

Tajemnice labiryntu



Kto główkuje ten ma - duchy i skarb!

Ravensburger Spiele® nr 26 481 0

Autor: Max J. Kobbert

Gra towarzyska dla 2–4 graczy w wieku od 7 lat.

Gra zawiera: planszę

34 karty ze ścieżkami

24 karty z tajemnicami

4 pionki



Cel gry

Gracze wyruszają na poszukiwania w zakłętym labiryncie. Każdy gracz umiejętnie przesuwając ścieżki labiryntu usiłuje dotrzeć do tajemniczych przedmiotów i istot. Wygrywa ten, który jako pierwszy odkryje wszystkie tajemnice i powróci do punktu wyjścia.

Przygotowanie

Tasujemy **karty ze ścieżkami** i układamy je na wolnych polach planszy, tak aby powstał przypadkowy układ ścieżek labiryntu. Jedną kartę ze ścieżką odkładamy na bok; będzie ona służyła do przesuwania ścieżek podczas gry.

Tasujemy **24 karty z tajemnicami** i rozdajemy po równo między grających. Gracze kładą je zakryte przed sobą.

Każdy wybiera sobie **pionek** i ustawia na planszy na polu tego samego co on koloru.

Zasady gry

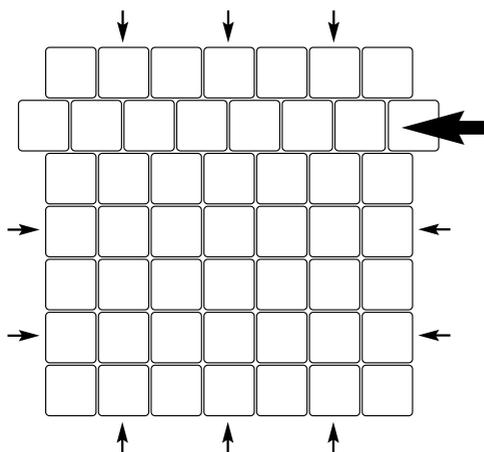
Losujemy który z graczy rozpoczyna grę. Gramy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz sprawdza co znajduje się na pierwszej karcie na jego kupce i odkłada ją zakrytą z powrotem. Obrazek na karcie wskazuje pierwszy cel, do którego gracz ma zmierzać.

Aby dotrzeć do danego celu, gracze kolejno zmieniają układ labiryntu przez wsunięcie karty ze ścieżką i przesunięcie swojego pionka.

Przesuwanie labiryntu

Gracz wsuwa wolną kartę ze ścieżką z boku planszy w ten sposób, aby inna karta wysunęła się po przeciwległej stronie planszy. Wysunięta karta pozostaje na brzegu planszy aż do momentu, gdy następny gracz ma ruch (patrz: wyjątki).

Miejsca na brzegu planszy w które wolno wsuwać kartę zaznaczone są strzałką.

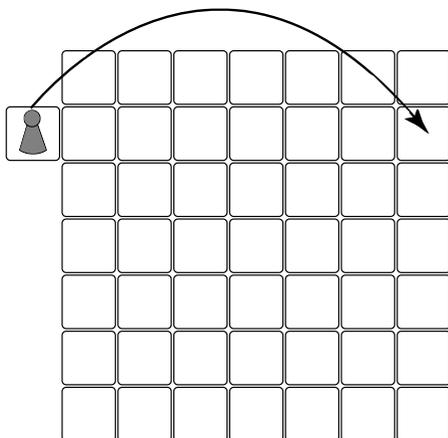


Pozostającą za każdym razem wolną kartę można wsuwać na **dowolnym** miejscu.

Wyjątek: Karty ze ścieżką nie wolno wsuwać z powrotem w to samo miejsce, z którego właśnie została wysunięta; nie wolno więc „cofać” ruchu poprzedniego gracza.

Gracz rozpoczyna każdy ruch **od przesunięcia ścieżki** labiryntu, nawet wówczas, gdy cel można osiągnąć bez zmiany układu labiryntu.

Jeżeli przy przesuwaniu **pionek** przeciwnika albo **własny wysunięty zostanie poza planszę**, ustawiamy go po **przeciwległej stronie, na wsuniętej właśnie karcie ze ścieżką**. Przesunięcie pionka nie liczy się jako ruch.



Przesuwanie pionków

Po przesunięciu ścieżek labiryntu gracz przesuwa swój pionek. Wolno mu dojść do każdego punktu labiryntu, który w sposób **nieprzerwany połączony jest z miejscem, na którym stoi**. Gracz może przesuwać się tak daleko jak chce; ilość kroków nie ma znaczenia.

Nie ma przymusu ruchu; można pozostawić pionek na tym samym miejscu.

Na jednym polu może stać więcej pionków - w tej grze nie ma „bicia“.

Jeżeli osiągnięcie celu nie jest możliwe bezpośrednio, wówczas przestawiamy pionek tak daleko, aby przy następnym ruchu mieć korzystną pozycję wyjściową.

