

LABYRINT



KARETNÍ HRA



Hry Ravensburger® č. 20 759 6

Bláznivá karetní hra pro 2–6 hráčů
od 7 do 99 let.

Autor: Max J. Kobbert

Obsah: 50 labyrintových karet, 1 návod ke hře

CÍL HRY

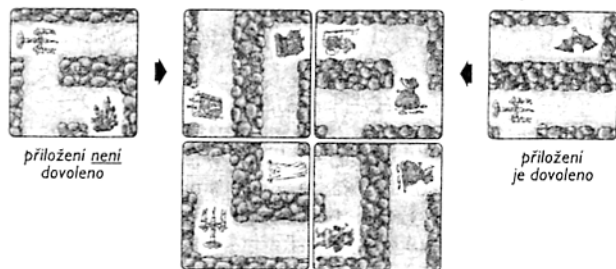
Rozkládáním karet vzniká stále se měnící labyrint. Hráči se snaží vytvořit šikovým položením jedné labyrintové karty cesty, které by spojovaly dva stejné poklady (truhly, draky, duchy atd.). Karty se při hře sbírají. Kdo jich má na konci hry nevíc, vyhrává.

PŘÍPRAVA

Karty se dobře zamíchají, každý hráč dostane do ruky dvě. Z balíčku karet se dále odeberou čtyři karty a vytvoří se z nich libovolný čtverec, který poslouží jako začátek labyrintu. Zbytek karet se položí na hromádku, obrázky dolů. Nejmladší hráč začíná.

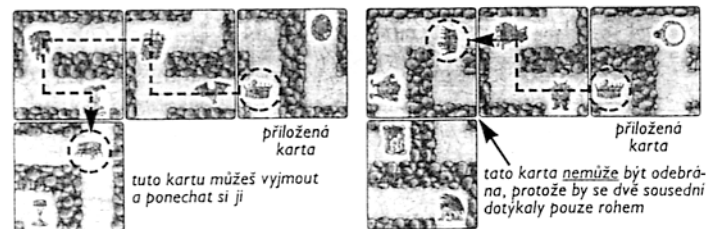
PRŮBĚH HRY

1. Přikládání karet: Hráč, který je na řadě, musí k labyrintu přiložit jednu ze svých karet takovým způsobem, aby se napojil alespoň na jednu ze stávajících cest v labyrintu.

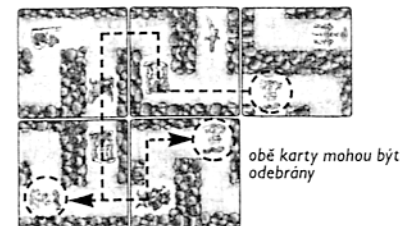


Spojování pokladů: Pokud je to možné, přilož svou kartu tak, aby vznikla průchozí cesta od jednoho pokladu na tvé kartě ke stejnému pokladu v labyrintu. V případě uvedeném na následující straně od korunky na tvé kartě ke korunce v labyrintu. Je úplně jedno, jak je cesta dlouhá, nebo jestli se na ní nacházejí ještě jiné poklady. Pokud vhodný poklad nemáš, máš smůlu. Jestli se ti však spojení podaří, můžeš přistoupit ke ...

2. Sbírání pokladů: Ukaž cestu prstem, aby ji mohli sledovat i ostatní spoluhráči. Pak vezmi kartu se druhým shodným pokladem (v našem případě s korunkou) a ponechej si ji u sebe. Ale pouze v tom případě, když na sebe budou zbylé karty navazovat - každá musí sousedit s další minimálně jednou stranou. Není možné, aby se některá karta dotýkala zbylých jen rohem. Karta, kterou jsi přiložil, zůstává vždy ležet v labyrintu.



Sebrání více pokladů najednou: Někdy se podaří vytvořit cestu, na které leží dva nebo více pokladů shodných s poklady na přiložené kartě. Hráč smí v tomto případě odebrat všechny karty (v tomto případě obě rytířské helmice), za předpokladu, že ostatní karty zůstanou – jak již bylo popsáno – spojeny celou stranou.



3. Na konci tahu vezmeš z hromádky novou kartu, tak abys měl v ruce vždy dvě karty. Na řadě je tvůj soused po levici.

Hra je u konce, když je spotřebována celá hromádka karet a všichni hráči odložili své karty. Vítězem se stává hráč, který má po skončení hry nejvíce získaných karet s poklady.