



Witajcie w zakręconym Labiryncie!

Zawartość:

- A** 1 Plansza do gry
- B** 34 kafle labiryntu
- C** 24 karty skarbu
- D** 4 pionki



Cel Gry

Szukaj magicznych stworzeń i drogocennych przedmiotów w stale zmieniającym się, tajemniczym labiryncie! Przesuwaj kafle labiryntu i twórz nowe ścieżki, aby dostać się do skarbów z kart. Gracz, który jako pierwszy zbierze wszystkie swoje skarby, a następnie wróci na pozycję początkową, wygrywa.

Przygotowania do Gry

Gdy grasz po raz pierwszy, ostrożnie wypchnij z tekturowych ramek kafle labiryntu oraz karty ze skarbami.

Potasuj kafelki labiryntu awerssem do dołu. Następnie rozmieść je na pustych polach planszy (awerssem do góry) tak, aby utworzyć labirynt. Kafel, który nie zmieści się na planszy umieść obok niej (awerssem go góry). Przyda się w późniejszym etapie gry - to właśnie nim zastąpić kafelki, zepchnięte z planszy. Potasuj 24 karty skarbów i rozdziel je między graczami po równo.

Każdy gracz układa otrzymane karty na stosie przed sobą (nie poznając ich zawartości!). Wszyscy gracze wybierają pionki, a następnie umieszczają je w danym rogu planszy, zgodnie z przypisanym do nich kolorem.

Jesteście gotowi do gry!



Rozgrywka



Każdy gracz podnosi jedną kartę ze swego stosu skarbów, nie ujawniając jej innym graczom. Poszukaj na planszy pola, na którym znajduje się skarb z karty. W czasie swojej tury w pierwszej kolejności umieść kafelek spoza pola gry na planszy, a następnie wykonaj ruch pionkiem w celu zbliżenia się do skarbu. Gracz, który jako ostatni uczestniczył w poszukiwaniach, rozpoczyna grę. Następnie kolejność ruchów przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara (jeśli nie macie pewności, kto z was jako ostatni był na poszukiwaniach - niech grę rozpocznie najmłodszy gracz).

Każda tura składa się z dwóch kroków:

1. Przesunięcia kafli labiryntu

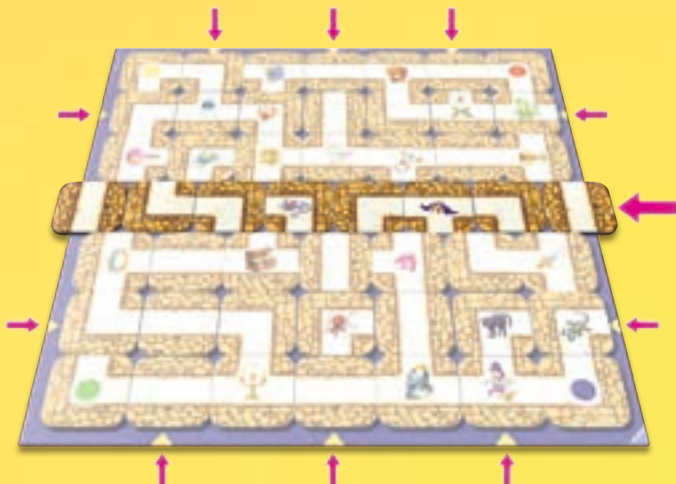
2. Ruchu pionkiem

W czasie swojej tury gracz próbuje dostać się do kafelka na planszy, na którym widnieje skarb z jego karty. W pierwszej kolejności musi umieścić kafelek spoza pola gry na planszy, a następnie wykonać ruch pionkiem.

1. Przesuwanie Kafli Labiryntu

Wzdłuż brzegów planszy umieszczono 12 strzałek. To właśnie tam możecie umieścić kafelek w ramach utworzenia nowej ścieżki.

Podczas swojej tury umieść wolny kafelek na planszy tam, gdzie wskazuje strzałka, tym samym spychając kafelek znajdujący się po przeciwnej stronie planszy.



Ważne: Kafle labiryntu nie mogą zostać umieszczone w tym miejscu, z którego zostały zepchnięte. Aby, nie zapomnieć skąd wypadł kafelek, nie podnoś go.

Jeśli pionek gracza został zepchnięty z planszy wraz z kafelkiem, należy umieścić pionek po przeciwnej stronie planszy na kafelku, który został dostawiony. Czynność ta nie jest liczona jako ruch gracza, który został zepchnięty z planszy!



Pamiętaj: Zanim wykonasz ruch pionkiem, musisz przesunąć kafel labiryntu, nawet jeśli możesz dotrzeć do skarbu bez zmieniania ścieżki.

