

LABYRINTH

KÁRTYA JÁTÉK

H

Ravensburger Spiele® Nr. 20 759 6

Kártyajáték 2–6 játékos számára
7–99 éves korig.

Szerző: Max J. Kobbert

A doboz tartalma: 50 labirintus-kártya, 1 játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

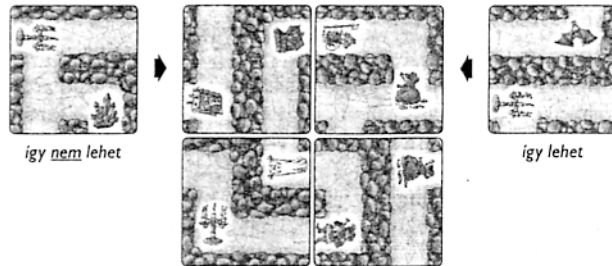
A kártyák egymás mellé helyezésével olyan labirintust hozunk létre, amely a játék folyamán állandóan változik. A cél az, hogy a kártyák ügyes elhelyezésével úgy alakítsunk ki utakat a labirintusban, hogy azok két azonos kincset (kincsesládát, sárkányt, kísértetet, stb.) egymással összekössenek. Eközben kártyákat gyűjtünk. Akinek a játék végén a legtöbb kártyája van, az nyert.

ELŐKÉSZÜLETEK

A labirintus-kártyákat jól összekeverjük és minden játékosnak kettőt adunk a kezébe. A kártyarakásból ezen kívül elveszünk még négyet, s egy tetszés szerinti négyzetet rakunk ki belőlük. Ez lesz a labirintus kezdete. A többi kártyát hátoldalukkal fölfelé egy rakásban az asztalra tesszük. A legfiatalabb játékos kezd.

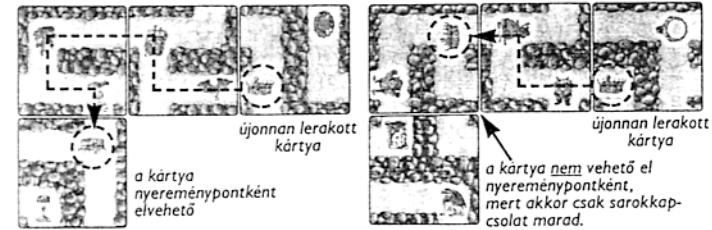
A JÁTÉK MENETE

1. A kártyák elhelyezése: A soron lévő játékosnak úgy kell hozzáillesztenie kártyái egyikét a labirintushoz, hogy e között a kártya között és a már ott lévő kártyák legalább egyike között lehetséges legyen az átjárás.

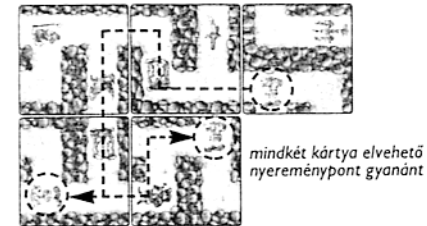


A kincsek összekötése: Kártyánkat lehetőleg úgy helyezzük el, hogy a mi kártyánkon lévő kincsek egyikétől folymatos út vezessen egy a labirintusban található ugyanilyen kincshez. A következő oldalon látható példában a mi koronánktól a labirintusban lévő koronáig. Itt most teljesen mindegy, hogy milyen hosszú az odavezető út, vagy hogy más kincsek is vannak még ezen az útvonalon. Ha nem találtunk a miénkhez hasonló kincset, akkor egyszerűen pechünk volt. De ha sikerült, akkor most jön ...

2. A kincsek elvétele: Vezessük végig ujjunkat az útvonalon, hogy az a többi játékos számára is követhető legyen. Ezután vegyük föl a hasonló kincset ábrázoló második kártyát (példánkban a koronát), és nyereménypont gyanánt rakjuk le magunkhoz. De csak akkor, ha az összes többi kártya kapcsolatban marad egymással, azaz legalább egyik oldalukkal illeszkednek egymáshoz. Pusztán a sarkukkal érintkezniük nem szabad. Az újonnan lerakott kártya minden esetben lerakva is marad.



Több kincs elvétele: Olykor sikerül olyan útkapcsolatot létrehozunk, amelyen két vagy akár több, az újonnan lerakott kártya kincsével azonos kincs is található. Ilyenkor a kincsekártyák mindegyike (példánkban a két lovagi sisak) felvehető, feltéve, hogy a többi kártya – mint azt az előbb már leírtuk – kapcsolatban marad egymással.



3. Lépésünk befejeztével újabb kártyát húzunk a rakásból, hogy mindig kettő legyen a kezünkben. Ezután bal oldali szomszédunk következik.

A játéknak vége, amint a kártyarakás elfogyott és valamennyi játékos lerakta a maga kártyáit. Akinek a játék végén a legtöbb kártyája van, az nyerte a játékot.

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg



2300992