledaným postavičkám. Vítězem se stává ten, kdo jako první najde všechny postavičky ze svých obrázkových karet a vrátí svou figurku na startovní políčko.

Příprava

Před první hrou opatrně vyloupněte vyražené karty s cestami a obrázkové karty z desky.

Před každou hrou:

Zamíchejte 34 karet s cestami obrázkem dolů a poté je umístěte obrázkem nahoru na prázdná políčka na herním plánu. Vznikne tak náhodný labyrint. Jedna karta s cestami je navíc, poslouží vám později k posouvání labyrintu.

Zamíchejte také 24 obrázkových karet a rozdejte je rovnoměrně všem hráčům. Položte své karty obrázky dolů před sebe na hromádku a neďívejte se přítom na postavičky, které jsou na nich vyobrazené.

Každý hráč si vybere jednu figurku Mickeyho v libovolné barvě a umístí ji na stejnobarevné startovní políčko v jednom z rohů hracího plánu.

Hra může začít!



Průběh hry

Každý hráč se teď tajně podívá na svrchní kartu ze své hromádky. Uvidí na ní postavičku, kterou se bude snažit najít jako první. Ten hráč, který jako poslední viděl film Disney, začíná. V případě pochybností začíná nejmladší hráč. Následně hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Tah sestává vždy ze dvou kroků:

1. Posunutí labyrintu

2. Tah figurkou

Když jsi na řadě, snažíš se dostat na políčko labyrintu, které vyobrazuje stejnou postavičku, jaká je namalovaná na tvé aktuální obrázkové kartě. Pokaždé nejdřív posuň řadu karet s cestami v labyrintu a poté táhni svou figurkou.

1. Posunutí labyrintu

Na okraji herního plánu se nachází 12 šipek. Šipky označují řady, do kterých můžeš zasunout volné karty s cestami. Když jsi na řadě, rozhodni se pro jednu řadu a zasuň do ní kartu s cestami tak daleko, až se na protější straně labyrintu vysune přesně jedna karta.

Platí jediné omezení – nezasunuj kartu s cestami na místo, ze kterého byla vysunutá v předchozím tahu.

Tip: *Nech kartu s cestami ležet tam, kam ji předchodzí hráč vysunul. Tak okamžitě uvidíš, kam ji ve svém aktuálním tahu nemáš zasunovat.*



Vysunul jsi při posouvání cest kartu, na které stojí tvá nebo jiná hrací figurka?

Pak figurku postav na protilehlou stranu hracího plánu na tu kartu s cestami, kterou jsi právě do hracího plánu zasunul. Přemístění figurky se ale nepočítá za tah.



Pozor:

Volnou kartu s cestami musíš zasunout v každém případě, i tehdy, když se k hledané postavičce můžeš dostat i beze změny labyrintu.

2. Tah figurkou

Po posunutí labyrintu můžeš se svou figurkou táhnout na jakékoli políčko, ke kterému vede nepřerušovaná cesta. To platí i tehdy, když tam stojí jiná figurka. Figurku můžeš nechat na místě nebo ji přesunout, jak daleko chceš. Nemůžeš procházet zdmi, ale můžeš projít nebo přistát na políčku s jinou figurkou. Když svůj tah ukončíš na kartě s hledanou postavičkou, našel jsi ji. Vylož tuto obrázkovou kartu vedle své hromádky. Teď se smíš podívat na další obrázkovou kartu ze své hromádky. Je na ní vyobrazen tvůj nový cíl.

Tip: *Nedaří se ti dostat se v rámci tahu ke svému cíli? Pak táhni figurkou tak, abys měl při příštím tahu co nejlepší výchozí pozici. Teď pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček – nejprve zasune volnou kartu, potom táhne figurkou atd.*



Konec hry

Našel jsi všechny postavičky ze svých obrázkových karet? Pak už zbývá jen vrátit se na startovní políčko. Pokud to dokážeš jako první, hra okamžitě končí a ty vyhráváš.

Zábava s Myšákem Mickeym a jeho kamarády může začít!

Varianta pro menší děti:

Rozdejte si karty jako obvykle. Potom vyložte všechny své karty obrázky nahoru před sebe tak, aby byly vidět vyobrazené postavičky.

Když jsi na řadě, snažíš se najít libovolnou postavičku ze svých karet.