2. Ruch Pionkiem

Po przesunięciu labiryntu możesz wykonać ruch pionkiem. Przesuń pionek na dowolne pole, które jest częścią utworzonej ścieżki. Możesz pozostawić pionek na polu, na którym obecnie się znajduje lub przesunąć go naprzód. Pamiętaj - nie możesz przechodzić przez ściany, ale wolno ci przejść przez pola, na których znajdują się inni gracze.



Gdy uda ci się odnaleźć poszukiwany skarb, odkryj swoją kartę ze skarbem i umieść ją awersem do góry, obok swego stosu nieodkrytych kart. Podnieś kolejną kartę z góry (nie ujawniając jej innym graczom). Oto twój nowy cel! Postaraj się dostać do nowo odkrytego skarbu w następnej turze. Jeśli nie jest to możliwe, wolno ci umieścić pionek w takiej pozycji, która ułatwi ci dotarcie do nowego celu w następnej kolejce.

Pora na kolejnego gracza. Teraz on musi umieścić kafelek na planszy, zanim wykona ruch pionkiem.

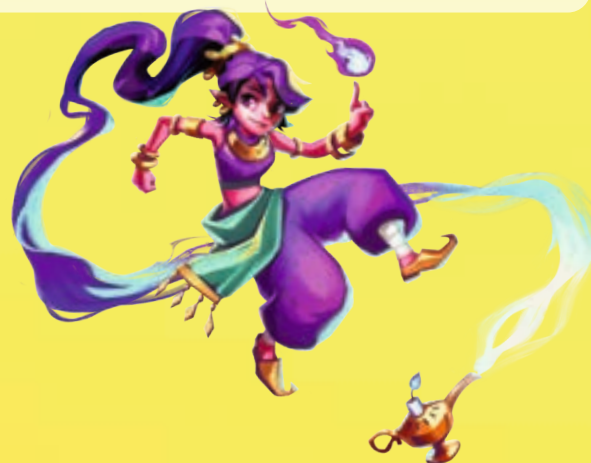
Koniec Gry

Gra dobiega końca w chwili, w której jeden z graczy odkryje wszystkie swoje skarby i powróci do pozycji początkowej. Gracz, który zrobi to jako pierwszy - wygrywa.

Dla Najmłodszych

Podziel karty ze skarbami między graczami tak, jak w klasycznej rozgrywce. Następnie rozstawcie wszystkie karty skarbów awersem do góry, w taki sposób, aby widzieli je wszyscy gracze.

Podczas swojej tury spróbuj dostać się na pole z dowolnym skarbem, który widzisz na swoich kartach. Jeśli ci się uda, odwróć kartę rewersem do góry. Gdy uda ci się odwrócić wszystkie karty, wróć na swoją pozycję startową, aby wygrać grę.





Vítejte v tajupném labyrintu!

Obsahuje:

- A** 1 herní plán
- B** 34 čtvercových karet s cestami
- C** 24 karet s poklady
- D** 4 hrací figurky



Cíl hry

Hledejte vzácné bytosti a předměty v tajupném, neustále se měnícím labyrintu! Opatrně a chytře posouvajte chodby tak, abyste našli cestu k pokladům na svých kartách. Vyhrává ten, kdo jako první najde všechny své poklady a vrátí se na startovní políčko.

Příprava

Před první hrou opatrně vylopujete z desek čtvercové karty s cestami i karty s poklady.

Zamíchejte karty s cestami obrázkem dolů a poté je obrázkem nahoru rozmístíte na prázdná políčka na herním plánu tak, aby vznikl náhodný labyrint z cest. Jedna karta s cestami je navíc. Odložte ji obrázkem nahoru vedle herního plánu, použijete ji později při hře, abyste nahradili vysunuté karty. Zamíchejte všech 24 karet s poklady a rovnoměrně si je mezi sebou rozdejte.

Do svých karet s poklady se nedívejte a položte je obrázky dolů na hromádku před sebe. Teď si každý vyberte svou hrací figurku a postavte ji na stejnobarevné startovní políčko v jednom z rohů plánu.

Hra může začít!



Jak hrát

Nejprve si každý hráč prohlédne svrchní kartu s poklady ze své hromádky, ale neukazuje ji ostatním hráčům. Hledejte na herním plánu políčko, které ukazuje stejný poklad. Až budete na řadě, pokuste se dojít k danému pokladu tak, že nejprve posunete labyrintem a potom postoupíte se svou figurkou. Poslední hráč, který se vydá hledat poklad, jde jako první a hra dále pokračuje ve směru hodinových ručiček. V případě pochybností začíná hrát nejmladší hráč.

Když jste na řadě, čekají vás vždy dva kroky:

1. Posuňte labyrint
2. Postupte se svou figurkou

Hráč, který je na řadě, se pokusí na herním plánu dostat na políčko, které ukazuje stejný obrázek jako jeho karta s poklady. Nejprve posune labyrint zasunutím karty s cestami a potom postoupí se svou figurkou na herním plánu.