Po osiągnięciu celu wskazanego przez kartę z tajemnicą, kładziemy tę **kartę odkrytą** jako dowód obok naszej kupki z kartami. Przy kolejnym ruchu znów sprawdzamy pierwszą z góry kartę i usiłujemy dotrzeć do celu, następnie znów odkrywamy kartę itd.

Koniec gry

Jeżeli gracz odwrócił już wszystkie swoje karty z tajemnicami, musi teraz próbować dotrzeć na swoje **pole wyjściowe**, znajdujące się w rogu planszy.

Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który jako pierwszy odkrył wszystkie swoje karty z tajemnicami i dotarł z powrotem do punktu wyjścia.

Wariant gry dla młodszych dzieci

W celu uproszczenia przebiegu gry gracze mogą na początku obejrzeć wszystkie swoje karty z tajemnicami. Kolejność w poszukiwaniu poszczególnych tajemnic jest tutaj dowolna.

Gracze mogą w każdej kolejce wyszukiwać sobie najdogodniejszy cel. Możemy ustalić, że na koniec gry pionki nie muszą wracać na miejsce startu, lecz opuścić plansze posuwając się po ścieżce labiryntu.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag



Bláznivé bludiště



Kdo posune, ten dostane - strašidla a poklad!

Ravensburger Spiele® č. 26 481 0

Autor: Max J. Kobbert

Společenská hra pro 2–4 hráče od 7 let

Obsah: herní plán

34 kartiček s chodbami

24 tajných kartiček

4 figurky



Cíl hry

V zakletém bludišti se vydávají hráči na průzkum. Každý hráč se snaží dostat se šikovým posouváním chodeb k tajupným předmětům a živočichům. Kdo jako první odkryl všechna tajemství a vrátil se k výchozímu bodu, vyhrál.

Příprava

Kartičky s chodbami se promíchají a položí na volná políčka hracího plánu takovým způsobem, aby vznikl náhodný vzor chodeb. Jedna kartička zbyde. Ta se používá během hry k posouvání chodeb.

Všech **24 tajupných kartiček** se zamíchá a rozdá rovnoměrně všem hráčům. Hráči položí kartičky obrázkem dolů před sebe na hromádku.

Každý si zvolí **figurku** a postaví ji na hracím plánu na políčko stejné barvy.

Pravidla

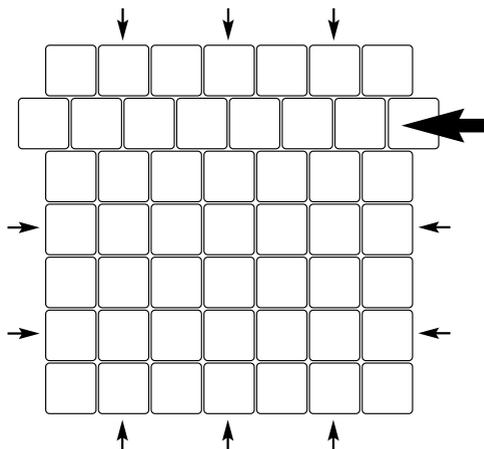
Hráči losují, kdo z nich začne. Hraje se po směru hodinových ručiček.

První hráč se podívá na svoji vrchní tajnou kartičku a položí ji opět obrázkem dolů před sebe. Obrázek na kartičce mu ukáže jeho první cíl, ke kterému musí dojít.

Aby došel k cíli, musí hráč postupně měnit chodby bludiště vsouváním kartičky a potom postupovat svou figurkou.

Posouvání bludiště

Hráč vsune po straně přebytečnou hrací kartičku tak do hracího plánu, aby se na protější straně opět vysunula jedna kartička. Tato kartička zůstává na kraji hracího plánu ležet tak dlouho, dokud není další hráč na tahu (viz vyjímka).



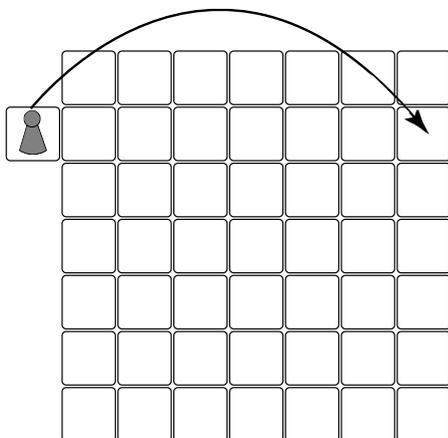
Místa, kde je možné vsunout kartičky do hracího plánu, jsou označena šipkou.

Přebytečná kartička se smí vsouvat **kdekoliv**.

Vyjímka: Kartička se nesmí vsunout na stejném místě, na kterém byla právě vysunuta. To znamená, že se nesmí takto zrušit tah předchozího hráče.

V každém případě se musí bludiště **nejdříve posunout**, i kdyby bylo možné dojít k cíli bez přesunutí chodeb.

Pokud během posouvání někdo vysune vlastní nebo cizí **figurku** na kartičce **mimo hrací plán**, postaví se tato figurka na **protější stranu na právě zasunutou kartičku**. Přemístění figurky se nepočítá jako tah.



