

nickelodeon



JUNIOR

4+



Ravensburger



JUNIOR LABYRINTU

Ravensburger® games No. 20 824 1
Ekscytująca gra dla 2–4 graczy w wieku 4 lat+.

Twórca: Max J. Kobbert
Projekt: Paul Windle Design, UK

Zawartość:

- 1 Plansza do gry
- 17 kafli labiryntu
- 12 żetonów
- 4 pionki do gry z podstawkami



Pieski Marshall, Chase, Rocky, Zuma, Rubble i Skye zgubiły się w labiryncie! Zakręcona konstrukcja cały czas się zmienia. Tam, gdzie jeszcze przed chwilą było przejście, teraz znajduje się ściana. Czy pomożesz szczeniakom z Psiego Patrolu wydostać się z labiryntu? Przesuwaj kafelki, aby tworzyć nowe trasy, które pozwolą ci dotrzeć do psików.

Cel Gry

Przesuwaj kafelki labiryntu, aby tworzyć nowe trasy
Zbierz jak najwięcej żetonów, aby WYGRAĆ!

Gdy grasz po raz pierwszy

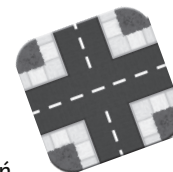
Ostrożnie wypchnij kafelki labiryntu i żetony z tekturowej ramki.
Umieść planszę do gry na środku stołu.

Przygotowania do Gry

Wybierz pionek i umieść go w podstawce. Następnie postaw swój pionek na pasującym do niego kolorowym polu, znajdującym się w rogu planszy.

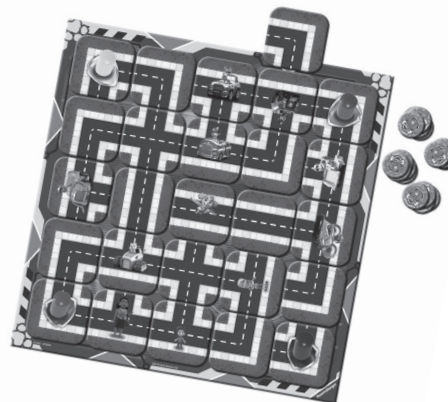
Potasuj kafelki labiryntu awerssem do dołu. Następnie rozmieść je na pustych polach planszy (awerssem do góry) tak, aby stworzyć labirynt.

Cztery kafelki labiryntu zadrukowane są z obu stron. Na jednej stronie znajduje się skrzyżowanie, które znacząco ułatwi rozgrywkę, na drugiej zaś zakręty. Przed potasowaniem kafli, zdecyduj z ilu skrzyżowań skorzystacie. Pamiętaj - im więcej skrzyżowań, tym gra będzie łatwiejsza!



Wskazówka dla rodziców

Podczas pierwszej rozgrywki zaleca się korzystanie z kilku skrzyżowań.
Po zapoznaniu się z grą stopniowo eliminujcie skrzyżowania, aby podnosić poziom trudności.



Kafelek labiryntu, który nie zmieścił się na planszy odłóż na bok - będzie wam jeszcze potrzebny! Pamiętaj - jeden kafelek zawsze trafia poza planszę.

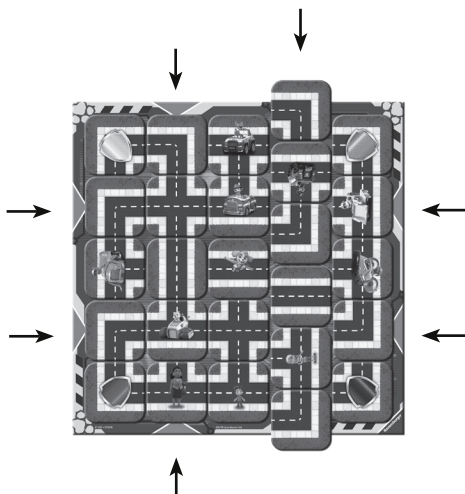
Przetasuj żetony awersem do dołu i umieść je obok planszy do gry.

Rozgrywka

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

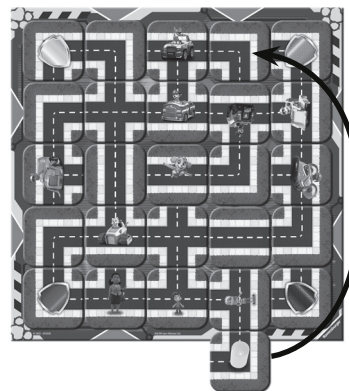
Podczas twojej tury

Odwróć jeden żeton. Piesek z ekipy Psiego Patrolu, którego podobizna znajduje się na tym żetonie to ten, do którego musisz się dostać.



Umieść na planszy odłożony na bok kafelek labiryntu w taki sposób, aby zepchnąć kafelek, znajdujący się po przeciwnej stronie planszy. W ten sposób stworzysz nową trasę.

Przesuwaj swój pionek po planszy, aby dostać się do członka Psiego Patrolu!



Dotarłeś/aś do celu?

Brawo! Podnieść żeton psiaka i umieść go przed sobą. Następnie podnieś nowy żeton i zacznij poszukiwania kolejnego członka Psiego Patrolu.

Nie udało ci się dotrzeć do celu?

Bez obaw! Umieść pionek najbliższej szczeniaka, jak to tylko możliwe, lub zostaw pionek w obecnym miejscu. Do kolejnej tury labirynt z pewnością zmieni!

Dostawianie kafli labiryntu

Strzałki znajdujące się wzdłuż brzegów planszy, wskazują miejsca, w których wolno wam dokładać kafelki. Kafel, który został zepchnięty z planszy, pozostaje w bezruchu, dopóki nie zostanie ponownie umieszczony na planszy, podczas tury innego gracza. Kafle labiryntu nie mogą zostać umieszczone w tym miejscu, z którego zostały zepchnięte.