1. Posuňte labyrint

Na okrajích herního plánu se nachází 12 šipek. Ukazují řady, kam můžete zasunout kartu s cestami do labyrintu.

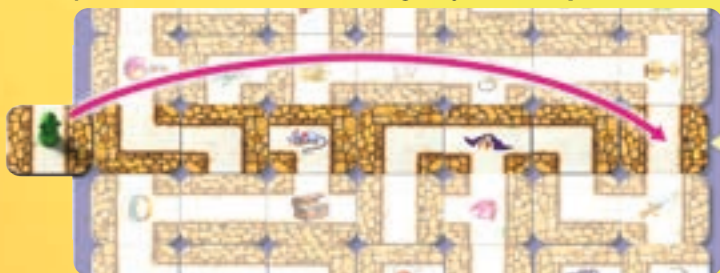
Až budete na řadě, zasuňte do jednoho z míst označených šipkou volnou kartu s cestami tak daleko, aby se na protější straně labyrintu vysunula jiná karta s cestami.

Vytlačená karta s cestami zůstává ležet na okraji herního plánu, dokud ji další hráč opět nezasune na jiné místo.



Upozornění: Kartu s cestami nemůžete znovu zasunout na stejné místo, z něhož byla zrovna vysunuta. Abyste si to místo zapamatovali, nechte vytlačenou kartu s cestami ležet tam, kde je.

Pokud při posunu labyrintu vysunete kartu, na které stojí hrací figurka, postavte figurku na protilehlou stranu herního plánu na tu kartu s cestami, která byla právě do plánu zasunuta. Přemístění figurky se ale **nepočítá** za tah.



Důležité: Labyrint musíte nejprve posunout a teprve poté můžete postoupit figurkou, i kdybyste k hledanému pokladu mohli dojít i beze změn cest.

2. Postupte se svou figurkou

Po posunutí labyrintu postupte se svou figurkou. Můžete jí táhnout na jakékoli políčko, k němuž vede nepřerušovaná cesta. Můžete také kdykoliv zůstat stát nebo táhnout figurkou libovolně daleko. Nesmíte procházet zdmi, ale můžete projít políčkem, na kterém stojí jiná figurka, nebo na takovém políčku zůstat stát.



Když dorazíte k hledanému pokladu, vyložte svou kartu s pokladem obrázkem nahoru vedle své hromádky karet. Hned nato si můžete prohlédnout svou další kartu a poklad na ní vyobrazený. Při dalším tahu se budete snažit k tomuto pokladu dostat.

Pokud se vám nedaří se k hledanému pokladu dostat, můžete svou figurkou táhnout tak daleko, abyste měli při příštím tahu výhodnější výchozí pozici.

Nyní je na řadě další hráč. Tento hráč zasune do hracího plánu volnou kartu s cestami, poté táhne svou figurkou a tak dále.

Konec hry

Hra končí, když jeden z hráčů vyloží všechny své karty s poklady a vrátí se na startovní políčko se svou hrací figurkou. Tento hráč vyhrává!

Varianta pro menší děti

Rozdejte karty s poklady jako obvykle. Poté je položte obrázkem nahoru před sebe (tak, že na poklady všichni vidí).

Když jste na řadě, pokuste se na herním plánu dojít k libovolnému pokladu ze svých karet. Až se vám to podaří, vyložte odpovídající kartu s pokladem. Až vyložíte všechny své karty s poklady, vraťte se na startovní políčko a vyhraje hra.





Vitajte v tajuplnom labyrinte!

Obsahuje:

- A** 1 herný plán
- B** 34 štvorcových kariet s cestami
- C** 24 kariet s pokladmi
- D** 4 hracie figúrky



Cieľ hry

Hľadajte vzácne bytosti a predmety v tajomnom, neustále sa meniacom labyrinte! Opatrne a premyslene posúvajte chodby tak, aby ste našli cestu k pokladom na vašich kartách. Vyhráva ten, kto ako prvý nájde všetky svoje poklady a vráti sa na štartovacie políčko.

Príprava

Pred prvou hrou opatrne vylúpnite z dosiek štvorcové karty s cestami ako aj karty s pokladmi.

Zamiešajte karty s cestami obrázkom dole a potom ich obrázkom hore uložte na prázdne políčka na hernom pláne tak, aby vznikol náhodný labyrint z ciest. Jednu kartu s cestami máte navyše. Odložte ju obrázkom hore vedľa herného plánu, použijete ju neskôr pri hre, aby ste nahradili vysunuté karty. Zamiešajte všetkých 24 kariet s pokladmi a rovnomerne si ich medzi sebou rozdajte.

