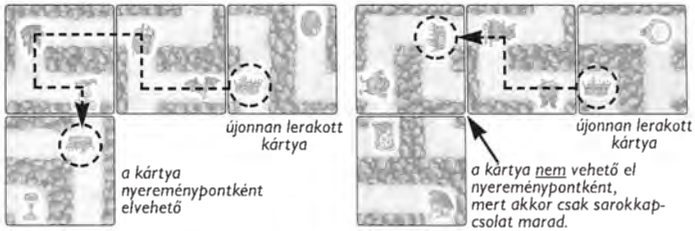
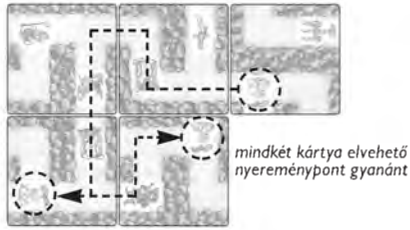


Több kincs elvétele: Olykor sikerül olyan útkapcsolatot létrehoznunk, amelyen két vagy akár több, az újonnan lerakott kártya kincsével azonos kincs is található. Ilyenkor a kincseskártyák mindegyike (példánkban a két lovagi sisak) felvehető, feltéve, hogy a többi kártya – mint azt az előbb már leírtuk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

www.ravensburger.com
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

230992

LABYRINTH

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 sprytne 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

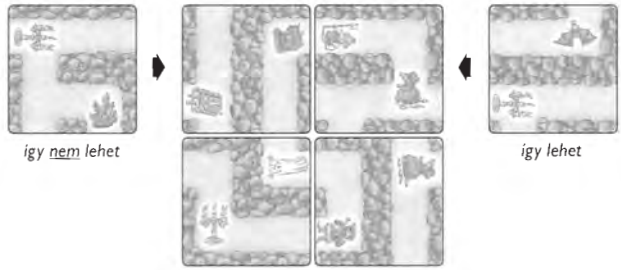
1. Dokładanie kart: Gracz, na którego kolej przypada, musi dołożyć jedną ze swoich kart do istniejącego labiryntu, w ten sposób, aby pomiędzy jego kartą i labiryntem powstała ścieżka.

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 gracze 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.

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 folyamatos 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.

LABYRINTH

KÁRTYAJÁTÉK

H

Ravensburger Spiele® Nr. 20 759 6

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

Szerző: Max J. Kobbert

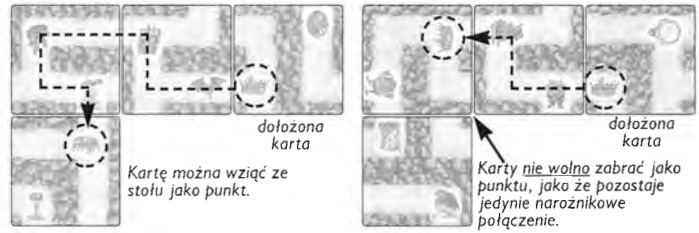
A doboz tartalma: 50 labirintus-kártya, 1 játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

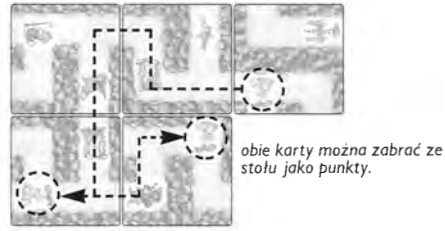
A kártyák egymás mellé helyezésével olyan labirintust hozunk létre, amely a játék folyamán állandóan változik. A cél az, hogy a kártyák ügyes elhelyezésével úgy alakítsunk ki utakat a labirintusban, hogy azok két azonos kincset (kincsesládát, sárkányt, kísértetet, stb.) egymással összekössenek. Eközben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



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.

© 2001

LABYRINTH

CZ

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

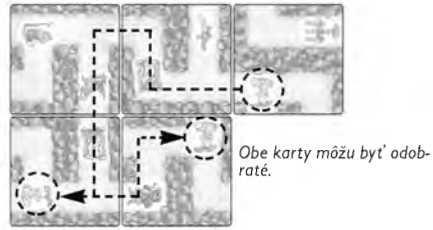
CÍL HRY

Rozkládáním karet vzniká stále se měnící labyrint. Hráči se snaží vytvořit šikovným 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.

Zobratie viacerých pokladov naraz: Niekedy sa podarí vytvoriť cestu, na ktorej ležia dva alebo viac pokladov zhodných s pokladmi na priloženej karte. Hráč smie v tomto prípade odobrať všetky karty (v tomto prípade obe rytierske helmy) za predpokladu, že ostatné karty zostanú – ako už bolo opísané – spojené celou stranou.