Jeśli pionek gracza zostanie zepchnięty z planszy wraz z kaflem labiryntu, należy umieścić pionek po przeciwnej stronie planszy na kafle, który został dostawiony. Czynność ta nie jest liczona jako ruch gracza, który został zepchnięty z planszy.

Poruszanie się

Pamiętaj, aby podczas swojej tury w pierwszej kolejności przesunąć kafel, a dopiero po nim pionek, chyba że jesteś w stanie dojść do poszukiwanego przez siebie bohatera bez tworzenia nowej trasy. Przesuń pionek na dowolne pole, które połączone jest trasą z polem, na którym obecnie przebywasz. Możesz zakończyć swoją turę w dowolnym momencie. Na każdym kafle może znajdować się więcej niż jeden pionek.

Kto zwycięża?

Gra dobiega końca w chwili, w której wszystkie żetony zostaną zebrane. Gracz, który zdobył największą ilość żetonów - wygrywa.

Dla doświadczonych graczy

Rozpocznij grę zgodnie z zasadami opisanymi na stronach 1–3, uwzględniając następujące zmiany: Pozbądź się wszystkich skrzyżowań. Potasuj żetony (awersem do dołu) i rozdaj je po równo wszystkim graczom. Każdy gracz musi uformować stos żetonów, a następnie pobrać żeton z góry, nie ujawniając podobizny poszukiwanego szczeniaka innym graczom. Umieść kafel labiryntu spoza planszy - na planszy tak, aby zepchnąć kafel po przeciwnej stronie. Poruszaj się po ścieżce labiryntu, aby dotrzeć do poszukiwanego członka Psiego Patrolu.

Kto zwycięża?

Gracz, który jako pierwszy dotrze do swego ostatniego Psiaka, a następnie powróci pionkiem do pozycji startowej - wygrywa!

© &TM Spin Master Ltd.





JUNIOR LABYRINTU

Hry Ravensburger® č. 20 824 1
Skvělá zábava při posouvání cest
pro 2–4 hráče ve věku od 4 let.

Autor: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

Obsah:

- 1 herní plán
- 17 čtvercových karet s cestami
- 12 kulatých žetonů
- 4 hrací figurky



Oblíbení psí hrdinové ze seriálu Tlapková patrola Marshall, Chase, Rocky, Zuma, Rubble a Skye zabloudili v labyrintu! Není se čemu divit, cesty se tu totiž neustále mění. Tam, kde byla dřív cesta, stojí náhle stěna. Chcete své kamarády z labyrintu osvobodit? Pak šikovně a s rozmyslem posouvajte karty tak, aby vznikaly nové cesty, které vás k vašim hrdinům dovedou.

Cílem hry je posbírat co nejvíce kulatých žetonů.

Příprava

Před první hrou opatrně vyloupněte vyražené karty s cestami a kulaté žetony z desky. Umístěte herní plán do středu stolu tak, abyste na něj všichni dobře dosáhli. Zamíchejte karty s cestami obrázkem dolů a poté je rozmístěte obrázkem nahoru na prázdná políčka na herním plánu. Vznikne tak náhodný labyrint.

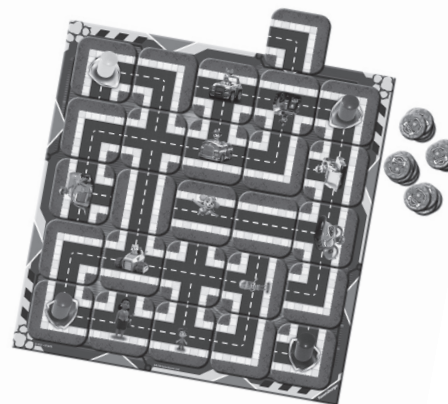
Čtyři karty s cestami jsou potištěny z obou stran. Na přední straně jsou křižovatky se čtyřmi cestami, které hru zjednodušují. Na zadní straně jsou vyobrazeny zatačky. Než začnete míchat karty, rozhodněte se, zda a kolik křižovatek si chcete vzít do hry. Čím více křižovatek použijete, tím snadněji se vám bude hrát!

Tip pro rodiče:

V prvním kole doporučujeme hrát s větším počtem křižovatek. Až budou mít hráči trochu cviku, můžou v dalších kolech křižovatky postupně odstraňovat (= otáčet).



Jedna karta s cestami je navíc. Odložte ji prozatím vedle herního plánu. Budete ji potřebovat později k posouvání labyrintu. Zamíchejte kulaté žetony obrázky dolů a nachystejte je vedle herního plánu. Teď si každý vyberte svou hrací figurku a postavte ji na stejnobarevné počáteční políčko v jednom z rohů plánu.

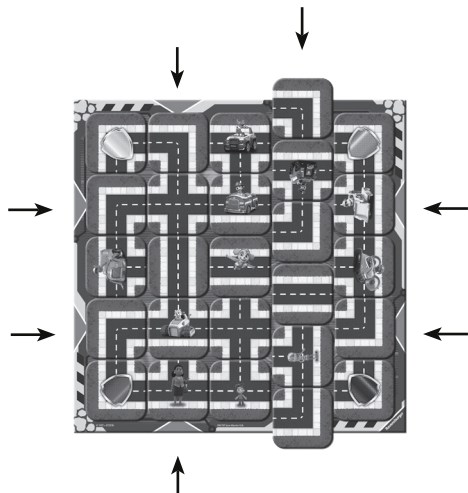


Průběh hry

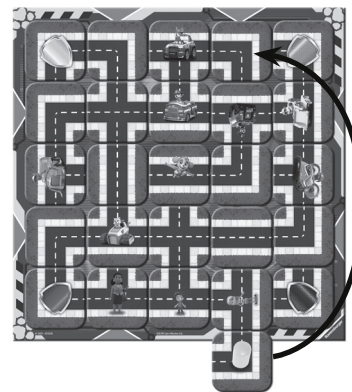
Začíná nejmladší hráč. Hra dále pokračuje ve směru hodinových ručiček. Když jsi na řadě, otoč jeden kulatý žeton a nech ho ležet obrázkem nahoru. Uvidíš na něm postavu z Tlapkové patroly, ke které se teď budeš se svou figurkou snažit dostat, a tím ji osvobodit. Abyš toho dosáhl, musíš nejprve posunout labyrint a potom postoupit se svou figurkou.