Do svojich kariet s pokladmi sa nepozerajte a položte ich obrázkom dole na kôpku pred seba. Teraz si každý vyberie svoju hraciu figúrku a postaví ju na štartovacie políčko rovnakej farby v jednom z rohov plánu.

Hra sa môže začať!



Ako hrať



Najprv si každý hráč prezrie vrchnú kartu s pokladmi zo svojej kôpky, ale neukáže ju ostatným hráčom. Pohľadajte na hernom pláne políčko, ktoré ukazuje rovnaký poklad. Keď budete na rade, pokúste sa prísť k danému pokladu tak, že najprv posuniete labyrint a potom postúpíte so svojou figúrkou. Posledný hráč, ktorý sa vydá hľadať poklad, ide ako prvý a hra ďalej pokračuje v smere hodinových ručičiek. Ak si nie ste istý poradím, začína hrať najmladší hráč.

Keď ste na rade, čakajú vás vždy dva kroky:

1. Posuňte labyrint
2. Posuňte svoju figúrku

Hráč, ktorý je na rade, sa pokúsi na hernom pláne dostať sa na políčko, ktoré ukazuje rovnaký obrázok, ako jeho karta s pokladmi. Najprv posunie labyrint zasunutím karty s cestami a potom postúpi so svojou figúrkou na hernom pláne.

1. Posuňte labyrint

Na okrajoch herného plánu sa nachádza 12 šípok. Ukazujú rad, kam môžete zasunúť kartu s cestami do labyrintu.

Keď budete na rade, zasuňte do jedného z miest označených šípkou voľnú kartu s cestami tak ďaleko, aby sa na protiahlej strane labyrintu vysunula iná karta s cestami.

Vytlačená karta s cestami zostáva ležať na okraji herného plánu, kým ju ďalší hráč opäť nezasunie na iné miesto.



Upozornenie: Kartu s cestami nemôžete znovu zasunúť na rovnaké miesto, z ktorého bola práve vysunutá. Aby ste si to miesto zapamätali, nechajte vytlačenú kartu s cestami ležať tam, kde je.

Pokiaľ pri posúvaní labyrintu vysuniete kartu, na ktorej stojí hracia figúrka, postavte figúrku na protiahlú stranu herného plánu na tú kartu s cestami, ktorá bola práve do plánu zasunutá. Premiestnenie figúrky sa ale **nepočíta** za ťah.



Dôležité: Labyrint musíte najprv posunúť a až potom sa môžete posunúť figúrkou. Platí to aj v prípade, keby ste k hľadanému pokladu mohli dôjsť aj bez zmeny ciest.

2. Posuňte svoju figúrku

Po posunutí labyrintu posuňte svoju figúrku. Môžete ju potiahnuť na akékoľvek políčko, ku ktorému vedie neprerušovaná cesta. Môžete tiež kedykoľvek zostať stáť alebo posunúť figúrku ľubovoľne ďaleko. Nesmiete prechádzať stenami, ale môžete prejsť políčkom, na ktorom stojí iná figúrka, alebo na takomto políčku zostať stáť.



Keď dorazíte k hľadanému pokladu, vyložte svoju kartu s pokladom obrázkom hore vedľa svojej kôpky kariet. Hneď potom si môžete prezrieť svoju ďalšiu kartu a poklad na nej zobrazený. Pri ďalšom ťahu sa budete snažiť sa k tomuto pokladu dostať.

Ak sa vám nedarí dostať sa k hľadanému pokladu, môžete sa so svojou figúrkou posúvať tak ďaleko, aby ste mali pri nasledujúcom ťahu výhodnejšiu východiskovú pozíciu.

Teraz je na rade ďalší hráč. Tento hráč zasunie do herného plánu voľnú kartu s cestami, potom ide so svojou figúrkou, a tak ďalej.

Koniec hry

Hra sa končí, keď jeden z hráčov vyloží všetky svoje karty s pokladmi a vráti sa so svojou hracou figúrkou na štartovacie políčko. Tento hráč vyhráva!

Variant pre menšie deti

Rozdajte karty s pokladmi ako zvyčajne. Potom ich položte obrázkom hore pred seba (tak, že na poklady všetcividia).

Keď ste na rade, pokúste sa na hernom pláne prísť k ľubovoľnému pokladu zo svojich kariet. Keď sa vám to podarí, vyložte zodpovedajúcu kartu s pokladom. Keď vyložíte všetky svoje karty s pokladmi, vráťte sa na štartové políčko a vyhrajte hru.





Üdvözlünk a Furfangos Labirintus világában!

Tartalom:

- A** 1 Játéktábla
- B** 34 Labirintus mozaik
- C** 24 Kincsés kártya
- D** 4 Játékkarakter



A



C



B



A játék célja

Egy elvarázsolt labirintusban titokzatos tárgyak és élőlények keresésére indultok. Az ösvények ügyes tologatásával mindenki megpróbálja szabaddá tenni az utat és eljutni a keresett kincshez. A játékot az nyeri meg, aki elsőként találja meg az összes kiosztott kincset és juttatja vissza a játékkarakterét a startmezőre.