3. Na konci ťahu zoberieš z kôpky novú kartu tak, aby si mal v ruke vždy dve karty. Na rade je tvoj sused po ľavici.

Hra sa končí, keď sa spotrebuje celá kôpka kariet a všetci hráči odložili svoje karty. Víťazom sa stáva hráč, ktorý má po skončení hry najviac získaných kariet s pokladmi.

© 2001

PRIEBEH HRY

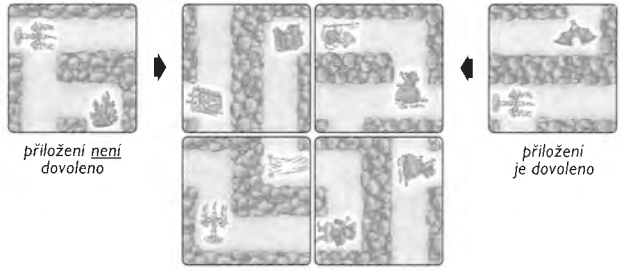
1. Prikladanie kariet: Hráč, ktorý je na rade, musí k labyrintu priložiť jednu zo svojich kariet takým spôsobom, aby sa napojil aspoň na jednu z jestvujúcich ciest v labyrinte.

Spojovanie pokladov: Ak je to možné, prilož svoju kartu tak, aby vznikla cesta vedúca od jedného pokladu na tvojej karte k rovnakému pokladu v labyrinte. *V prípade uvedenom na nasledujúcej strane od korunky na tvojej karte ku korunke v labyrinte.* Je úplne jedno, ako je cesta dlhá, alebo či sa na nej nachádzajú ešte iné poklady. Ak vhodný poklad nemáš, máš smolu. Ak sa ti však spojenie podarí, môžeš pristúpiť k …

2. Zberaniu pokladov: Ukáž cestu prstom, aby ju mohli sledovať aj ostatní spoluhráči. Potom zober kartu s druhým zhodným pokladom *(v našom prípade s korunkou)* a ponechaj si ju pri sebe. Ale iba v tom prípade, keď na seba budú zvyšné karty nadväzovať - každá musí susediť s ďalšou minimálne jednou stranou. Nie je možné, aby sa niektorá karta dotýkala zvyšných len rohom. Karta, ktorú si priložil, zostáva vždy ležať v labyrinte.

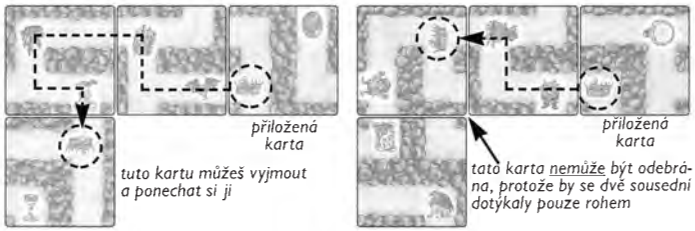
PRŮBĚH HRY

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.

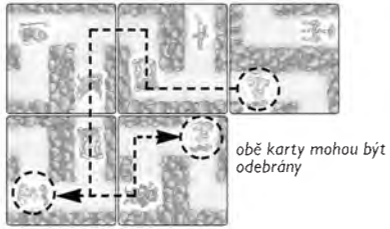


Spojování pokladů: Pokud je to možné, přilož svou kartu tak, aby vznikla průchozí cesta od jednoho pokladu na tvé kartě ke stejnému pokladu v labyrintu. *V případě uvedeném na následující straně od korunky na tvé kartě ke korunce v labyrintu.* Je úplně jedno, jak je cesta dlouhá, nebo jestli se na ní 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.

© 2001

KARTOVÁ HRA

SK

Hry Ravensburger® č. 20 759 6

Bláznivá kartová hra pre **2–6** hráčov
od **7** do **99** rokov.

Autor: Max J. Kobbert

Obsah: 50 labyrintových kariet, 1 návod na hru

CIEĽ HRY

Rozkladaním kariet vzniká stále sa meniaci labyrint. Hráči sa usilujú vytvoriť šikovným položením jednej labyrintovej karty cesty, ktoré by spájali dva rovnaké poklady (truhlice, drakov, duchov atď.). Karty sa pri hre zbierajú. Kto ich má na konci hry najviac, vyhráva.

PRÍPRAVA

Karty sa dobre zamiešajú, každý hráč dostane do ruky dve. Z balíčku kariet sa ďalej odoberú štyri karty a vytvorí sa z nich ľubovoľný štvorec, ktorý poslúži ako začiatok labyrintu. Zvyšok kariet sa položí na kôpku obrázkami dolu. Najmladší hráč otvára hru.