Jak posunout labyrint

Vsuň volnou kartu s cestami ze strany do herního plánu. Šipky podél okraje herního plánu označují místa, do kterých můžeš volnou kartu s cestami zasunout. Zasuň ji tak daleko, aby se na protější straně labyrintu vysunula jiná karta. Vytlačená karta s cestami zůstává ležet na okraji hracího plánu, dokud ji další hráč opět nezasune na jiné místo.



Pokud vysuneš kartu, na které stojí hrací figurka, postav figurku na protilehlou stranu hracího plánu na kartu s cestami, kterou jsi právě do hracího plánu zasunul. Přemístění figurky se ale nepočítá za tah!



Pokaždé, než postoupíš se svou figurkou, musíš nejdříve posunout labyrint! Pokud se však k hledané postavě můžeš dostat i beze změn cest labyrintu, můžeš posouvání vynechat a jít rovnou za svým hrdinou.

Jak táhnout herní figurkou

Posunutí cest labyrintu můžeš se svou figurkou táhnout na jakékoli políčko, k němuž vede nepřerušovaná cesta. Na jedné kartě s cestami může stát více figurek.

Když dorazíš k hledané postavičce, smíš si svůj kulatý žeton vzít a vyložit před sebe. Tím je tvůj tah u konce a další hráč odkryje nový žeton.

Když se ti nedaří se ke své postavě dostat, táhni figurkou tak daleko, abys měl při příštím tahu lepší výchozí pozici. Nebo můžeš v tomto kole zůstat stát.

Potom je na řadě další hráč. I ten se snaží se svou figurkou dostat ke své postavičce z Tlapkové patroly. Tímto způsobem hrajte tak dlouho, až jeden z vás dorazí k hledané postavičce. Tento hráč vyhrává žeton s obrázkem. Až poté otočí další hráč nový kulatý žeton.

Hra končí, když jeden z hráčů osvobodí svou figurkou poslední postavičku z Tlapkové patroly. Vezme si poslední kulatý žeton a vyloží ho před sebe.

Vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce kulatých žetonů.

Varianta pro zkušené hráče Labyrintu

Sestavte hru tak, jak je popsáno na začátku návodu. Všechny křižovatky se čtyřmi cestami otočte obrázkem dolů, v této variantě je nebudete potřebovat. Kulaté žetony zamíchejte obrázkem dolů a rozdejte je hráčům stejným dílem. Umístěte své žetony obrázkem dolů na hromádku před sebe.

Když jsi na řadě, vezmi si horní žeton a tajně se na něj podívej – nikomu ho neukazuj. Jenom ty teď znáš postavu Tlapkové patroly, kterou se budeš snažit zachránit. Jak je popsáno výše, nejprve posuň labyrint a pak postup se svou figurkou. Při zasunutí volné karty s cestami však platí, že ji nesmíš zasunout na místo, ze kterého byla právě vysunuta. Nemůžeš tedy labyrint vrátit do stejného

tvaru jako předchozí hráč!

Když hledanou postavičku osvobodíš, polož kulatý žeton obrázkem nahoru vedle sebe. Tah je tím ukončen. Pokud se k hledanému hrdinovi nedostaneš, můžeš svou figurkou táhnout tak daleko, jak jen budeš chtít. Můžeš ale také zůstat stát. Tvůj tah je dokončen a v příštím kole to zkusíš ještě jednou. Následující hráč si také prohlédne svůj horní žeton a pokusí se dostat k vyobrazené postavičce.

Hra končí ve chvíli, kdy se jeden z hráčů dostane k postavičce ze svého posledního žetonu a poté se vrátí se svou figurkou na startovní políčko. Komu se to povede jako prvnímu, ten vyhrává!

© &TM Spin Master Ltd.





JUNIOR LABYRINTU

Hry Ravensburger® č. **20 824 1**
Skvelá zábava pri posúvaní ciest
Pre **2–4** hráčov vo veku od **4** rokov

Autor: Max J. Kobbert
Design: Paul Windle Design, UK

Obsah:

- 1 herný plán
- 17 štvorcových kariet s cestami
- 12 guľatých žetónov
- 4 hracie figúrky



Obľúbení psi hrdinovia zo seriálu Labková patrola, Marshall, Chase, Rocky, Zuma, Rubble a Skye, zabľúdili v labyrinte! Niet sa čomu čudovať, cesty sa tu totiž stále menia. Na mieste, kde pôvodne bola cesta, stojí zrazu stena. Chcete svojich kamarátov z labyrintu oslobodiť? Tak šikovne a s rozmyslom posúvajte karty tak, aby vznikali nové cesty, ktoré vás privedú k vašim hrdinom.

Cieľom hry je pozbierať čo najviac guľatých žetónov.

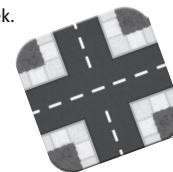
Príprava

Pred prvou hrou opatrne vyberte z dosky karty s cestami a guľaté žetóny. Umiestnite herný plán uprostred stola tak, aby ste na ň všetci dobre dosiahli. Zamiešajte karty s cestami obrázkom dole a potom ich rozmiestnite obrázkom hore na prázdne políčka na hernom pláne. Vznikne tak náhodný labyrint.