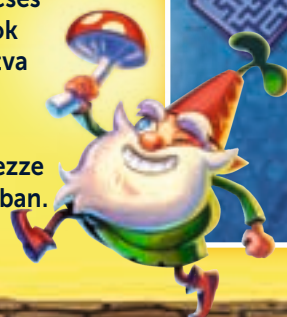
Előkészületek

Az első játék előtt óvatosan pattintsátok ki az útkártyákat a keretből.

Ezután keverjétek meg a labirintusmozaikokat, majd tegyétek őket felfordítva a játéktábla szabad mezőire úgy, hogy egy véletlenszerű labirintus jöjjön létre. Egy labirintusmozaik kimarad. Ez a labirintus útjainak eltolására szolgál majd. Keverjétek össze a kincsés kártyát is és osszátok szét egyenlően a játékosok között. Helyezzétek a kincsés kártyákat lefordítva egy kupacban magatok elé anélkül, hogy megnéznétek azokat.

Most mindenki válasszon egy karaktert és helyezze az azonos színű startmezőre a játéktábla sarkaiban.

Kezdődhet is a játék!



A játék menete



Minden játékos titokban megnézi a kupaca tetején lévő legfelső kincses kártyát, anélkül, hogy bárkinek is megmutatná. A szemével megkeresi, hogy melyik mozaikon rejtőzik az ábra. Amikor te következelsz, told el a mozaikkártyát, majd lépj a karakterrel az elérni kívánt kincs irányába. Az kezd, aki utoljára volt kincsvadászaton, majd haladva tovább az óramutató járásával megegyező irányba. Ha nem tudjátok ki volt legutóbb, akkor a legfiatalabb játékos kezd.

Egy kör mindig két lépésből áll:

1. Az utak eltolása

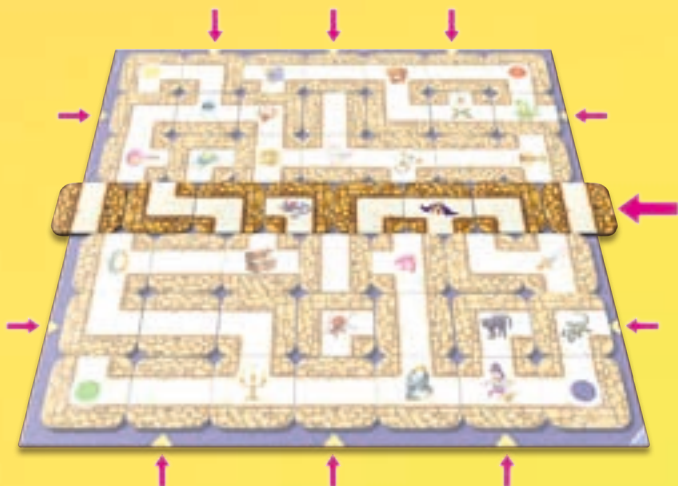
2. Lépés a karakterrel

Amikor te következelsz, próbáld meg minél közelebb jutni a karakterrel a keresett kincshez. Először told el a kimaradt mozaikkal az egyik mozdítható sort, majd lépj a játékkarakterrel a táblán a kialakult út mentén.

1. Az utak eltolása

A játéktábla szélén 12 nyíl található. Azokat a sorokat jelölik, amelyekbe a szabad labirintuskártyák betolhatóak.

Ha te következelsz válassz egy sort és told be annyira a labirintuskártyát, hogy a másik oldalon pont egy útkártya tolódjon ki. Az egyetlen korlátozás: Az útkártyát nem szabad arra a helyre visszatolni, ahonnan az előző lépésben kitolódott.



Megjegyzés: Nem lehet a következő játékosnak ugyanazt a sort visszatolni, amit az előző játékos eltol.

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



Fontos: Nem szükséges mindenképpen mozgatni a labirintus mozaikjait, ha enélkül is el tudsz jutni a kártyádon szereplő kincshez.

2. Lépés a karakterrel

Az eltolás után bármely olyan mezőre léphetsz a karakterrel, amelyre megszakítás nélkül el tudsz jutni a labirintusban. Olyan messze léphetsz, amennyire szeretnél, de akár helyben is maradhatsz.



Amikor megtaláltad a keresett kincset, fordítsd meg a kincses kártyát, majd húzz egy újat! Indulhatsz a következő kincsért! Ebben a körben, ehhez a kincshez kell majd eljutnod!

Ha nem tudsz azonnal eljutni a kincshez, helyezd a karakteredet a lehető legjobb helyre, ahhoz, hogy a következő körben minél egyszerűbb legyen az odajutás.