Tah figurky

V zápětí na to, když hráč posunul chodby, postupuje figurkou. Hráč smí popojít k jakémukoliv bodu bludiště, který je s výchozím bodem spojen **nepřerušenou chodbou**. Hráč smí posunout figurku tak daleko, jak chce. Na počtu políček nezáleží.

Hráč **nemusí** figurkou postoupit. Může také zůstat s figurkou na místě. Na jednom políčku smí stát více figurek. Figurky se nevyhazují.

Když hráč nemůže přímou cestou dojít k cíli, popojde figurkou tak daleko, aby měl pokud možno výhodnou pozici pro příští tah.

Pokud hráč došel k cíli, který mu ukázala jeho první tajná kartička, odkryje ji jako důkaz a položí ji **otevřeně** vedle svých ještě zakrytých tajných kartiček.

Až na něho přijde opět řada, podívá se na vrchní zakrytou tajnou kartičku a pokusí se nyní dojít k tomuto novému cíli, odkryt kartičku atd.

Konec hry

Pokud hráč odkryl všechny svoje tajné kartičky, musí se snažit dojít figurkou opět k výchozímu bodu v **rohu hracího plánu**. **Vítězí** hráč, který jako první odkryje všechny svoje tajné kartičky a dojde figurkou na výchozí bod.

Varianta, když hrají menší děti

Pro zjednodušení průběhu hry se hráči smějí předem podívat na své tajné kartičky. Pořadí předmětů, ke kterým musí dojít, je libovolné. Hráči si mohou při každém tahu zvolit znovu nejvhodnější cíl.

Hráči se mohou také domluvit, že figurka se nemusí vrátit do rohu, ale může vystoupit z hracího plánu na jakémkoliv místě.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag



Bláznivé bludisko



Kto posunie, ten dostane – strašidlá a poklad!

Ravensburger Spiele® č. 26 481 0

Autor: Max J. Kobbert

Spoločenská hra pre 2–4 hráčov od 7 rokov

Obsah: herný plán
34 kartičiek s chodbami
24 tajných kartičiek
4 figúrky



Cieľ hry

V zakliatom bludisku sa vydávajú hráči na prieskum. Každý hráč sa usiluje dostať sa šikovným posúvaním chodieb k tajuplným predmetom a živočíchom. Kto ako prvý odhalil všetky tajomstvá a vrátil sa do počiatočného bodu, vyhral.

Príprava

Kartičky s chodbami sa premiešajú a položia na voľné políčka herného plánu takým spôsobom, aby vznikol náhodný vzor chodieb. Jedna kartička zvýši. Tá sa používa v priebehu hry na posúvanie chodieb.

Všetkých **24 tajuplných kartičiek** sa zamieša a rozdá rovnomerne všetkým hráčom. Hráči položia kartičky obrázkom dolu pred seba na kôpku.

Každý si zvolí **figúrku** a postaví ju na hernom pláne na políčko rovnakej farby.

Pravidlá

Hráči losujú, kto z nich začne. Hrá sa v smere hodinových ručičiek.

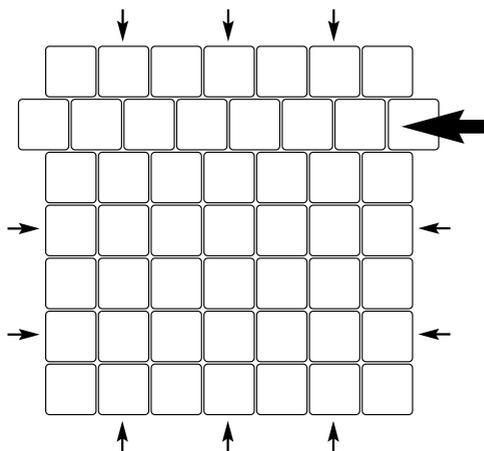
Prvý hráč sa pozrie na svoju vrchnú tajnú kartičku a položí ju opäť obrázkom dolu pred seba. Obrázok na kartičke mu ukáže jeho prvý cieľ, ku ktorému musí dôjsť.

Aby došiel k cieľu, musí hráč postupne meniť chodby bludiska vsúvaním kartičky a potom postupovať svojou figúrkou.

Posúvanie bludiska

Hráč vsunie po strane nadbytočnú hraciu kartičku tak do hracieho plánu, aby sa na náprotivnej strane opäť vysunula jedna kartička. Táto kartička zostáva na kraji herného plánu ležať tak dlho, kým nie je na ťahu ďalší hráč (vid' výnimka).

Miesta, kde je možné vsunúť kartičky do herného plánu, sú označené šípkou.

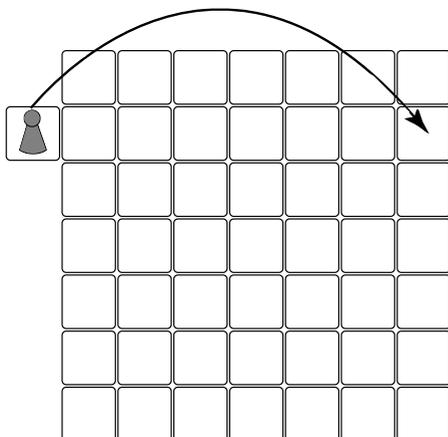


Nadbytočná kartička sa smie vsúvať **kdekoľvek**.