Až se ti to podaří, otoč danou kartu obrázkem dolů.

Až otočíš všechny své karty, vrať se na své startovní políčko a vyhráj hru.

© Disney

© 2024



SK

7+



2-4



20-30'

Autor: Max J. Kobbert

LABYRINTH

Vitajte v magickom labyrinte Disney!

Vezmite si postavičku Mickeyho a vydajte sa s ním hľadať jeho kamarátov. Na tejto bláznivej výprave precestujete celý trblietavý vesmír Disney. Posúvajte múdro chodbami a vytvárajte tak nové cesty, ktoré vás zavedú k vašim obľúbeným postavičkám!

Obsahuje:

- A) 1 herný plán
- B) 34 kariet s cestami
- C) 24 obrázkových kariet
- D) 4 hracie figúrky
s Myšiakom Mickeym



Ciel' hry

Hráči sa snažia múdro posúvať chodby tak, aby si uvoľnili cestu k hľadaným postavičkám. Víťazom sa stáva ten, kto ako prvý nájde všetky postavičky zo svojich obrázkových kariet a vráti svoju figúrku na štartové políčko.

Príprava

Pred prvou hrou opatrne vylúpnite karty s cestami a obrázkové karty z dosky.

Pred každou hrou:

Zamiešajte 34 kariet s cestami obrázkom dole a potom ich umiestnite obrázkom hore na prázdne políčka na hernom pláne. Vznikne tak náhodný labyrint. Jedna karta s cestami je navyše, posluží vám neskôr na posúvanie labyrintu.

Zamiešajte tiež 24 obrázkových kariet a rozdajte ich rovnomerne všetkým hráčom. Položte svoje karty obrázkom dole pred seba na kôpku a nepozerajte sa pritom na postavičky, ktoré sú na nich vyobrazené.

Každý hráč si vyberie jednu figúrku Mickeyho v ľubovoľnej farbe a umiestni ju na štartové políčko rovnakej farby v jednom z rohov hracieho plánu.

Hra sa môže začať!



Priebeh hry

Každý hráč sa teraz tajne pozrie na vrchnú kartu zo svojej kôpky. Uvidí na nej postavičku, ktorú sa bude snažiť nájsť ako prvý. Ten hráč, ktorý ako posledný videl film Disney, začína. V prípade pochybností začína najmladší hráč. Následne hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Ťah pozostáva vždy z dvoch krokov:

1. Posunutie labyrintu

2. Ťah figúrkou

Keď si na rade, snažíš sa dostať na políčko labyrintu, ktoré vyobrazuje rovnakú postavičku, aká je namaľovaná na tvojej aktuálnej obrázkovej karte.

Zakaždým najskôr posuň rad kariet s cestami v labyrinte a potom ťahaj svojou figúrkou.

1. Posunutie labyrintu

Na okraji herného plánu sa nachádza 12 šípok. Šípky označujú rady, do ktorých môžeš zasunúť voľné karty s cestami. Keď si na rade, rozhodni sa pre jeden rad a zasun doňho kartu s cestami tak ďaleko, až sa na protiahlnej strane labyrintu vysunie presne jedna karta.

Platí jediné obmedzenie - nezasúvajú kartu s cestami na miesto, z ktorého bola vysunutá v predchádzajúcom ťahu.

Tip: *Nechaj kartu s cestami ležať tam, kam ju predchádzajúci hráč vysunul. Tak okamžite uvidíš, kam ju vo svojom aktuálnom ťahu nemá zasúvať.*



Vysunul si pri posúvaní ciest kartu, na ktorej stojí tvoja alebo iná hracia figúrka?

Potom figúrku postav na protiahlú stranu hracieho plánu, na tú kartu s cestami, ktorú si práve do hracieho plánu zasunul. Premiestnenie figúrky sa ale nepočíta za ťah.



Pozor:

Voľnú kartu s cestami musíš zasunúť v každom prípade, aj vtedy, keď sa k hľadanej postavičke môžeš dostať aj bez zmeny labyrintu.

2. Ťah figúrkou

Po posunutí labyrintu môžeš so svojou figúrkou ťahať na akékoľvek políčko, ku ktorému vedie neprerušovaná cesta. To platí aj vtedy, keď tam stojí iná figúrka.