Most a következő játékos jön. Ő is használva a fennmaradó mozaikot, eltol egy sort, majd lép a karakterével és így tovább.

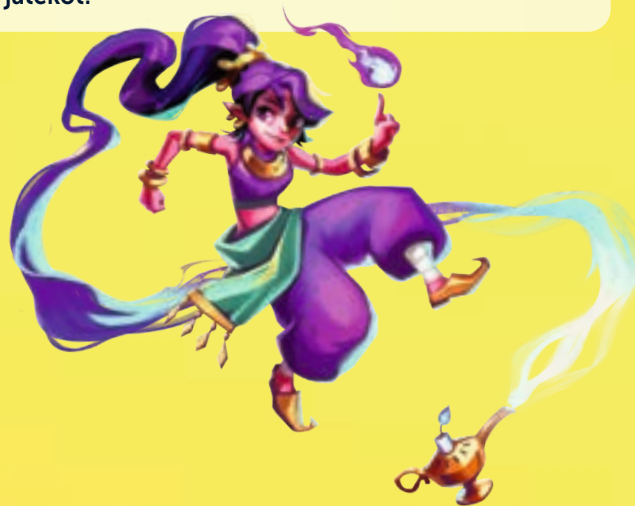
A játék vége

Megtaláltad az összes kincsedet? Akkor most vissza kell jutnod a startmezőre. Ha elsőként jutsz vissza a startmezőre, a játéknak azonnal vége és te nyertél!

Tippek a kisebb gyermekekkel való játékhoz

Osszátok szét a kincses kártyákat a megszokott módon. Tegyétek az összes kincses kártyát felfelé fordítva magatok elé (úgy, hogy minden kincs látható legyen)

Ha te következelsz, akkor bármely tetszőleges kincsedhez megpróbálhatsz eljutni. Sikerült? Akkor fordítsd meg a kincses kártyádat. Ha minden kincses kártyádat megfordítottad, akkor szokás szerint még vissza kell térned a startmezőre, hogy megnyerhesd a játékot.





Добро пожаловать в Сумасшедший Лабиринт!

Содержимое:

- A** 1 игровое поле
- B** 34 плитки лабиринта (стены)
- C** 24 секретные карточки
- D** 4 игральные фишки



Цель Игры

В заколдованном лабиринте игрокам предстоит сделать множество открытий. Каждый игрок пытается, ловко передвигая ходы лабиринта, добраться до необходимых ему таинственных предметов и существ. Тот, кто первым сумеет раскрыть все тайны лабиринта и вернуться обратно на стартовую позицию, станет победителем.

Подготовка к игре

Прежде чем начать первую игру, осторожно выломайте лабиринтные плитки и секретные карточки с изображением предметов.

Плитки лабиринта перемешиваются изображением вниз, а затем раскладываются лицевой стороной вверх на свободные ячейки игрового поля. В результате получается лабиринт с непредсказуемым расположением ходов. Одна из плиток остается лишней. В процессе игры она используется для передвижения стен лабиринта. Перетасуйте 24 секретные карточки и распределите их поровну между игроками.

Каждый игрок складывает секретные карточки перед собой стопкой, рисунком вниз. Затем каждый игрок выбирает себе фишку и ставит ее в угол игрового поля, помеченный соответствующим цветом.

Теперь вы готовы к игре!



Правила игры



Каждый игрок заглядывает в верхнюю секретную карточку в своей стопке, не показывая ее другим игрокам. Затем карточка кладется обратно на свое место. Предмет, изображенный на картинке, является первой целью. Найдите взглядом изображение этого предмета на игровой доске. Для того чтобы достичь цели, в свой ход игрок будет менять расположение ходов в лабиринте, вставляя в один из рядов дополнительную плитку, и затем передвигать вперед свою фишку. Последний игрок, узнавший цель поиска на карточке, ходит первым, игра продолжается по часовой стрелке. В случае сомнений, первым может начать игру самый молодой игрок, затем игра продолжается по часовой стрелке.

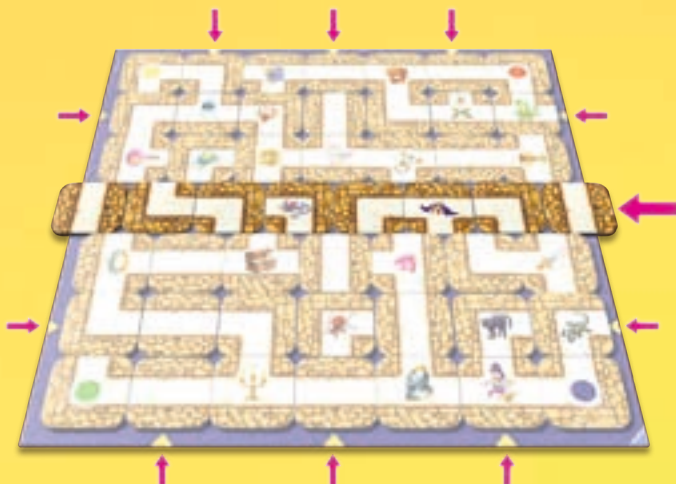
Ход всегда состоит из 2-х шагов:

1. **Передвиньте плитку лабиринта**
2. **Передвиньте вперед свою игральную фишку**

Когда наступает ваш ход, попытайтесь продвинуть свою игральную фишку в направлении предмета, изображенного на вашей карточке. Сначала вставьте плитку, лежащую рядом с игровой доской, а затем переместите свою фишку на игровой доске.

1. Перемещение плиток лабиринта

Те места, в которых в лабиринт можно вставить дополнительную карточку, отмечены 12-ью стрелками на краях поля. Во время своего хода вставьте плитку в игровое поле по одной из стрелок, пока другая плитка не соскользнет с противоположного края доски.



Примечание: только что вытесненную лабиринтную плитку нельзя вставлять обратно в доску в том же месте, где она была вытолкнута. Чтобы запомнить, где выпала карточка, оставьте её лежать на том же месте. Ее будет использовать следующий игрок во время своего хода.

Если вместе с вытесненной плиткой лабиринта соскальзывает с доски и игральная фишка, фишка помещается на противоположный конец доски на новую, только что добавленную плитку. Такая перестановка не считается ходом.



Важно: прежде чем делать ход своей фишкой, игрок обязан сначала сдвинуть плитки (стены) лабиринта. Это делается даже в том случае, если игрок мог бы достичь своей цели, не изменяя расположения ходов.

2. Ходы игровых фишек

После того как игрок изменил расположение ходов в лабиринте, он делает ход своей фишкой. Он может переместить фишку в любой пункт лабиринта, который связан с отправным пунктом непрерывным проходом. Фишка может быть оставлена на месте, где она находится (игрок пропускает свой ход) или быть передвинута на любое расстояние. Количество сделанных шагов не играет никакой роли.



Игрок, который достиг цели, указанной на его секретной карточке, должен открыть ее. Открытая карточка кладется рядом со стопкой остальных секретных карточек, которые еще не были использованы. Она служит доказательством того, что игрок действительно нашел требуемый предмет. Когда ход снова перейдет к этому игроку, он возьмет из стопки верхнюю карточку и, заглянув в нее, попробует добраться до изображенной на ней цели. Когда ему это удастся, он откроет данную карточку, возьмет следующую, и так далее.

Если вы не можете достигнуть предмета, который изображен на вашей секретной карточке на данном ходу, вы можете приблизиться к нему как можно ближе и попытаться добраться до цели на следующем ходу.

Теперь очередь следующего игрока. Перед тем как передвинуть свою игральную фишку, игрок вставляет в игровое поле плитку лабиринта, лежащую рядом с игровой доской, и лишь затем перемещает свою фишку на игровой доске и т.д.

Конец игры

Игрок, которому удалось открыть все секретные карточки, должен постараться как можно быстрее вернуть свою фишку на ее стартовую позицию в углу игрового поля. Тот, кто сумеет первым открыть все секретные карточки и выйти из лабиринта в том же месте, где он вошел в него, станет победителем в этой игре

Вариант для игры с детьми младшего возраста.

В самом начале игры участники могут открыть все свои секретные карточки. Положите их изображением вверх перед собой — это значительно упрощает задачу.

Во время игры игроки могут разыскивать нужные им предметы в любой последовательности. Перед каждым ходом игроки могут менять свою цель, выбирая наиболее выгодную в данной ситуации. Как только цель достигнута, переверните карточку с соответствующим изображением лицом вниз. Как только все секретные карточки перевернуты, верните фишку в стартовую позицию — так вы становитесь победителем в игре!





Bine ați venit în Labirintul a-MAZE-ing!

Conținut:

- A** 1 tablă de joc
- B** 34 plăci de cale
- C** 24 de cărți cu comori
- D** 4 pionii de joc



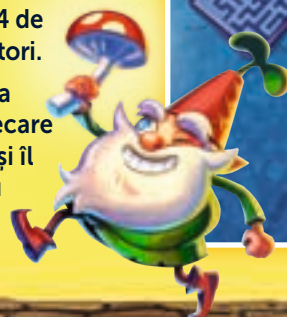
Obiectivul jocului

Căutați creaturi și obiecte prețioase într-un labirint misterios, care se află într-o continuă schimbare! Umblați pe trasee cu atenție și în mod inteligent pentru a vă găsi drumul către comorile de pe cărțile dumneavoastră. Primul jucător care găsește toate comorile sale și se întoarce pe câmpul de start este câștigătorul jocului.