Výnimka: Kartička sa nesmie vsunúť na rovnakom mieste, na ktorom bola práve vysunutá. To znamená, že sa nesmie týmto spôsobom zrušiť ťah predchádzajúceho hráča.

V každom prípade sa musí bludisko **najskôr posunúť**, aj keby bolo možné dôjsť k cieľu bez presunutia chodieb.

Ak počas posúvania niekto vysunie vlastnú alebo cudziu **figúrku** na kartičke **mimo hracieho plánu**, postaví sa táto figúrka na **náprotivnú stranu na práve zasunutú kartičku**. Premiestnenie figúrky sa neráta ako ťah.



Ťah figúrky

Vzápätí na to, keď hráč posunul chodby, postupuje figúrkou. Hráč smie pripojiť na akýkoľvek bod bludiska, ktorý je s východiskovým bodom spojený **neprerušenou chodbou**. Hráč smie posunúť figúrku tak ďaleko, ako chce. Na počte políčok nezáleží. Hráč **nemusi** figúrkou postúpiť. Môže tiež zostať s figúrkou na mieste. Na jednom políčku smie stáť viac figúrok. Figúrky sa nevyhadzujú.

Keď hráč nemôže priamou cestou dôjsť k cieľu, postúpi figúrkou tak ďaleko, aby mal pokiaľ možno výhodnú pozíciu pre budúci ťah.

Ak hráč došiel do cieľa, ktorý mu ukázala jeho prvá tajná kartička, odkryje ju ako dôkaz a položí ju **otvorene** vedľa svojich ešte zakrytých tajných kartičiek.

Až na neho príde opäť rad, pozrie sa na vrchnú zakrytú tajnú kartičku a pokúsi sa teraz dôjsť do tohto nového cieľa, odkryť kartičku atď.

Koniec hry

Ak hráč odkryl všetky svoje tajné kartičky, musí sa usilovať dôjsť figúrkou opäť do východiskového bodu v **rohu herného plánu**.

Víťazi hráč, ktorý ako prvý odkryje všetky svoje tajné kartičky a dôjde figúrkou do východiskového bodu.

Variant, keď hrajú menšie deti

Pre zjednodušenie priebehu hry sa hráči môžu vopred pozrieť na svoje tajné kartičky. Poradie predmetov, ku ktorým musia dôjsť, je ľubovoľné. Hráči si môžu pri každom ťahu zvoliť znovu najvhodnejší cieľ.

Hráči sa môžu tiež dohodnúť, že figúrka sa nemusí vrátiť do rohu, ale môže vystúpiť z herného plánu na akomkoľvek mieste.

© 2007 Ravensburger Spielverlag



Furfangos labirintus

H

Told el az útvesztő falát, hogy megleld az út vonalát!

Ravensburger Spiele® Nr. 26 481 0

Szerző: Max J. Kobbert

Társasjáték 2–4 játékos számára, 7 éves kortól

A doboz tartalma: játéktábla
34 labirintusjárat-kártya
24 titokkártya
4 játékgúla



A játék célja

A játékosok egy elátkozott labirintus felfedezésére indulnak. Mindegyikük arra törekszik, hogy a labirintus járatainak ötletes eltolásával eljusson a reá váró titokzatos tárgyakhoz és lényekhez. Aki elsőként lebbenti fel a titok fátylát mindahányról és kindulópontjára sikeresen visszaérkezik, az a győztes.

Előkészületek

A labirintusjárat részleteit ábrázoló kártyákat összekeverjük és kirakjuk a játéktábla szabad mezőire. Így a labirintusjáratokból véletlenszerű mintázat alakul ki. A járatkártyák közül az egyik mindenképpen fölöslegben marad. A játék folyamán majd mindig az éppen kimaradó kártyát használjuk a labirintusjáratok elcsúsztatására.

A 24 **titokkártyát** összekeverjük és egyenlő számban szétosztjuk a játékosok között, akik ezeket képes oldalukkal lefelé fordítva egymásra teszik és maguk elé rakják.

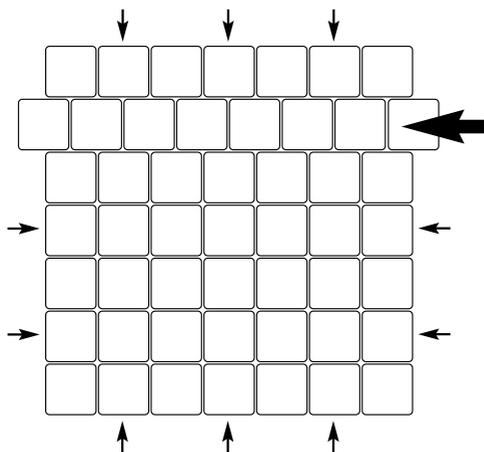
Minden játékos választ egy **figurát**, és a vele megegyező színű pontra állítja a játéktábla valamelyik sarkába.

Játékszabály

Kisorsoljuk, ki kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban kezdünk játszani.

Az első játékos felemeli és megnézi legfelső titokkártyáját, majd – ismét lefordítva – maga elé teszi. Az e kártyán lévő kép ábrázolja az első célt, ahová el kell jutnia.