Figúrku môžeš nechať na mieste alebo ju presunúť, ako ďaleko chceš. Nemôžeš prechádzať múrmi, ale môžeš prejsť alebo pristáť na políčku s inou figúrkou.

Keď svoj ťah ukončíš na karte s hľadanou postavičkou, našiel si ju. Vlož túto obrázkovú kartu vedľa svojej kôpky. Teraz sa môžeš pozrieť na ďalšiu obrázkovú kartu zo svojej kôpky. Je na nej vyobrazený tvoj nový cieľ.

Tip: *Nedarí sa ti dostať sa v rámci ťahu k svojmu cieľu? Potom ťahaj figúrkou tak, aby si mal pri budúcom ťahu čo najlepšiu východiskovú pozíciu. Teraz pokračuje ďalší hráč v smere hodinových ručičiek – najprv zasunie voľnú kartu, potom ťahá figúrkou, atď.*



Koniec hry

Našiel si všetky postavičky zo svojich obrázkových kariet? Potom už zostáva len vrátiť sa na štartové políčko. Ak to dokážeš ako prvý, hra okamžite končí a ty vyhrávaš. Zábava s Myšiakom Mickeym a jeho kamarátmi sa môže začať!

Variant pre menšie deti:

Rozdajte si karty ako obvykle. Potom vyložte všetky vaše karty obrázkom hore pred seba (tak, aby ste videli postavičky na nich vyobrazené). Keď si na rade, snažíš sa nájsť ľubovoľnú postavičku zo svojich kariet.

Keď sa ti to podarí, otoč danú kartu obrázkom dole.

Keď otočíš všetky svoje karty, vráť sa na svoje štartové políčko a vyhraj hru.



© Disney

© 2024

HU

7+



2-4



20-30'

Szerző: Max J. Kobbert

LABYRINTH

Köszöntünk titeket a varázslatos Disney útvesztőben!

Mozgasd és tologasd az utakat a csillogó Disney labirintusban.

Utazz Mickey egérrel egy varázslatos útvesztőbe!

Óvatosan mozgasd a lapkákat, hogy megtaláld az összes kedvenc karakteredet és együtt ünnepeljetek!

Tartalom:

- A) 1 játéktábla
- B) 34 labirintuskártya
- C) 24 db képes kártya
- D) 4 játékbábu



C

A

D



A játék célja

Keresd meg a Disney világ karaktereit egy állandóan változó labirintusban! Tárj fel új utakat a kártyák mozgatásával vagy akadályozd meg, hogy a többiek továbbjussanak! A játékot az nyeri meg, aki először találja meg a karaktereit és tér vissza a kezdőpontjára.

A játék előkészületei

Az első játék előtt minden kartondarabot óvatosan pattintsatok ki a stanctáblából.

Minden játék előtt:

Keverjétek meg a labirintuskártyákat lefordítva, majd felfordítva helyezétek a játéktábla szabad mezőire, így egy véletlenszerű labirintus alakul ki. Egy labirintuskártya megmarad. Tegyétek le felfordítva a játéktábla mellé, a későbbiekben ezt használjátok a labirintus eltolására.

Keverjétek meg a 24 db képes kártyát és osszátok szét egyenlően a játékosok között. Minden játékos lefordítva tegye maga elé a kapott kártyákat egy kupacba, anélkül, hogy megnéznék őket! Végül minden játékos válasszon egy bábút, és helyezétek el a vele megegyező színű startmezőre, amit a játéktábla négy sarkában talátok.

Kezdődhet a játék!



A játék menete

Minden játékos nézze meg a legfelső képes kártyáját anélkül, hogy a többi játékosnak megmutatná. Az a játékos kezd, aki utoljára látott Disney-mesét, ha nem egyértelmű, akkor ez az előny a legfiatalabb játékosot illeti meg, ezután az óramutató járásával megegyező irányba megy tovább a játék. A soron következő játékos megpróbál arra a mezőre eljutni, amelyen ugyanaz a karakter látható, mint a képes kártyáinak legfelső lapján. Ehhez a játékos először mindig eltolja a labirintust a táblán kívüli labirintuskártya betolásával, és ezután lép a bábuival. Egy forduló mindig két lépésből áll:

1. A labirintus mozgatása

2. Haladás a bábuval

Próbáld meg eljutni a képkártyádon látható karakter mezőjére. Először told be az extra labirintuskártyát, utána lépj a bábuval az útvesszőben.