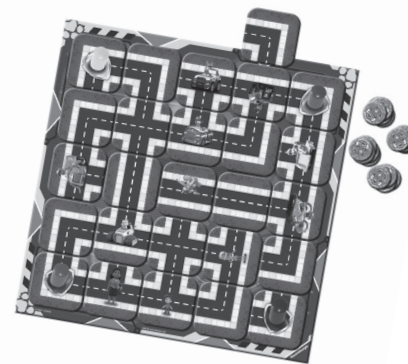
Štyri karty s cestami sú potistené z oboch strán. Na prednej strane sú križovatky so štyrmi cestami, ktoré hru zjednodušujú. Na zadnej strane sú zobrazené zákruty. Skôr ako začnete miešať karty, rozhodnite sa, či a koľko križovatiek si chcete vziať do hry. Čím viac križovatiek použijete, tým jednoduchšie sa vám bude hrať.

Tip pre rodičov:

V prvom kole odporúčame hrať s väčším počtom križovatiek. Keď budú mať hráči viac cviku, môžu v ďalších kolách križovatky postupne odstraňovať (= otáčať).



Jedna karta s cestami je navyše. Zatiaľ si ju odložte vedľa herného plánu. Budete ju potrebovať neskôr k posúvaniu labyrintu. Zamiešajte guľaté žetóny obrázkami dole a nachystajte ich veľa herného plánu. Teraz si každý vyberie svoju hraciu figúrku a postaví ju na počiatočné políčko rovnakej farby v jednom z rohov herného plánu.

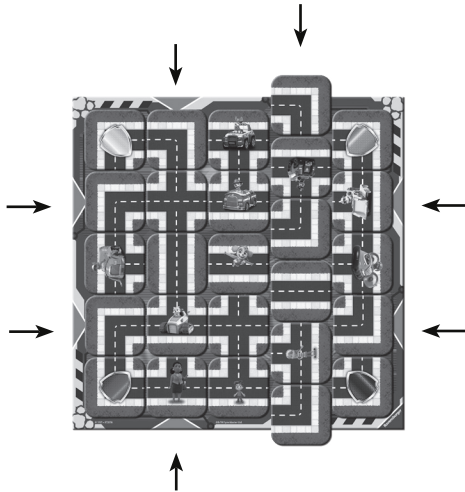


Priebeh hry

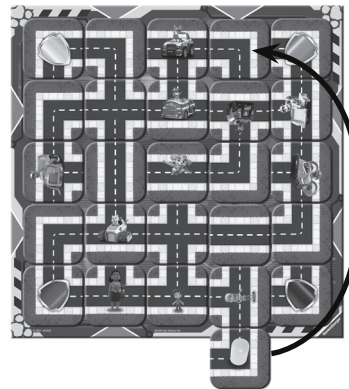
Začína najmladší hráč. Hra ďalej pokračuje v smere hodinových ručičiek. Keď si na rade, otoč jeden guľatý žetón a nechaj ho ležať obrázkom hore. Uvidíš na ňom postavu z Labkovej patroly, ku ktorej sa teraz budeš snažiť dostať so svojou figúrkou, a tak ju oslobodiť. Aby si to dosiahol, musíš najprv posunúť labyrint a potom postúpiť so svojou figúrkou.

Ako posunúť labyrint

Vsuň kartu s cestami zo strany do herného plánu. Šípky po okraji herného plánu označujú miesta, do ktorých môžeš voľnú kartu s cestami zasunúť. Zasuň ju tak ďaleko, aby sa na protíľahlej strane labyrintu vysunula iná karta. Vytlačená karta s cestami ostane ležať na okraji herného plánu, pokiaľ ju ďalší hráč opäť nezasunie na iné miesto.



Kým vysunieš kartu, na ktorej stojí herná figúrka, postav figúrku na protíľahlú stranu herného plánu na kartu s cestami, ktorú si práve do herného plánu zasunul. Premiestnenie figúrky sa nepočíta ako ťah!



Vždy, keď postúpiš so svojou figúrkou, musíš najskôr posunúť labyrint! Ak sa však k hľadanej postavičke vieš dostať aj bez zmeny ciest labyrintu, môžeš posúvanie vynechať a ísť priamo za svojím hrdinom.

Ako posúvať hraciu figúrku

Po posunutí ciest labyrintu môžeš so svojou figúrkou ísť na akékoľvek políčko, ku ktorému vedie neprerušená cesta. Na jednej karte s cestami môže stáť viaceré figúrok.

Keď dorazíš k hľadanej postavičke, môžeš si svoj guľatý žetón vziať a vyložiť ho pred seba. Vtedy je tvoj ťah ukončený a ďalší hráč odkryje nový žetón.

Keď sa ti nedarí dostať sa k svojej postavičke, potiahni figúrku tak ďaleko, aby si mal pri nasledujúcom ťahu lepšiu východiskovú pozíciu. Alebo môžeš v tomto kole ostať stáť. Potom je na rade ďalší hráč. Aj ten sa so svojou figúrkou snaží dostať ku svojej postavičke z Labkovej patroly. Týmto spôsobom hrajte tak dlho, pokiaľ jeden z vás nedorazí k hľadanej postavičke. Tento hráč vyhráva žetón s obrázkom. Až potom otočí ďalší hráč nový guľatý žetón.

Hra sa končí, keď jeden z hráčov oslobodí svojou figúrkou poslednú postavičku z Labkovej patroly. Vezme si posledný guľatý žetón a vyloží ho pred seba.

Vyhráva hráč, ktorý nazbieral najviac guľatých žetónov.

Variant pre skúsených hráčov Labyrintu

Zostavte hru tak, ako je napísané na začiatku návodu. Všetky križovatky so štyrmi cestami otočte obrázkom dole, v tomto variante ich nebudete potrebovať. Guľaté žetóny zamiešajte obrázkom dole a rozdajte ich hráčom rovnakým dielom. Umiestnite svoje žetóny obrázkom dole na kôpku pred seba.