Ahhoz, hogy e célt elérje, a játékosnak először a labirintust kell átalakítania a kimaradt járatkártya becsúsztatásával, és lépnie mindig csak ez után szabad a figurájával.



A labirintus átalakítása

A játékos a kimaradt járatkártyát valamelyik oldalról becsúsztatja a játéktábla területére, aminek következtében az átellenes oldalon kiesik egy másik járatkártya. Ezt mindaddig ugyanítt, a tábla mellett kell hagyni, amíg a sor a következő játékosra nem kerül (lásd a kivételt).

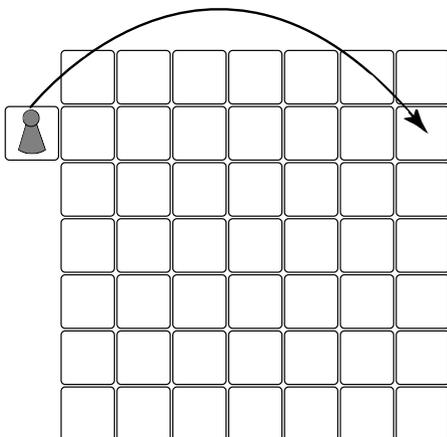
A tábla szélén nyilak jelzik azokat a helyeket, ahol a járatkártyákat be lehet csúsztatni.

A kimaradt járatkártya azután **bárhol** betolható.

Kivétel: a járatkártyát nem szabad ismét ugyanazon a helyen visszatolni, ahol az imént kilökődött. Nem szabad tehát az előző játékos lépését rögtön „visszacsinálni”.

Az **első teendő** minden esetben a labirintus egy szakaszának **eltolása**, még akkor is, ha célunkhoz a járatok megváltoztatása nélkül is eljutnánk.

Ha a járatok eltolása során a járatkártyával együtt **egy figura is kitolódnék** – akár a másé, akár a miénk – , akkor ezt a figurát az **ellenkező oldalról imént becsúsztatott járatkártyára** kell rátenni. A figurák ilyenén áthelyezése nem számít lépésnek.



Haladás a figurával

A labirintusjáratok eltolását követi a játékos lépése a figurával. A labirintus minden olyan pontjáig el lehet jutni, amelyet a kiindulóponttal **folyamatos járatvonal** köt össze. Az ilyen járatokban tehát olyan messzire mehetünk el, amilyen messzire csak akarunk, vagyis nem számít, hogy hány kártyakockán lépdelünk végig.

Nem kötelező lépni. Figuránkat akár ott is hagyhatjuk, ahol éppen van.

Egy mezőn több figura is állhat: a figurák nem ütnek ki egymást. Ha valaki nem tud rögtön céljáig eljutni, akkor figurájával addig a pontig célszerű elmennie, ahol feltehetőleg jó helyzetben várhatja a következő lépést.

Ha valaki elérte az első titokkártya által megjelölt célt, akkor ezt a kártyát bizonyítékkul képpel fölfelé fordítva odateszi a lefelé fordítottak mellé.

Amikor legközelebb megint rajta a sor, akkor ismét megnézi lefelé fordított kártyái közül a legfölsőt, és most ehhez a célhoz igyekszik eljutni, majd, ha már sikerült, ezt a kártyát is felfedi, stb.

A játék vége

Ha egy játékosnak már valamennyi titokkártyája képpel felfelé néz, akkor arra kell törekednie, hogy figuráját visszavezesse arra a **sarokmezőre**, ahonnan elindult.

Az a **győztes**, aki valamennyi titokkártyáját felfedte és figuráját elsőként juttatta vissza a kiindulópontra.

Hogyan játsszuk a játékot kisebb gyerekekkel?

Hogy egyszerűbb legyen a játék, az elején végig lehet nézni a titokkártyákat. Ezúttal tetszőleges sorrendben kereshetjük fel a ránk váró rejtélyes tárgyakat, vagyis minden lépésnél újból kinézhetjük az éppen legkönnyebben elérhető célt.

Megállapodhatunk abban is, hogy a játék végén a figurának nem kell visszatérnie kiindulópontjára, elég, ha tetszőleges helyen kilép a labirintusból.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag



Сумасшедший лабиринт



Ravensburger Spiele® № 26 481 0

Автор: Макс Кобберт

Настольная игра для **2–4** участников в возрасте от **7** лет



Содержание: игровое поле
 34 игровые карточки с изображением ходов лабиринта
 24 секретные карточки
 4 игровые 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

Карточки, на которых изображены ходы лабиринта, перемешиваются и раскладываются на свободные ячейки игрового поля. В результате получается лабиринт с непредсказуемым расположением ходов. Одна из карточек остается лишней. В процессе игры она используется для передвижения стен лабиринта.

24 секретные карточки перемешиваются и распределяются поровну между игроками.

Карточки остаются закрытыми. Каждый игрок складывает их перед собой стопкой, рисунком вниз.

Затем каждый игрок выбирает себе **фишку** и ставит ее в угол игрового поля, помеченный соответствующим цветом.