1. A labirintus mozgatása

A játéktábla szélein 12 nyíl található. A soron következő játékos választ egy nyilat ezek közül, és a kimaradt képkártyát valamelyik oldalról becsúsztatja annyira, hogy a szemben lévő oldalon pontosan egy labirintuskártya tolódjon ki. A kicsúsztatott kártyát mindaddig a tábla mellett kell hagyni, míg a következő játékos egy másik helyen újra be nem tolja. A labirintuskártyát tehát nem szabad ismét ugyanazon a helyen visszatolni, ahonnan az előző játékos kitolta.

Megjegyzés: ahhoz, hogy emlékezzetek rá, hogy honnan esett le a labirintuskártya, hagyjátok ott következő körig.



Ha egy olyan labirintus-kártyát toltok ki, amin éppen egy játékos áll, tegyétek a bábuját a tábla ellentétes oldalára, arra a kártyára, amit éppen betoltatok.

A bábu áthelyezése nem számít lépésnek.

Figyelem!

Akkor is el kell mozgatni a labirintust, ha a bábutokkal enélkül is el tudnátok jutni a keresett karakterhez.

2. Haladás a bábuval

A labirintus elmozgatását követi a játékosok lépése a bábuval.

A játékos minden olyan mezőre léphet, amelyet folyamatos járatvonal köt össze. Egy mezőn több bábu is állhat. Ha valaki nem tud rögtön eljutni a céljáiig, akkor célszerű addig a pontig eljutni a bábuval, ahol feltehetően jó helyzetben várhatja a következő lépést. De

maradhat azon a ponton is, ahonnan indulna. Ezután a következő játékoson a sor. Ha a játékos elérte a képes kártyán szereplő karakter helyét, akkor a kártyát bizonyítékul képpel fölfelé fordítva letszí a többi kártyája mellé. Ezután rögtön megnézheti a következő kártyáját. A következő körtől ezt a célt kell elérnie.

Tipp: Ha nem tudsz eljutni a keresett karakterhez, akkor a bábudat olyan pozícióba mozgathatod, amely jó kiindulópont lehet a következő körödhöz.

Most a következő játékoson a sor.



A játék vége

A játéknak vége, amint egy játékos az összes kártyáját felfedte és elsőként tért vissza a startmezőre. Ez a játékos nyert. Kezdődhet az ünneplés!

Játékváltozat fiatalabb gyermekek számára:

A játékot ugyanúgy kell összerakni és játszani, mint az alapjátéknál. Hogy egyszerűbb legyen a játék, az elején a játékosok megnézhetik az összes képkártyájukat. A játékosok ezúttal minden kör előtt eldönthetik, melyik célt szeretnék következőként elérni. Megállapodhatnak abban is, hogy a játék végén a bábnak nem kell visszatérnie a startmezőjére, elég, ha tetszőleges helyen kilép a labirintusból.



© Disney

© 2024

RO

7+



2-4



20-30'

Autor: Max J. Kobbert

LABYRINTH

Bine ați venit în labirintul magic Disney!

Răsuțește-te și întoarce-te prin strălucitorul Labirint Disney.
Călătorește alături de pionii Mickey prin labirintul magic!
Schimbați căile ar putea ajuta la găsirea tuturor personajelor
preferate pentru marea sărbătoare!

Conținut:

- A) 1 tablă de joc
- B) 34 de piese de labirint
- C) 24 de cărți cu poze
- D) 4 persoane care se deplasează



A



B

D



Obiectul jocului

Caută personaje din lumea Disney în labirintul mereu în mișcare!
Glisiți cu atenție și inteligență pentru a descoperi noi căi sau
pentru a bloca adversarii. Primul jucător care găsește aceste
personaje și se întoarce la spațiul lor de pornire câștigă jocul!

Configurare

Atunci când jucați pentru prima dată, perforați cu atenție
plăcuțele de traseu și cărțile cu imagini.