Keď si na rade, vezmi si vrchný žetón a tajne sa naň pozri – nikomu ho neukazuj. Iba ty poznáš postavičku Labkovej patroly, ktorú sa budeš snažiť zachrániť. Ako je napísané vyššie, najprv posuň labyrint a potom postúp so svojou figúrkou. Pri zasunutí voľnej karty s cestami však platí, že ju nesmieš zasunúť na miesto, z ktorého práve bola vysunutá. Nemôžeš teda labyrint vrátiť do rovnakého

tvaru ako predchádzajúci hráč!

Keď hľadanú postavičku oslobodíš, polož guľatý žetón obrázkom hore vedľa seba. Ťah je tým ukončený. Keď sa k hľadanému hrdinovi nedostaneš, môžeš svoju figúrku posunúť tak ďaleko, ako len budeš chcieť. Můžeš ale aj ostať stáť. Tvoj ťah je ukončený a v budúcom kole to skúsiš ešte raz. Nasledujúci hráč si tiež pozrie svoj vrchný žetón a pokúsi sa dostať k zobrazenej postavičke.

Hra sa končí vo chvíli, keď sa jeden z hráčov dostane k postavičke zo svojho posledného žetónu a potom sa so svojou figúrkou vráti na štartovacie políčko. Komu sa to podarí ako prvému, ten vyhráva!

© &TM Spin Master Ltd.





JUNIOR LABYRINTHU

Ravensburger® games No. **20 824 1**
A szórakoztató tologató játék,
2–4 játékos részére, 4 éves kortól.

Author: Max J. Kobbert
Design: Paul Windle Design, UK

Tartalma:

- 1 játéktábla
- 17 négyzetes labirintuskártya
- 12 kerek zseton
- 4 játékgúla



A Mancs őrjárat kutyusai Marshall, Chase, Rocky, Zuma, Rubble és Skye eltévedtek a labirintusban! A labirintus ösvényei folyamatosan változnak, ahol egyszer út volt, ott hirtelen fal lesz. Ki tudod őket szabadítani az útvesztőből? Úgyesen tologasd a labirintus mozaikjait és alakítsd úgy az utat, hogy eljuss kedvenc hősödhöz!

A játék célja

Készíts utat a labirintuskártyák tologatásával úgy, hogy a legtöbb kerek zsetont gyűjtsd össze! Akinek elsőként gyűlik össze a legtöbb, az nyer!

Az első játék előtt

Óvatosan pattintsuk ki a labirintuskártyákat és a zsetonokat a kartonból. A játéktáblát helyezük az asztal közepére.

Összerakás

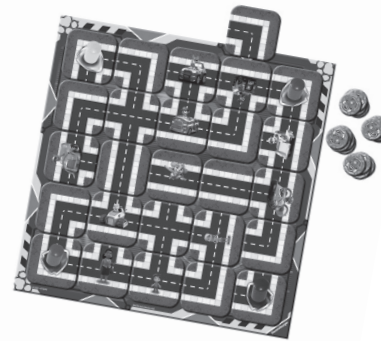
Válaszd ki a játékos karakter bábuját, majd helyezd el a vele azonos színű sarokban.

Az labirintuskártyákat jól keverjük össze, majd véletlenszerűen helyezük el a labirintusban úgy, hogy az utak látszódnak! Így mindig más és más útvonalat kapunk!

Négy labirintuskártya mindkét oldala nyomtatott. Az egyik oldalán egy négy irányú kereszteződés található, amivel egyszerűsíteni lehet a játékot. A másik oldalán kanyarodó útvonal látható. A játék kezdete előtt döntsétek el, hogy ezen kártyák melyik oldalát fogjátok használni. Minél több kereszteződést használtok, annál könnyebb lesz a játék menete.

Tipp szülőknek:

Az első játék során használjatok minél több kereszteződést, majd ahogy egyre jobban belejön a gyermek a játékba, fokozatosan cseréljétek le sima kanyarokra.



H

Helyezd a fennmaradó labirintuskártyát a játéktábla mellé. Erre akkor lesz majd szükséged, amikor elkezditek a játékot. A játék során végig lesz egy kimaradó mozaikdarab.

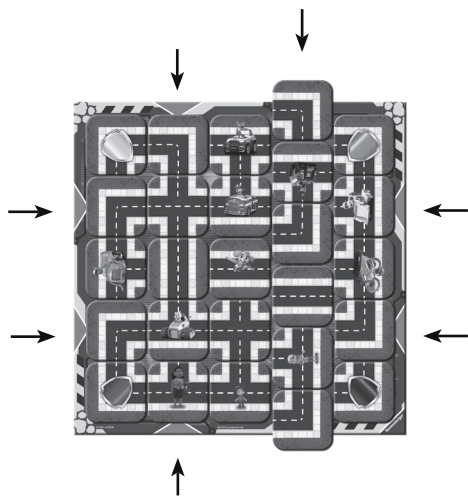
Keverd össze a kör alakú zsetonokat és helyezd el őket fejjel lefelé a játéktábla mellett!

Játék

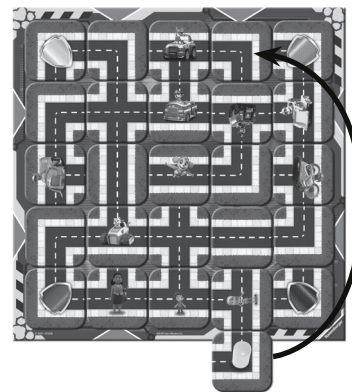
A legfiatalabb játékos kezd. Az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik a játék.

Amikor te következel

Fordíts fel egy kör alakú zsetont! Ő lesz a Mancs őrjárat szereplői közül, akihez el kell jutnod a labirintusban.