Pregătirea

Când jucați pentru prima dată, scoateți cu atenție plăcile și cărțile de comori din cutia de joc. Amestecați plăcile cu fața în jos și așezați-le cu fața în sus pe câmpurile goale ale tablei de joc pentru a forma un labirint aleatoriu cu mai multe căi variate. Ar trebui să rămână o singură placă liberă. Așezați-o cu fața în sus lângă tabla de joc și folosiți-o mai târziu în joc pentru a înlocui plăcile care au fost mutate pe tablă. Amestecați cele 24 de cărți cu comori și împărțiți-le uniform între jucători.

Fiecare jucător își așază cărțile cu comori în fața sa, pe masă, într-o stivă, fără să le privească. Fiecare jucător alege unul dintre cei patru pionii de joc și îl plasează pe culoarea sa într-unul din cele patru colțuri ale tablei de joc. Acum sunteți gata să începeți jocul!



Cum se joacă

Fiecare jucător privește prima carte din teancul său de cărți cu comori, fără să o arate celorlalți jucători. Căutați câmpul de pe tabla de joc care indică aceeași comoară. Când vă vine rândul, veți schimba labirintul, apoi vă veți muta pionul, încercând să ajungeți la comoară.

Ultimul jucător care a terminat vânătoarea de comori va fi cel care va începe jocul, după care se continuă în sensul de mișcare al acelor de ceasornic. Când situația este neclară, cel mai tânăr jucător va începe jocul.

O tură este întotdeauna compusă din doi pași:

1. Modificați labirintul

2. Mutați pionul de joc pe care îl folosiți

Când vă vine rândul, încercați să vă mutați pionul de joc pe comoara care se găsește pe cartea dumneavoastră. Mai întâi, introduceți placa de cale situată lângă tabla de joc și apoi mutați pionul pe tabla de joc.

1. Modificați labirintul

De-a lungul marginii tablei de joc sunt amplasate 12 săgeți. Acestea indică rândurile în care puteți introduce plăcile de cale în labirint. La rândul dumneavoastră, introduceți placa de cale suplimentară pe tabla de joc în locul indicat de una dintre săgeți și împingeți-o până când o altă placă de cale cade de pe tabla de joc pe partea opusă.



Observație: Nu puteți returna placa de cale suplimentară în același loc din care tocmai a fost scoasă. Pentru a vă reaminti de unde a căzut placa de cale, lăsați-o acolo unde este. Dacă placa de cale pe care o împingeți are un pion de joc pe aceasta, puneți pionul pe partea opusă a tablei de joc, pe placa de cale care tocmai a fost amplasată în noul loc. Mutarea acestei piese nu este considerată ca și mișcarea dumneavoastră!



Important: Trebuie să mutați labirintul înainte de a vă putea muta pionul de joc, chiar dacă puteți ajunge la comoara pe care o căutați fără a muta labirintul.

2. Mutați-vă pionul de joc

După ce ați mutat labirintul, vă puteți muta pionul de joc. Pionul dumneavoastră poate ajunge pe orice câmp de pe care se poate deplasa de-a lungul căii create. Puteți să vă lăsați pionul acolo unde este sau să îl mutați atât cât doriți. Nu este posibil să treceți prin ziduri, dar puteți trece peste sau ateriza într-un câmp împreună cu un alt jucător.



După ce găsiți comoara pe care o căutați, întoarceți-vă cartea cu comoară și așezați-o cu fața în sus lângă teancul de cărți. Uitați-vă la următoarea carte cu comori. La următoarea tură, găsiți-vă drumul către această comoară de pe tabla de joc. Dacă nu reușiți să ajungeți la comoara pe care o căutați, puteți muta pionul de joc într-o poziție care vă oferă un bun punct de plecare pentru următoarea tură. Acum este rândul următorului jucător. Acest jucător introduce o placă de cale suplimentară pe tabla de joc înainte de a-și muta pionul de joc și așa mai departe.

Încheierea jocului

Jocul se termină de îndată ce un jucător și-a predat toate cărțile cu comori și și-a readus pionul de joc în poziția sa de start. Primul jucător care face acest lucru este câștigătorul jocului.

Pentru copii mai mici

Împărțiți cărțile cu comori așa cum o faceți în mod obișnuit. Apoi, așezați toate cărțile cu comori cu fața în sus în fața dumneavoastră (astfel încât comoara să fie vizibilă).

Când vă vine tura dumneavoastră, încercați să ajungeți la oricare dintre comorile dumneavoastră de pe tabla de joc. Dacă reușiți, întoarceți cartea cu comoară. Odată ce toate cărțile dumneavoastră cu comoară au fost întoarse, reveniți la poziția de start pentru a câștiga jocul.



© 1986/2021

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

239185