Înainte de fiecare joc:

Amestecați cele 34 piese de cărări cu fața în jos și așezați-le cu
fața în sus pe spațiile goale de pe tabla de joc pentru a forma un
labirint aleatoriu de trasee. Ar trebui să mai fie o piesă de cărare
rămasă. Așezați-o cu fața în sus
lângă tabla de joc și folosiți-o mai târziu în joc pentru
a înlocui piesele de pe tablă.

Amestecați cărțile cu 24 de
personaje și împărțiți-le în mod
egal între jucători. Fiecare
jucător își așează cărțile cu
imagini în fața lor pe masă,
într-o grămadă fără să se uite
la ele. Fiecare jucător alege
unul dintre cele patru piese de
joc și îl plasează pe tablă pe
propria culoare într-unul din
cele patru colțuri ale tablei de
joc.

Acum sunteți gata să jucați!



Cum se joacă

Fiecare jucător se uită la prima sa carte cu personaje fără să o arate celorlalți jucători. Căutați pătratul de pe tablă care prezintă același personaj. La rândul dvs, deplasați labirintul și apoi mutați-vă piesa de joc pentru a încerca să ajungi la personaj. Ultimul jucător care a vizionat un film Disney este primul, iar jocul continuă în sensul acelor de ceasornic. În caz de dubiu, cel mai tânăr jucător va fi primul. Un viraj este întotdeauna format din două etape:

1. Mutați labirint

2. Mutați piesa de joc

rândul dvs., încercați să mutați piesa de joc la personajul de pe carte. Mai întâi, introduceți placa de traseu suplimentară și apoi mutați-vă piesa pe tablă.

1. Mutarea labirintului

Există 12 săgeți de-a lungul marginii panoului. Acestea indică rândurile în care puteți introduce piesele de cărare în labirint. La rândul dvs., introduceți piese de cărare suplimentare în tabla de joc la unu dintre săgețile afișate

și împingeți până la o altă piese de cărare de pe planșa de joc pe partea opusă. Nu puteți returna piesa de cărare suplimentară în același loc. A căzut pur și simplu.

Notă: Pentru a vă aminti de unde a căzut piesa de cărare, lăsați-o acolo până când următorul jucător este gata să o împingă înapoi pe tablă pe un nou traseu.



În cazul în care piesa de cărare pe care o împingeți are o piesă de joc pe ea, puneți această piesă pe partea opusă a tablei pe piesa de cărare care tocmai a fost plasată. Mutarea acestor cuptoare nu este considerată ca fiind rândul dvs!

Important:

Trebuie să mutați labirintul înainte de a vă putea muta cuptorul de joc, chiar dacă puteți ajunge la personajul pe care îl jefuiască fără a muta labirintul.

2. Mutați piesa de joc

După ce ați mutat labirintul, vă puteți muta piesa de joc. Piesa ta poate ateriza pe orice spațiu pe care se poate deplasa de-a lungul traseului creat. Puteți lăsa piesa acolo unde se află sau o puteți muta cât de departe doriți.

Nu puteți să vă mișcați prin pereți, dar puteți să treceți sau să aterizați pe un loc cu un alt jucător. Odată ce ați găsit personajul pe care îl căutați, întoarceți cartea de personaj și puneți-o cu fața în sus lângă teancul de cărți.

Uitați-vă la următoarea carte de personaj. La următorul viraj, găsiți drumul spre acest personaj de pe tabla de joc.

Notă: Dacă nu sunteți în măsură să ajungeți la personajul pe care îl căutați, puteți muta piesa de joc într-o poziție care vă va da un punct bun de start punctul pentru următoarea tură. Acum e rândul următorului jucător.



Încheierea jocului

Jocul se termină de îndată ce un jucător a întors toate cărțile de personaje și s-a întors la spațiul de start de pe tablă. Acest jucător a găsit cu succes personajele în labirint și sărbătorirea poate începe! Acest jucător este câștigătorul.

Pentru copiii mai mici:

Împărțiți cărțile de personaje ca de obicei. Apoi, pune toate cărțile de personaje ale dvs cu fața în sus în fața dvs (astfel încât personajul să fie vizibil).

La rândul vostru, încercați să ajungi la oricare dintre personajele voastre de pe tablă. Dacă da, întoarceți cartea de personaj corespunzătoare. Odată ce toate cărțile de personaje au fost întoarse, reveniți la poziția inițială pentru a câștiga jocul.



© Disney

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com