A fennmaradó mozaikot kezd el tolni az egyik sorban, addig amíg a másik oldalon le nem csúszik egy. Addig tologasd a mozaikokat, amíg el nem jutsz az általad elérni kívánt Mancs őrjárat karakter zsetonjához.



Eljutottál a kis kedvenchez?

Nagyszerű! Vedd fel a zsetont és gyűjtsd magad előtt! Fordíts fel egy következő zsetont és keresd meg hol rejtőzik a labirintusban!

Nem sikerül eljutni a kiszemelt kutyushoz?

Semmi gond! Menj olyan közel, amennyire csak tudsz vagy ha semmiképp sem sikerül, hagyd ott és húzz egy újabb zsetont!

Illeszd be a labirintuskártyákat

A nyilak jelzik, hogy melyik sort tudod eltolni a mozaikokkal. A mozaik, amit letolt az egyik játékos a tábláról, a következő veszi fel és azzal tol tovább egy másik sort a táblán. Nem lehet a következő játékosnak ugyanazt a sort visszatolni, amit az előző játékos eltol.

Ha azon a labirintuskártyán áll a játékos karaktered, amit letoltak a tábláról tedd a másik oldalon lévő labirintuskártyára. Ez az áthelyezés nem számít lépésnek.

Lépés a kiválasztott karakter bábuval

Először a labirintus mozaikot kell eltolni, majd a kialakult labirintusúton végigmenni a karakter bábuval, amíg falba nem ütközik. Nem szükséges mindenképp mozgatni a labirintus mozaikját, ha enélkül is el tudsz jutni a zsetonhoz. Nem muszáj addig menned, amíg falba nem ütközöl, bárhol meg lehet állni a labirintusban, akkor is ha van további út lehetőség. Egy mozaikon több játékos karakter is állhat egy időben.

Ki lesz a győztes?

A játék akkor ér véget, ha az összes zsetont összegyűjtöttétek, ami a táblán van. Az a játékos, aki a legtöbb zsetont gyűjtötte össze, nyert!

Tapasztaltabb játékosok számára

Állítsd össze a játékot a korábban leírtak szerint, kivéve: Ne használd a négyirányú kereszteződés mozaikokat! Keverd össze a zsetonokat és egyenlő arányban oszd szét a játékosok között! Mindenki tegye maga elé őket lefordítva egy kupacba. A legfelső zsetont fordítsa fel mindenki úgy, hogy mások azt ne lássák! Ezután mindenki úgy tologassa a mozaikokat, hogy a leghamarabb eljusson a saját zsetonján szereplő karakterhez a táblán.

Ki lesz a győztes?

Az a játékos, aki a leghamarabb megtalálja a neki kiosztott zsetonon lévő karaktereket, majd visszajut a saját kiindulási helyére a táblán, nyert!

© &TM Spin Master Ltd.





JUNIOR LABYRINTH

Игры Ravensburger® № 20 824 1
Удивительно веселая логическая игра
для 2–4 игроков от 4 лет и старше

Автор: Макс Дж. Кобберт
Дизайн: Студия Paul Windle Design,
Великобритания



В комплекте:

- 1 игровое поле
- 17 квадратных элементов лабиринта
- 12 круглых жетонов
- 4 игровые фигурки на пластиковых подставках

Герои «Щенячьего патруля» Маршалл, Гонщик, Рокки, Зума, Крепыш и Скай заблудились в лабиринте! Проходы в этом лабиринте постоянно меняются. Там, где когда-то был проход, внезапно появляется стена. Удастся ли вам вывести щенков из лабиринта? Умело перемещайте элементы лабиринта, создавая новые проходы, по которым вы сможете добраться до своих любимых героев.

Цель игры

Перемещайте элементы лабиринта, создавая новые проходы. Чтобы победить, соберите как можно больше круглых жетонов!

Перед первой игрой

Осторожно снимите элементы лабиринта и круглые жетоны с перфорированного листа. Положите игровое поле в центр стола.

Настройка

Выберите свою игровую фигурку, вставьте ее в подставку и поместите на соответствующее цветное стартовое пространство в одном из углов доски.

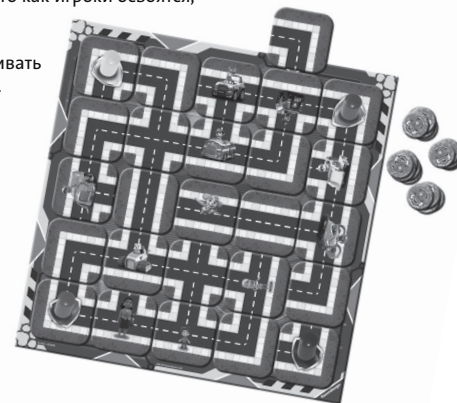
Перемешайте элементы лабиринта лицевой стороной вниз, а затем распределите их лицевой стороной вверх по пустым местам на игровой доске, создавая случайный рисунок лабиринта.



Четыре элемента лабиринта – двусторонние. На одной стороне изображены четырехсторонние пересечения, которые помогают упростить игру. На другой стороне изображены изогнутые проходы. Перед началом игры решите, сколько пересечений вы хотите использовать и будете ли их использовать вообще. Чем больше пересечений, тем проще играть!

Совет для родителей

Играя в первый раз, рекомендуется использовать несколько пересечений. После того как игроки освоятся, они могут постепенно убирать пересечения с поля или переворачивать их обратной стороной.