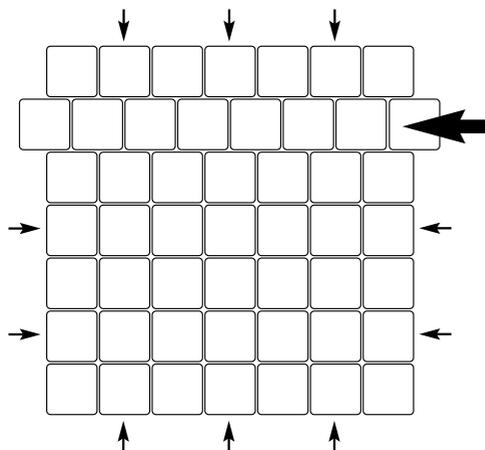
Правила игры

Игроки бросают жребий для того, чтобы определить, кому из них начинать. Ход переходит от одного игрока к другому по часовой стрелке. Первый игрок берет свою верхнюю секретную карточку и заглядывает в нее. Затем карточка кладется обратно на свое место. Предмет, изображенный на картинке, является первой целью.

Для того чтобы достичь ее, игрок должен менять расположение ходов в лабиринте, вставляя в один из рядов дополнительную карточку, и затем передвигать вперед свою фишку.

Перемещение стен лабиринта

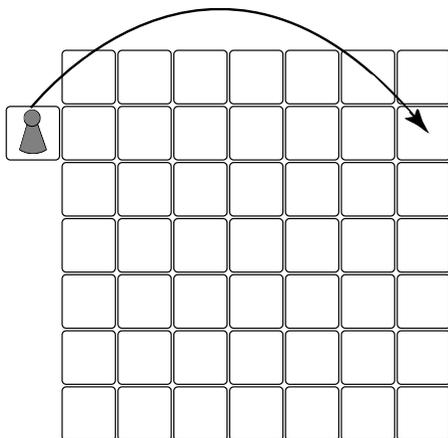
Игрок вставляет дополнительную карточку на одной из сторон игрового поля, передвигая при этом целый ряд карточек. В результате на противоположной стороне выдвигается крайняя карточка. Выпавшая из лабиринта карточка остается лежать рядом с игровым полем до тех пор, пока ход не перейдет к следующему игроку. (См. «Исключения»)



Те места, в которых в лабиринт можно вставить дополнительную карточку, отмечены стрелками на краях поля. Карточку, которая в настоящий момент является лишней, игрок может вставить в лабиринт в любом из этих мест.

Исключение: Игровую карточку нельзя снова вставить в лабиринт в том же самом месте, откуда она только что была выдвинута предыдущим игроком. Иными словами, игрок не может сразу же аннулировать ход своего предшественника.

Прежде чем делать ход своей фишкой, игрок обязан сначала сдвинуть стены лабиринта. Это делается даже в том случае, если игрок мог бы достичь своей цели, не изменяя расположения ходов. В результате перемещения стен лабиринта фишка одного из игроков, расположенная на выдвинутой карточке, может оказаться за пределами поля. В этом случае она переставляется на другую сторону поля и занимает место на только что вставленной карточке. Подобная перестановка не считается ходом.



Ходы 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 передвигаться на любое расстояние. Количество сделанных шагов не играет никакой роли. Делать ходы необязательно. Игроку разрешается пропускать свой ход.

На одной клетке игрового поля могут одновременно находиться несколько фишек.

Они не сбивают и не съедают друг друга. Если игрок не в состоянии достичь своей цели за один ход, то тогда он должен постараться передвинуть свою фишку на наиболее выгодную исходную позицию для следующего хода.

Игрок, который достиг цели, указанной на его первой 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.

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 заглянуть во все свои секретные карточки. Это значительно упрощает задачу. Кроме того, 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. По предварительной договоренности игроки могут, заканчивая игру, снимать свои фишки с поля в любом месте, вместо того, чтобы возвращаться на стартовую позицию.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag



Ludi labirint



Igra u kojoj pomicanjem zidova dolazite do cilja!

Ravensburger® igre br. 26 481 0

Autor: Max J. Kobbert

Društvena igra za 2–4 igrača iznad 7 godina starosti

Sadržaj: plan igre
34 kartice za hodnike
24 tajne kartice
4 figure za igru



Cilj igre

U ludom labirintu igrači otkrivaju tajne. Svaki igrač pokušava spretnim pomicanjem labirintskih hodnika doći do tajanstvenih predmeta i živih bića. Tko prvi otkrije sve tajne i svoju figuru ponovno vrati na početno mjesto taj je pobjednik!

Priprema

Karte za hodnike treba pomiješati i staviti ih na slobodna polja plana igre, tako da nastane slučajni uzorak labirintskih hodnika.

Preostala se karta koristi za pomicanje labirintskih hodnika. Zatim je potrebno izmiješati 24 **tajne kartice** te ih ravnomjerno podijeliti igračima. Podijeljene kartice okrenute licem prema dolje, igrači stavljaju pred sebe.

Svaki igrač izabrat će jednu **figuru** i staviti je na polje iste boje koje se nalazi u uglu plana igre.

