

LABYRYNT



MINI LABIRYNT

PL

Ravensburger Spiele® nr 20 759 6

Zwariowana gra w karty dla **2–6** graczy
w wieku od **7** do **99** lat.

Autor: Max J. Kobbert

Zawartość: 50 kart ze ścieżkami labiryntu, opis gry

CEL GRY

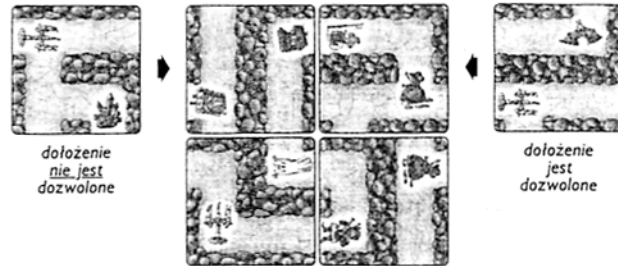
Poprzez rozłożenie kart powstaje ciągle zmieniający się labirynt. Celem gry jest sprytnie dołożenie karty ze ścieżką labiryntu i utworzenie drogi, która połączy dwa jednakowe skarby (kufry, smoki, duchy itp.). Zbiera się przy tym też wyłożone poprzednio karty. Ten, kto zbierze największą ilość kart wygrywa.

PRZYGOTOWANIE

Karty labiryntu należy dobrze wymieszać; każdy gracz otrzymuje dwie karty do ręki. Dodatkowo – z czterech kart – ułożony zostaje dowolny kwadrat będący początkiem labiryntu. Pozostałe zakryte karty zostają ułożone w stosie na stole. Rozpoczyna najmłodszy gracz.

PRZEBIEG GRY

1. Dokładanie kart: Gracz, na którego kolej przypada, musi dołożyć jedną ze swoich kart do istniejącego labiryntu, w ten sposób, aby pomiędzy jego kartą i labiryntem powstała ścieżka.



Łącznie skarbów: Dokładaj swoje karty możliwie w ten sposób, aby powstała ścieżka umożliwiająca przejście od jednego ze skarbów znajdujących się na jednej z twoich kart do takiego samego skarbu w labiryncie. W przykładzie na następnej stronie od korony na twojej karcie do korony w labiryncie. Nie ma przy tym znaczenia, jak długa jest ta ścieżka i czy na drodze leżą jeszcze inne skarby. Jeśli nie posiadasz żadnego pasującego skarbu, to masz po prostu pecha. W przeciwnym razie, masz następujące możliwości ...

2. Zebrać skarby: Pokaż swą ścieżkę palcem, tak aby inni grzebe zobaczyli jaką drogą idziesz. Wówczas weź leżącą na stole kartę z drugim takim samym skarbem (przykład z koroną) i połóż ją przed sobą jako punkt. Ale tylko wtedy, gdy wszystkie pozostałe karty pozostaną nadal w kontakcie ze sobą i będą przylegały do siebie co najmniej jednym bokiem. Połączenia narożnikowe nie są dozwolone. Dołożona przez ciebie karta musi pozostać na stole.



Zbieranie kilku skarbów: Czasami udaje się, ułożenie ścieżek, na których leżą dwa lub więcej takich samych skarbów jak na dołożonej karcie, wtedy wolno Ci zabrać wszystkie te karty ze skarbami (w przykładzie oba hełmy rycerskie), pod warunkiem jednak, że pozostałe karty pozostaną – jak uprzednio opisano – połączone.



3. Na zakończenie twojego ruchu bierzesz nową kartę ze stosu, tak abyś miał zawsze dwie karty w ręku. Następnie kolej na twojego sąsiada z lewej strony.

Gra jest zakończona, w chwili gdy nie ma żadnych kart na stosie i każdy z graczy odłożył swoje karty. Kto na koniec gry posiada najwięcej kart, ten wygrywa.