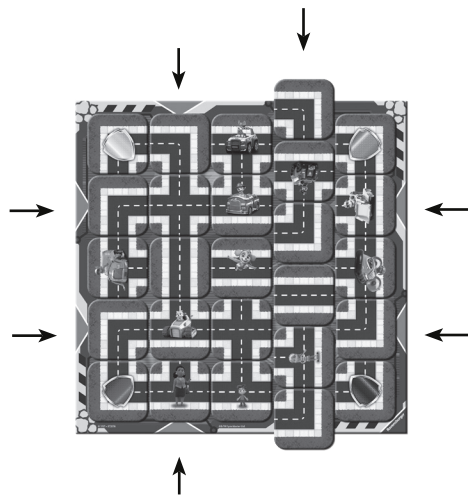
Поместите запасной элемент лабиринта рядом с игровым полем: он понадобится вам для изменения лабиринта после того, как вы начнете игру. Во время игры один элемент должен всегда оставаться в запасе. Перемещайте круглые карточки с картинками лицевой стороной вниз и положите рядом с игровым полем.

ИГРА

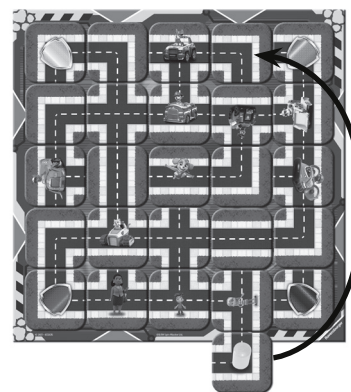
Начинает самый младший игрок. Игра ведется по часовой стрелке.

Когда пришла ваша очередь

Переверните круглый жетон и положите его лицевой стороной вверх. Герой «Щенячьего патруля», изображенный на этом жетоне, – это тот, до кого вы должны добраться в лабиринте.



Добавьте запасной элемент лабиринта на игровое поле так, чтобы с противоположного конца выскользнул другой элемент лабиринта. Так вы создадите новый проход. Перемещайте свою фигурку по дорожке, чтобы добраться до своего героя «Щенячьего патруля».



Добрались до своего героя?

Поздравляем! Возьмите жетон и оставьте у себя. Возьмите еще один жетон и добирайтесь теперь уже до той части лабиринта, где скрывается изображенный на нем герой «Щенячьего патруля».

Не можете добраться до своего героя?

Не переживайте! Вы можете подготовиться к следующему ходу, переместив свою игровую фигурку как можно ближе к цели, или оставить ее там, где она находится.

Как добавлять элементы лабиринта

Стрелки вдоль края игрового поля показывают, куда можно добавить элемент. Элемент, который убрали с игрового поля, остается с краю доски до тех пор, пока следующий игрок не вернет его на игровое поле во время своего хода. Его нельзя ставить в то же самое место, откуда он был убран.

Если вместе с элементом лабиринта с доски убирается ваша игровая фигурка, то поместите ее на противоположный конец доски на только что добавленный элемент. Это действие не считается ходом игрока, чья фигурка была убрана с поля.

Перемещение своей игровой фигурки

Сначала переставляйте элементы лабиринта и только потом – собственную игровую фигурку. Если вы уже можете добраться до своего героя, то переставлять элементы лабиринта не нужно. Перемещайте свою игровую фигурку на любой элемент лабиринта, непосредственно соединенный с элементом, на котором находится ваш герой. Вы можете остановить свое движение в любое время. На одном элементе лабиринта может находиться более одной игровой фигурки.

Кто же победитель?

Игра заканчивается после того, как будут распределены все жетоны. Побеждает игрок с наибольшим количеством собранных круглых жетонов!

Для продвинутых игроков

Сформируйте игровое поле и играйте по тем же правилам, что описаны на страницах 1–3, но со следующими исключениями: Удалите все четырехсторонние пересечения. Перемещайте круглые жетоны лицевой стороной вниз и раздайте всем игрокам поровну. Положите их стопкой, лицевой стороной вниз. Возьмите верхний жетон и посмотрите на своего героя, никому его не показывая. Добавляйте запасной элемент лабиринта на игровое поле так, чтобы с противоположного конца выскальзывал другой элемент. Перемещайте свою фигурку по проходу, чтобы добраться до своего героя «Щенячьего патруля».

Кто же победитель?

Побеждает тот, кто доберется до героя, изображенного на своем последнем жетоне, и вернет свою игровую фигуру в начало!

© &TM Spin Master Ltd.





JUNIOR LABYRINTH

Joc Ravensburger® Nr. 20 824 1
Uimitor, distractiv, care se joacă în schimburi,
pentru 2–4 jucători, pentru vârstă de 4 ani și peste

Autor : Max J. Kobbert

Design : Paul Windle Design, UK

Conținut :

- 1 tablă de joc
- 17 plăcuțe pătrate pentru labirint
- 12 jetoane rotunde
- 4 piese de joc cu suport din plastic



Patrula Cățelușilor, Marshall, Chase, Rocky, Zuma, Rubble și Skye, s-a rătăcit în labirint!! Căile din acest labirint se schimbă în mod constant și acolo unde era odată un traseu, acum a devenit brusc un zid. Poți elibera cățelușii din labirint? Schimbați cu pricepere plăcuțele labirintului pentru a crea noi trasee care să vă ducă la eroii voștri preferați.

Scopul jocului

Mută plăcuțele labirintului pentru a crea noi trasee. Colectează cele mai multe jetoane rotunde pentru a CĂȘTIGA!

Prima dată când joci

Desprinde cu grijă plăcuțele labirintului și jetoanele rotunde din foile tăiate.
Pune tabla de joc în centrul mesei.

Configurează

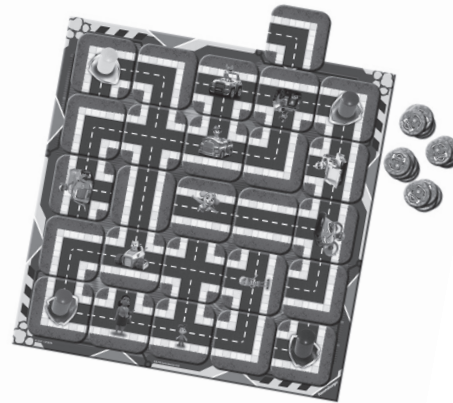
Alegeți-vă piesa de joc, introduceți-o într-un suport și puneți-o pe spațiul de start colorat corespunzător, pe unul dintre colțurile plăcii.
Amestecați plăcuțele labirintului cu fața în jos și apoi distribuiți-le cu fața în sus pe spațiile goale de pe tabla de joc pentru a crea un labirint aleatoriu.