Pravila igre

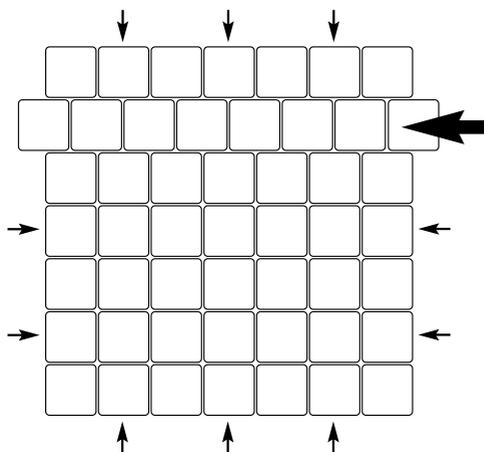
Bacanjem kocke izabire se igrač koji započinje igru. Igra se u smjeru kazaljke na satu.

Prvi igrač treba pogledati svoju najgornju tajnu karticu i zatim je vratiti na isto mjesto licem okrenutu prema dolje. Slika na kartici pokazuje mu prvi cilj do kojeg želi doći.

Da bi došao do toga cilja, igrač mora redom uvlačenjem kartice za hodnik promijeniti labirint, te zatim pomaknuti svoju figuru.

Pomicanje labirinta

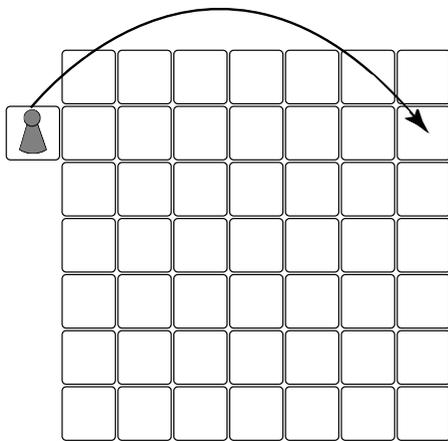
Igrač uvlači sa strane prekobrojnu kartu hodnika u plan igre tako da na suprotnoj strani plana igre opet izađe druga kartica. Izvučenu karticu treba ostaviti pokraj ruba plana igre dok na red dođe slijedeći igrač (vidi iznimku).



Mjesto gdje se uvlače kartice označena su strelicom na rubu plana igre. Prekobrajna kartica može se **svuda** uvući.

Iznimka: Karticu ne smijete uvući na istom mjestu gdje je upravo izvučena od prethodnog igrača jer bi time poništili njegov potez.

Labirint morate u svakom slučaju pomaknuti kada ste na redu. Ako je izvučena kartica hodnika na kojoj je tuđa ili vlastita figura, tu istu figuru treba vratiti na karticu hodnika koja je upravo uvučena na suprotnoj strani plana igre. To premiještanje figure ne računa se kao potez.



Pomicanje figura

Odmah nakon pomicanja hodnika igrač će napraviti potez sa svojom figurom.

Svoju figuru može pomicati do svake točke labirinta koja je povezana **neprekinutim hodnikom**. Figuru možete vući toliko daleko koliko želite, odnosno do prvog prekida hodnika. Broj koraka tu ne igra ulogu.

Ne postoji obveza pomicanja figure. Figuru možete ostaviti na istom mjestu. Na jednom polju može stajati više figura, one se ne izbacuju.

Ako ne možete doći do cilja izravnim putem, onda svoju figuru pomaknite do najbolje pozicije za slijedeći potez.

Ako je igrač stigao do cilja svoje tajne karte, kao dokaz on istu treba **okrenuti** licem prema gore i odložiti je pokraj svojih pokrivenih kartica. Kada idući put dođe na red, isti igrač ponavlja jednak postupak kao s prvom karticom te traži svoj slijedeći cilj.

Kraj igre

Igrač koji je okrenuo sve svoje tajne kartice mora pokušati svoju figuru vratiti na njezino **početno polje**.

Pobjednik je igrač koji prvi otkrije sve svoje tajne kartice te svoju figuru vrati na početnu točku.

Varijanta igre za mlađu djecu

Radi pojednostavljenja igre, igrači smiju na početku igre pogledati sve svoje kartice. Redosljed predmeta koji se traže može biti po vlastitom izboru. Igrači mogu pri svakom potezu izabrati najpovoljniji cilj.

Na kraju igre može se dogovoriti da se figure ne moraju vratiti do svog početnog polja, nego se mogu izvući na bilo kojem mjestu iz labirinta.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag



Nori labirint



Igra, pri kateri s premikanjem zidov pridete do cilja!

Ravensburger® igre št. 26 481 0

Avtor: Max J. Kobbert

Družabna igra za 2–4 igralce od 7 let naprej

Vsebina: igralna plošča
34 kartic za labirint
24 kartic s slikami predmetov
4 lesene figurice za igro



Cilj igre

V norem labirintu igralci odkrivajo skrivnosti. Vsak igralec skuša, s spretnim pomikom hodnikov v labirintu, priti do skrivnostnih predmetov in živih ljudi. Kdor prvi odkrije vse skrivnosti in se s svojo figurico ponovno vrne na začetno točko, je zmagovalec.

Priprava

Kartice za hodnike je potrebno premešati in jih postaviti na prosta polja na igralni plošči, tako da nastane trenutni vzorec labirintnega hodnika. Preostale kartice se koristijo za premikanje hodnikov v labirintu.

24 **kartic s predmeti** prav tako premešamo in jih enakomerno razdelimo igralcem. Razdeljene kartice obrnjene z licem navzdol igralec postavi pred seboj.

Vsak igralec izbere eno **figurico** in jo postavi na polje iste barve, ki se nahaja na vogalu igralne plošče.

Pravila igre

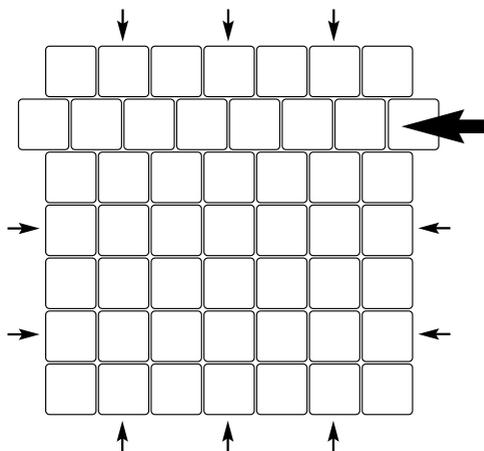
Z metom kocke določimo igralca, ki začne z igro. Nadaljujemo jo v smeri urinega kazalca.

Prvi igralec mora pogledati svojo zgornjo kartico in jo položiti nazaj prav tako obrnjeno z licem navzdol. Slika na kartici mu pove, kaj je njegov prvi cilj, do katerega mora priti.

Da bi prišel do tega cilja, mora igralec po vrsti vstavljati kartice za pomikanje hodnikov in s tem spremeniti labirint ter pomakniti svojo figuro.

Pomikanje labirinta

Igralec s strani ustavlja kartice hodnikov na igralno ploščo, tako, da na nasprotni strani plošče izpade druga kartica. Izpadla kartica mora ostati pri robu igralne plošče, vse dokler ni na vrsti naslednji igralec (glej izjemo).

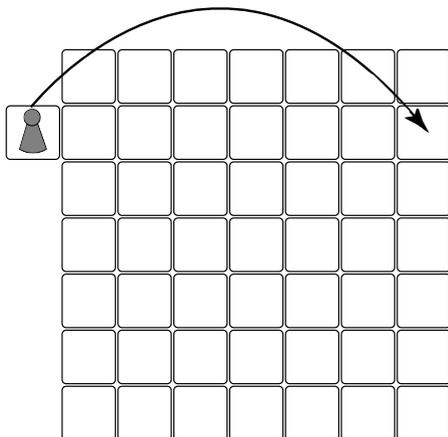


Mesto, kjer se vstavlja kartica, je označeno s puščico na robu igralne plošče. Nadštevilčno kartico lahko vstavimo **kamorkoli**.

Izjema: Kartice ne smete vstaviti na ista mesta, kjer je bila pravkar izrinjena, saj bi s tem razveljavili potezo prejšnjega igralca.

Labirint morate v vsakem **primeru premakniti**, ko pridete na vrsto. Če je izpadla iz labirinta kartica, na kateri se nahaja **figurica** – vaša ali od soigralca, jo morate vrniti v igro in sicer na nasprotni strani igralne plošče, kjer ste vstavili kartico.

Ta premik figuricene štejemo kot premik.



Pomikanje figuric

Takoj ko igralec pomakne hodnik, naredi potezo s svojo figurico.

Svojo figurico lahko pomika do vseh točk labirinta, ki so **povezane neprekinjeno**. Figure lahko premikate kamorkoli oziroma do prvega zidu, ki zapira hodnik. Število premikov pri tej igri ne igra vloge.

Figurice ni potrebno premakniti, če to ne želite. Lahko jo pustite na istem mestu.

Na enem mestu lahko stoji več figuric in se jih ne izloča.

Če ne morete priti do cilja zaradi zidov, postavite figurico na tisto mesto, ki se zdi najprimernejše za začetek v drugem krogu poskusov.

Če je igralec prispel do cilja svoje skrivne kartice, kot dokaz obrne svojo kartico in jo postavi zraven še neodkritih kartic.

Ko naslednjič pride na vrsto isti igralec, začne z igro kot na samem začetku, in išče svoj naslednji cilj.

Konec igre

Igralec, ki mu je uspelo obrniti vse svoje kartice, skuša svojo figurico pripeljati na njeno začetno polje. Zmagovalec je tisti igralec, ki odkrije vse svoje skrivnosti in se s svojo figurico vrne na začetno točko.

Možnost igranja za mlajše otroke

Zaradi poenostavljenosti igralec na začetku lahko pogleda vse svoje kartice. Redosled iskanja predmetov je po njegovi izbiri. Igralci lahko z vsakim premikom izberejo najboljši možni cilj.

Na koncu se lahko dogovorijo, da figuric ne vrnejo na svoj začetek, ampak jih lahko izrinejo iz igre na katerem koli delu labirinta.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