Patru dintre plăcuțele labirintului sunt imprimate pe ambele fețe. Pe o față, sunt intersecții în patru direcții, care ajută la simplificarea jocului. Pe fața cealaltă, sunt indicate traseele curbe. Înainte de a amesteca, decideți dacă și câte intersecții doriți să utilizați. Cu cât folosești mai multe, cu atât devine mai ușor!



Sfat pentru părinți

Prima dată, se recomandă utilizarea mai multor intersecții. După un timp de practică, intersecțiile pot fi eliminate treptat/întoarse în rundele ulterioare ale jocului.



Așezați placuța de labirint de rezervă lângă tabla de joc - veți avea nevoie de ea pentru a muta labirintul atunci când începeți să jucați jocul. Va rămâne întotdeauna una pe dinafară.

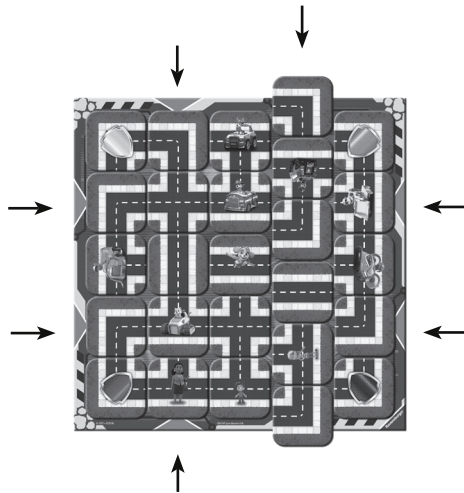
Amestecați cărțile rotunde cu fața în jos și așezați-le lângă tabla de joc.

Jocul

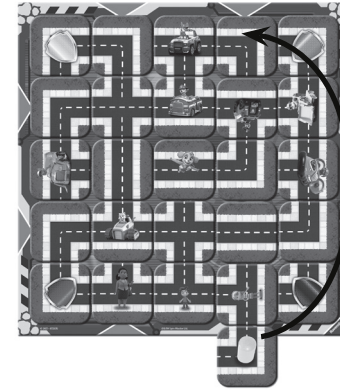
Începe cel mai mic/tânăr jucător. Jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

Când vă vine rândul

Întoarceți un jeton rotund și lăsați-l cu fața în sus. Personajul din Patrula cățelușilor de pe acest simbol este de fapt cel la care încercați să ajungeți în labirint.



Împingeți plăcuța de rezervă a labirintului în tabla de joc, până când o altă plăcuță din labirint iese afară la capătul opus. Aceasta creează un nou traseu. Mutați piesa de joc de-a lungul traseului pentru a ajunge la personajul din Patrula Cățelușilor.



Ați ajuns la personajul dumneavoastră?

Grozav! Colectați jetonul și păstrați-l în fața dvs. Luați un nou jeton și căutați-l pe acest personaj din Patrula Cățelușilor, care este ascuns în labirint.

Nu puteți ajunge la personajul dumneavoastră?

Nu vă faceți griji! Puteți muta piesa de joc cât de aproape puteți, gata pentru următoarea tură sau lăsați-o acolo unde este.

Introducerea plăcuțelor în labirint

Săgețile de-a lungul marginii tablei de joc indică unde puteți introduce plăcuța.

Plăcuța care a fost împinsă afară rămâne pe marginea tablei, până când este împinsă înapoi de către următorul jucător când îi vine rândul. Nu poate fi introdusă în același loc din care a fost scoasă afară.

Dacă piesa dvs. de joc sau a altui jucător este împinsă de pe tablă împreună cu plăcuța, așezați-o în capătul opus al tablei pe noua plăcuță care tocmai a fost introdusă. Acest lucru nu se consideră ca mutare pentru jucătorul a cărui piesă a fost scoasă afara.

Mutarea piesei dvs. de joc

Trebuie să mutați întotdeauna plăcuțele labirintului înainte de a vă muta propria piesă de joc.

Nu mai trebuie să mutați plăcuțele labirintului dacă puteți ajunge deja la personajul dvs.

Mutați piesa de joc pe orice plăcuță de labirint care este conectată continuu la plăcuța pe care o ocupă personajul dvs. Puteți opri mutarea în orice moment.

Plăcuțele labirintului pot fi ocupate de mai multe piese de joc.

Cine este câștigătorul?

Jocul se termină odată ce toate jetoanele au fost colectate. Jucătorul cu cele mai multe jetoane rotunde câștigă!!

Pentru jucători experimentați

Configurați și jucați în același mod descris în paginile 1–3. Suplimentar:

Eliminați toate cele 4 patru intersecții.

Amestecați jetoanele rotunde cu fața în jos și distribuiți-le uniform tuturor jucătorilor. Puneți-le într-o grămadă, cu fața în jos. Luați primul simbol și priviți personajul fără a-l arăta nimănui.

Împingeți plăcuța de rezervă a labirintului în tabla de joc până când o plăcuță de labirint diferită este scoasă afară la capătul opus. Mutați-vă piesa de joc de-a lungul traseului pentru a ajunge la personajul dvs. Din Patrula Cățelușilor.

Cine este câștigătorul?

Prima persoană care a ajuns la personajul de pe ultimul său jeton și și-a readus piesa de joc în spațiul său de start, câștigă!

© &TM Spin Master Ltd.





© 2021

www.ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg