



Potek

Igra obsega **2 fazi**:

1. dnevno fazo (s prižgano lučjo)

2. nočno fazo (z ugasnjeno lučjo)

V obeh fazah veljajo pravila premikanja in pomikanja kot pri osnovni igri. Najprej igrate dnevno fazo, potem ugasnete luč in igrate nočno fazo.

1. Dnevna faza

Igro začne, kdor se najmanj boji teme.

Igrajte kot običajno, kakor hitro kateri od igralcev najde vse svoje zaklade na svetlem, se dnevna faza takoj konča. Zakladi, ki še niso bili najdeni, ne veljajo več. Položite karte z zakladi nazaj v škatlo. Sedaj v roko vzemite svoje nočne zaklade, zapomnite si simbol (sonce, mesec, zvezda ali strela) na svojih igralnih figuricah. Potem ugasnite luč. Levi sosed igralca, ki je končal dnevno fazo, začne igrati nočno fazo.

Primer:

Ana je uspešno našla svoj tretji zaklad v dnevni fazi. S tem se dnevna faza konča. **Beni** in **Klavdija** imata vsak še po eno karto z zakladom, ki ga še nista našla. Vsak svojo karto z zakladom položi nazaj v škatlo. Sedaj vsi trije igralci v roke vzamejo svoje karte z nočnimi zakladi in ugasnejo luč. Igralne figurice ostanejo na svojih mestih. Kot naslednji je na vrsti **Beni**. Izbere si enega od 3 nočnih zakladov, vstavi karto s hodnikom in pomakne svojo igralno figurico itd.

2. Nočna faza

Med dnevno fazo nisi dosegel vseh svojih zakladov? S pomočjo dragocenih nočnih zakladov še vedno lahko spremeniš potek igre in zmagaš!

Če si na vrsti, poskušaš najti **poljubni** nočni zaklad, torej katerega koli od nočnih zakladov na tvojih kartah. Nočni zaklad poskušaš doseči s premikanjem in pomikanjem. Na robu igralne podlage vam karte s hodniki, označene z „X“, prikazujejo mesta, na katerih ni mogoče ničesar premikati.



Ko dosežeš enega od svojih zakladov, ustrezno karto z zakladom dobro vidno položiš predse.

Si našel vse nočne zaklade? Potem poskusi čim prej doseči svoje začetno polje.

Konec igre

Igra se konča, kakor hitro kateri od igralcev najde vse nočne zaklade in potem na svoje začetno polje postavi svojo igralno figurico. Kot nagrado sme obrniti enega od 3 kovancev in ga obdržati.

Sedaj izračunajte svoje točke od zakladov

Vsak najdeni **dnevni zaklad** prinese **1** točko od zakladov. Vsak najdeni **nočni zaklad** prinese **2** točki od zakladov. Kdor je igro zaključil, dodatno prejme točke odkritega **kovanca** (**1, 3** ali **5** točk od zakladov).

Igralec z največ točkami od zakladov je zmagovalec igre. Pri enakem številu točk zmaga, kdor ima pred seboj več kart z zakladi. Če je potem število točk še vedno enako, zmagajo vsi igralci z enakim številom.

Nasveti in navodila:

tako svoj labirint pripravite do tega, da zasveti!

Če se vaš labirint po dnevni fazi ne bi dovolj svetil, lahko poskusite naslednje:

1. Čim bližje je vir svetlobe, tem bolje: med dnevno fazo na mizo, kjer poteka igra, postavite namizno luč, ki bo aktivirala svetlečo barvo.

2. Čim bolj „bela“ je svetloba, tem bolje: viri svetlobe z visokim deležem UV-sevanja (bele LED-luči, dnevna svetloba, halogenske luči, varčne svetilke) svetlečo barvo najboljše aktivirajo. Žarnice ali LED-luči s „toplo rumeno“ svetlobo za to potrebujejo dlje časa.

3. Čim večja tema, tem boljše: prostor, v katerem igrate, naj bo čim bolj temen. Če igrate z otroci, prostor lahko v celoti zatemnite, in potem uporabite npr. nočno luč. Potem tema ne bo več tako polna strahov.

© 2016

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com



234252



Dla 2–4 graczy w wieku od 7 lat

Autor: Max J. Kobbert

Ilustracja: Joachim Krause

Projekt: DE Ravensburger, Vera Bolze (instrukcja do gry)

Zdjęcia: Becker Studios

Witaj w zwiariowanym labiryncie!

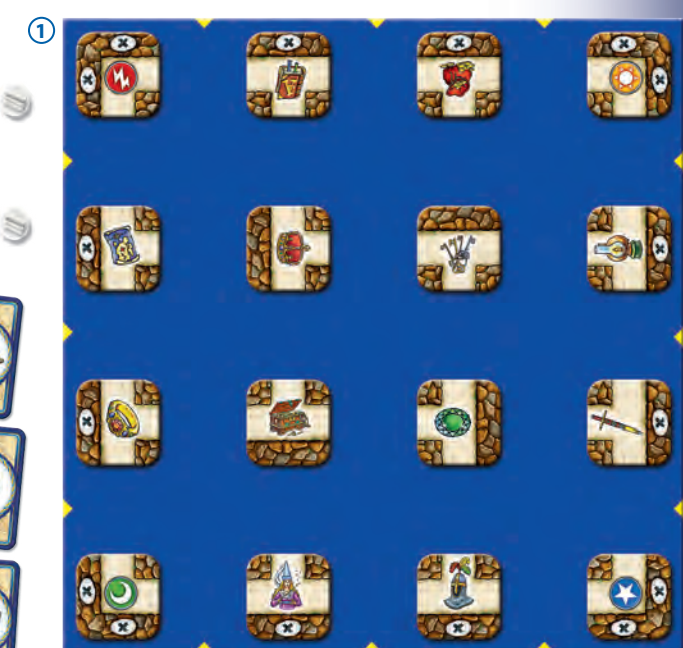
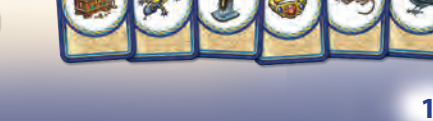
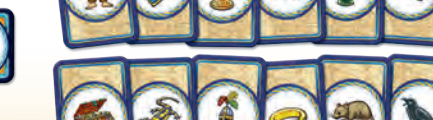
Dwie doskonałe możliwości gry: znany i lubiany podstawowy wariant gry lub wariant „Świeący labirynth”. W tym wariacie gry zaczynacie grać w oświetlonym pomieszczeniu, po czym w środku gry wyłączacie światło – labirynth zaczyna się świecić. Najpierw przedstawione są zasady gry podstawowej, a potem objaśniona jest gra w „Świeący labirynth”.

Zawartość:

- ① 1 plansza do gry z 16 stałymi kartami korytarzy
- ② 34 kwadratowe karty korytarzy
- ③ 24 karty skarbow
- ④ 4 figurki

Wariant gry „Świeący labirynth”:

- ⑤ 12 kwadratowych kart nocnych skarbow
- ⑥ 3 monety o wartości 1, 3, 5



Podstawowy wariant gry

Cel

W zaczarowanym labiryncie wybieracie się na poszukiwanie tajemniczych przedmiotów i postaci. Każdy próbuje utorować sobie drogę zręcznie przesuwając korytarze, aby dotrzeć do poszukiwanego skarbu. Ten, kto pierwszy znajdzie wszystkie swoje skarby i powróci figurką na swoje pole startowe, wygrywa.

Przygotowanie

Przed rozpoczęciem gry po raz pierwszy należy najpierw ostrożnie oddzielić karty korytarzy i skarbów od arkuszy. Karty korytarzy należy potasować, odkryć i położyć na wolnym polu na planszy do gry w taki sposób, aby powstał przypadkowy labirynt. Jedna karta korytarzy pozostaje niewykorzystana. Będzie ona służyć do przesuwania labiryntu. Potasujcie również 24 karty skarbów i podzielcie po równo między wszystkich graczy. Połóżcie karty skarbów przed sobą w stos z ukrytymi obrazkami, nie patrzcie na obrazki.

Teraz każdy wybiera po jednej figurce i stawia ją na polu startowym w tym samym kolorze w rogu planszy do gry. Zaczynamy!



Przebieg

Każdy gracz sprawdza w tajemnicy przed innymi leżącą z wierzchu stosu kartę skarbów. Pokazuje ona skarb, który gracz musi znaleźć w pierwszej kolejności. Grę rozpoczyna gracz, który poszukiwał skarbu jako ostatni. Następnie gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Ruch składa się zawsze z dwóch kroków:

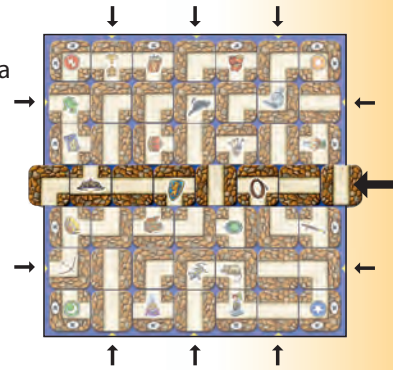
1. Przesuwanie korytarzy
2. Ruch figurką

Gdy przypadnie Twoja kolej, próbujesz dotrzeć do pola w labiryncie, na którym jest przedstawiony ten sam skarb, co na Twojej aktualnej karcie skarbów. W tym celu musisz **najpierw** przesunąć rząd kart korytarzy w labiryncie, a **potem** wykonać ruch figurką.

1. Przesuwanie korytarzy

Na krawędzi planszy do gry znajduje się 12 strzałek. Wskazują one rzędy, w które można wsunąć wolną kartę korytarzy. Stałe karty korytarzy są oznaczone czarnym znakiem „X” i nie mogą zostać przesunięte. Gdy przypadnie Twoja kolej, wybierasz rząd kart i wsuwasz do niego kartę korytarzy, aż po przeciwległej stronie zostanie wysunięta dokładnie jedna karta korytarzy. Jedyne ograniczenie:

Nie wolno wsuwać karty korytarzy z powrotem w tym samym miejscu, w którym została ona w poprzednim ruchu wysunięta.



Porada: Zapamiętaj sobie, gdzie nie wolno Ci wsunąć karty korytarzy, zostawiając ją w tym miejscu aż do ponownego użycia.

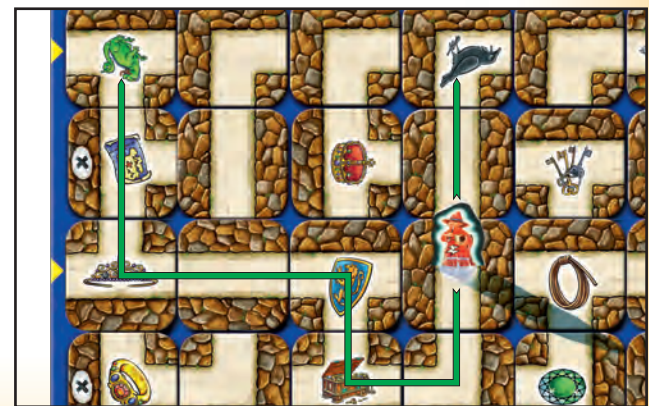
Czy podczas przesuwania wysunięta zostaje z labiryntu własna figurka albo figurka innego gracza? Należy ją od razu postawić po przeciwległej stronie na nowo wsuniętej karcie korytarzy. Ustawienie figurki nie liczy się jako ruch!



Uwaga: Wolną kartę korytarzy **trzeba** zawsze wsunąć. Ma to miejsce również wtedy, gdy można dotrzeć do skarbu bez przesuwania korytarzy.

2. Ruch figurką

Po przesunięciu korytarzy możesz wykonać ruch figurką na każde pole, które możesz osiągnąć nieprzerwaną drogą w labiryncie. Możesz wykonać ruch tak daleko jak chcesz. Możesz również nie wykonać żadnego ruchu.



Če se tvoja poteza konča na iskanem zakladu, si ga našel. Karto z zakladom s sliko navzgor položi poleg svojega kupa kart. Sedaj si lahko takoj ogledaš naslednjo karto z zakladom na svojem kupu kart. Ta ti prikazuje tvoj naslednji cilj.

Nasvet: Če v neki potezi svojega cilja ne moreš doseči, si poskušaj v tej potezi zagotoviti čim bolj ugoden izhodiščni položaj za naslednjo potezo.

Sedaj se igra nadaljuje v smeri urnega kazalca: najprej je treba vstaviti prsto karto s hodnikom, potem pa pomakniti igralno figurico itd.

Konec igre

Si našel vse svoje zaklade? Sedaj se samo še moraš vrniti na svoje začetno polje.

Če ti uspe kot prvemu priti nazaj na svoje začetno polje, se igra takoj konča in si zmagal!

Nasveti za igro z majhnimi otroci

Karte z zakladi porazdelite kot običajno. Potem vse svoje karte z zakladi položite predse s slikami navzgor (da so zakladi vidni).

Ko si na vrsti, poskušaš doseči **poljuben** zaklad z ene od tvojih kart. Ti je uspelo? Potem karto z zakladom obrneš navzdol. Ko so vse tvoje karte z zakladom obrnjene navzdol, se moraš kot običajno še vrniti na začetno polje, da lahko v tej igri zmagáš.



Svetleči labirint

Šele ko se stemni, lahko najdete tudi dragocene nočne zaklade, ki so na svetlobi skoraj nevidni. Poleg tega lahko pridobite dragoceni kovance!

Veljajo pravila osnovne igre z naslednjimi spremembami:

Cilj

Zmagovalec je, kdor je zbral največ točk z zakladi.

Priprave

Ta labirint se sveti samo v temi! Zato to igro igrajte v prostoru, ki ga lahko zatemnite.

Igro najprej sestavite na svetlem, kot običajno. Poleg pripomočkov za osnovno igro za to različico igre potrebujete **3 kovance** in **karte z nočnimi zakladi**.



Pomešajte 3 kovance in jih s podobo navzdol položite poleg igralne podlage. Poskrbite za to, da nihče ne more vedeti, katera številka spada h kateremu kovanču.

Pomešajte in razdelite karte z zakladi in z nočnimi zakladi:

- 2 in 3 osebe: vsaka dobi **4** karte z zakladi in **4** z nočnimi zakladi
- 4 osebe: vsaka dobi **3** karte z zakladi in **3** z nočnimi zakladi

Ostale karte dajte nazaj v škatlo.

Sedaj vse svoje karte z zakladi s sliko navzdol položite na kup, karte z nočnimi zakladi pa **sliko navzgor** in **eno poleg druge** na mizo.



Ne pozabite: da bodo simboli na kartah z nočnimi zakladi pozneje lahko svetili, **mora**jo biti na začetku igre na mizo položeni **sliko navzgor**.



Osnovna igra

Cilj

V začaranem blodnjaku se boste podali v iskanje skrivnostnih predmetov in bitij. Vsak si poskuša s spretnim premikanjem hodnikov ustvariti prosto pot in se napotiti k svojemu iskanemu zakladu. Kdor prvi najde vse svoje zaklade in svojo igralno figurico spravi nazaj na njeno začetno polje, zmagava.

Priprave

Pred začetkom prve igre previdno ločite karte s hodniki in karte z zakladi od njihovih podlag.

Potem karte s hodniki premešajte in jih s sliko navzgor položite na prosta polja načrta igre, tako da nastane slučajni labirint. Ena karta s hodnikom ostane neuporabljena. Ta se uporablja za premikanje hodnikov labirinta. Premešajte tudi 24 kart z zakladi in jih enakomerno porazdelite med vse igralce. Položite svoje karte z zakladi s slikami navzdol na kup pred seboj, pri tem si kart ne smete ogledati.

Vsak si sedaj izbere eno igralno figurico in jo postavi na začetno polje enake barve v enem od kotov načrta igre. Igra se lahko začne!



Potek

Vsak igralec si sedaj na skrivaj ogleda karto z zakladom na vrhu svojega kupa kart. Ta karta prikazuje zaklad, ki ga je treba najti kot prvega. Igro začne, kdor je nazadnje iskal zaklade.

Potem igra poteka v smeri urnega kazalca.

1. premik hodnikov

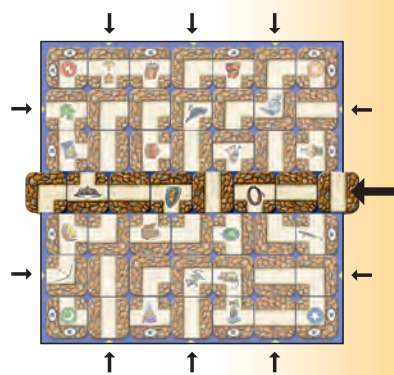
2. pomik igralne figurice

Ko si na vrsti, poskušaš priti na polje v labirintu, ki prikazuje enak zaklad kot tvoja trenutna karta z zakladom. V ta namen zmeraj najprej premakneš eno vrsto kart s hodniki v labirintu in potem pomakneš svojo figurico naprej.

1. Premik hodnikov

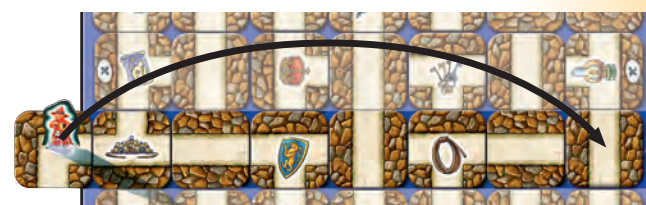
Ob robu načrta igre je 12 puščic. Te označujejo vrste, v katere lahko potisneš prosto karto s hodnikom. Nameščene karte s hodniki so označene s črnim znakom „X“, tukaj ni mogoče premikati nobene karte.

Ko si na vrsti, se odločiš za eno od vrst in karto s hodnikom potisneš tako daleč v vrsto, da na nasprotni strani z igralne podlage na mizo potisneš točno eno karto. Edina omejitev: karte s hodnikom ne smeš vstaviti na mestu, na katerem je bila pri prejšnji potezi igre odstranjena z igralne podlage na mizo.



Nasvet: Odstranjeno karto do njene vnovične uporabe pustite ležati na njenem mestu, da si zapomnite, kje ni dovoljeno vstaviti nove karte s hodnikom.

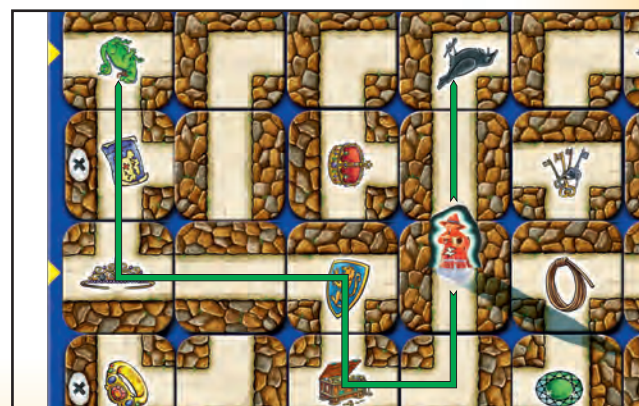
Je kdo od vas pri premikanju iz labirinta potisnil lastno ali tujo igralno figurico? V tem primeru jo je treba takoj na nasprotni strani postaviti na novo vstavljeno karto s hodnikom. Ta premestitev ne velja kot poteza!



Pozor: Prosto karto s hodnikom **je treba** v vsakem primeru vstaviti. To velja tudi, če bi bilo zaklad mogoče doseči tudi brez premikanja hodnikov.

2. Pomik igralne figurice

Po premiku smeš svojo igralno figurico pomakniti na vsako polje, ki ga lahko dosežeš z neprekinjeno hojo po labirintu. Figurico lahko pomakneš tako daleč, kot hočeš. Pri tem lahko tudi obstaneš na enem polju.



Ježeli skończysz ruch na polu z poszukiwanym skarbem, uważany jest on za znaleziony. Połóż kartę skarbów odkrytą obok Twojego stosu kart. Teraz możesz od razu sprawdzić następną kartę skarbów z Twojego stosu kart. Pokaże Ci ona nowy cel.

Porada: Jeżeli nie uda Ci się osiągnąć celu podczas Twojego ruchu, spróbuj wybrać możliwie jak najkorzystniejszą pozycję wyjściową dla następnego ruchu.

Gra toczy się dalej w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara: Najpierw wsunięta zostaje wolna karta korytarzy, potem wykonany ruch figurką itp.

Koniec gry

Znalazłeś wszystkie Twoje skarby? Teraz musisz już tylko wrócić na Twoje pole startowe.

Gdy wrócisz na Twoje pole startowe, gra się kończy, a Ty wygrywasz!

Gra z udziałem młodszych dzieci

Rozdzielcie karty skarbów w zwykły sposób. Następnie połóżcie wszystkie karty skarbów odkryte przed sobą (tak, aby skarby były widoczne).

Gdy przypadnie na Ciebie kolej, próbujesz dotrzeć do dowolnego skarbu z Twoich kart. Udało Ci się? To zakryj teraz tą kartę skarbów. Gdy odwrócisz wszystkie Twoje karty, musisz już tylko wrócić na Twoje pole startowe, aby wygrać grę.



Świecący labirynt

Tylko wtedy, gdy jest ciemno, możecie zobaczyć cenne nocne skarby, które są w świetle prawie niewidoczne. Poza tym możecie wygrać cenną monetę!

Obowiązują zasady podstawowego wariantu gry z następującymi zmianami:

Cel

Wygrywa ten, który zbierze najwięcej punktów za skarby.

Przygotowanie

Ten labirynt świeci się, gdy jest ciemno! Gra musi się więc odbywać w pomieszczeniu, które można zaciemnić. Przygotujcie najpierw planszę do gry w oświetlonym pomieszczeniu.

Dodatkowo do podstawowego wariantu gry będą Wam potrzebne **3 monety** i **karty nocnych skarbów**.



Potasujcie 3 monety i połóżcie je z zasłoniętymi obrazkami obok pola do gry. Nikt nie może wiedzieć, jaka liczba się kryje pod daną monetą.

Potasujcie i rozdzielcie karty skarbów i karty nocnych skarbów:

- 2 i 3 graczy: Każdy otrzymuje **4** karty skarbów i **4** karty nocnych skarbów
- 4 graczy: każdy otrzymuje **3** karty skarbów i **3** karty nocnych skarbów

Pozostałe karty wracają do pudełka.

Ułóżcie teraz wszystkie karty skarbów z zakrytymi obrazkami w stosie, a karty nocnych skarbów z **otwartymi** obrazkami **jedna obok drugiej** przed sobą.



Pamiętajcie! Aby symbole na kartach nocnych skarbów mogły się naładować, należy je na początku gry położyć **przednią stroną skierowaną do góry**.





Przebieg

Gra składa się z 2 faz:

1. Faza dnia (włączone światło)

2. Faza nocy (wyłączone światło)

Podczas obydwu faz gry obowiązują te same zasady co do przesuwania korytarzy i wykonywania ruchów jak w podstawowym wariantcie gry. Najpierw gracie fazę dnia, potem wyłączacie światło i gracie fazę nocy.

1. Faza dnia

Grę rozpoczyna ten, kto najmniej boi się ciemności. Gra toczy się według zwykłych zasad, aż jeden z graczy znajdzie **wszystkie** swoje skarby widoczne w świetle, wówczas faza dnia kończy się. Nie znalezione skarby przepadają. Te karty skarbów odkładacie z powrotem do pudełka. Weźcie do ręki karty nocnych skarbów, zapamiętajcie symbol (słońce, księżyc, gwiazda i błyskawica) na Waszych figurkach. Teraz wyłączcie światło. Gracz po lewej stronie gracza, który zakończył fazę dnia, rozpoczyna fazę nocy.

Przykład:

Ani udało się znaleźć w fazie dnia swój trzeci skarb. Kończy ona fazę dnia. **Piotrek** i **Klaudia** mają jeszcze po jednej karcie skarbów, których jeszcze nie znaleźli. Odkładają oni te karty skarbów z powrotem do pudełka. Teraz wszyscy gracze biorą do ręki karty nocnych skarbów i wyłączają światło. Figurki do gry pozostają na swoich pozycjach. Teraz kolej ma **Piotrek**. Wybiera on jeden z 3 nocnych skarbów, wsuwa kartę korytarzy, wykonuje ruch figurką itd.

2. Faza nocy

Nie udało Ci się dotrzeć do wszystkich Twoich skarbów w fazie dnia? Dzięki cennym nocnym skarbowi może teraz odwrócić los i mimo wszystko wygrać!

Gdy przypadnie Twoja kolej, próbujesz dotrzeć do **dowolnego** nocnego skarbu, który może być również Twoim nocnym skarbem. Próbujesz do niego dotrzeć przesuwając korytarze i wykonując ruch figurką. Na krawędzi karty korytarzy oznaczone znakiem „X” pokazują rzędy, których nie wolno Wam przesunąć.



Gdy dotrzesz do jednego z Twoich skarbów, kładziesz kartę skarbów w dobrze widoczny sposób przed sobą.

Znalazłeś wszystkie nocne skarby? To postaraj się teraz jak najszybciej wrócić na Twoje pole startowe.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy jeden z graczy znajdzie wszystkie swoje skarby nocne i wróci swoją figurką na pole startowe.

W nagrodę może on teraz odsłonić jedną z 3 monet i zabrać ją.

Liczenie punktów za skarby

Za każdy znaleziony **skarb dzienny** dostajecie **1** punkt. Za każdy znaleziony **skarb nocny** dostajecie **2** punkty. Ten, kto zakończy grę, dostaje dodatkowe punkty przedstawione na odkrytej **monecie** (**1, 3 lub 5** punktów).

Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. Gdy dwóch graczy ma tę samą największą ilość punktów, wygrywa ten, kto ma przed sobą najwięcej kart skarbów. Jeżeli nadal jest remis, wygrywają obydwaj gracze.

Porady:

Tak rozświetlicie labirynt!

Jeżeli labirynt w nocnej fazie nie świeci się wystarczająco mocno, możecie spróbować tego:

1. Im bliżej źródła światła, tym lepiej: Postawcie np. podczas fazy dnia na stole lampkę, która naładuje farbę fosforyzującą.

2. Im „bielsze” światło, tym lepiej: Źródła światła o wysokim udziale promieni UV (białe światło LED, światło dzienne, lampy halogenowe, lampy energooszczędne) najlepiej naładują farbę fosforyzującą. Żarówki lub lampy LED o „ciepłym żółtym” świetle potrzebują więcej czasu.

3. Im ciemniej, tym lepiej: Pomieszczenie, w którym gracie, powinno być jak najciemniejsze. Jeżeli gra odbywa się z udziałem dzieci, można całkiem zaciemnić pomieszczenie i użyć np. nocnego światła. Wtedy ciemność nie będzie taka przeraźliwa.

© 2016

Wyprodukowano w Republice Czeskiej.

Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe elementy – ryzyko połknięcia lub zadławienia.

Prosimy zachować opakowanie i instrukcję ze względu na zawarte informacje lub na wypadek reklamacji. Prosimy usunąć opakowanie przed udostępnieniem zabawki dziecku.



Za 2 do 4 igralce od 7 let

Avtor: Max J. Kobbert

Ilustracije: Joachim Krause

Oblikovanje: DE Ravensburger, Vera Bolze (navodila za igro)

Fotografije: Becker Studios

Dobrodošli v divjem labirintu!

Čakata vas dve zabavni različici igre: igrate lahko priljubljeno in znano osnovno igro, ali pa poskusite igrati „Svetleči labirint”. Pri tej različici začnete igrati na svetlem, potem pa na sredini igre ugasnete luč – in labirint se začne svetiti. Najprej so navedena pravila osnovne igre, potem pa sledi razlaga „Svetlečega labirinta”.

Vsebina:

① 1 načrt igre z nameščenimi 16 kartami s hodniki

② 34 kvadratnih kart s hodniki

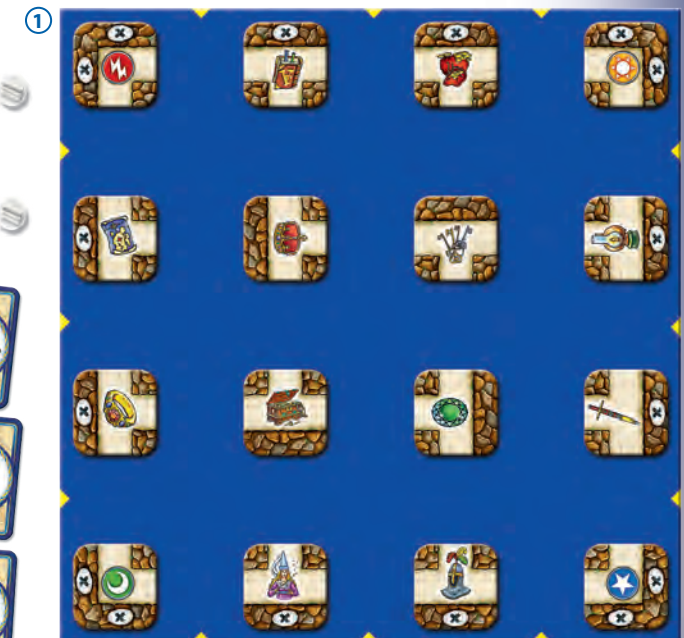
③ 24 kart z zakladi

④ 4 igralne figurice

Za „Svetleči labirint”:

⑤ 12 kvadratnih kart z nočnimi zakladi

⑥ 3 kovanci z vrednostjo 1, 3, 5



Tijek igre

Igra se sastoji od **2 faze**:

- 1. dnevne faze** (svjetlo uključeno) i
- 2. noćne faze** (svjetlo isključeno).

U objema fazama vrijede pravila za guranje i poteze iz osnovne verzije igre. Najprije se igra dnevna faza, a potom se svjetlo isključuje i igra se noćna faza.

1. Dnevna faza

Započinje je onaj igrač koji se najmanje boji mraka. Igra se kao i obično. Čim jedan igrač pronađe **sva** svoja blaga na svjetlu, dnevna faza završava. Blaga koja dotad nisu pronađena – propadaju. Te karte blaga vraćaju se u kutiju. Zatim uzmete svoja noćna blaga u ruku, pamteći simbole (Sunce, Mjesec, zvijezda ili munja) na igračim figurama. Isključite svjetlo. Noćnu fazu započinje lijevi susjed onog igrača koji je završio dnevnu fazu.

Primjer:

Ana je uspjela pronaći treće blago u dnevnoj fazi. Time ta faza završava. **Ivan** i **Klaudija** imaju još svatko po jednu kartu blaga za koje **nisu** pronašli pripadajuće blago. Oboje vraćaju te karte blaga u kutiju. Potom sve troje uzimaju svoje karte noćnog blaga i isključuju svjetlo. Igrače figure ostaju na svojim mjestima. Sljedeći je na redu **Ivan**. On traži jedno od 3 noćna blaga, umeće pločicu i pomiče svoju igraču figuru itd.

2. Noćna faza

Nisi pronašao sva svoja blaga u dnevnoj fazi? Zahvaljujući vrijednom noćnom blagu, igru možeš okrenuti u svoju korist i svejedno pobijediti!

Kada dođeš na red pokušaj pronaći **neko** – bilo koje – od svojih noćnih blaga. Pokušaj doći do njega guranjem pločica i pomicanjem figure. Na rubu ti pločice s oznakom „X“ pokazuju gdje ne smiješ gurati pomične pločice.



Dođeš li do nekog od svojih blaga, postavi odgovarajuću kartu blaga ispred sebe tako da se dobro vidi.

Pronašao si sva noćna blaga? Onda pokušaj što brže doći do svog početnog polja.



Kraj igre

Igra završava čim jedan igrač pronađe sva svoja noćna blaga i potom vrati svoju igraču figuru na početno polje. Za nagradu može otkriti i uzeti jednu od 3 kovanice.

Računanje bodova

Svako pronađeno **dnevno blago** donosi **1** bod. Svako pronađeno **noćno blago** donosi **2** boda. Tko završi igru, dodatno dobiva bodove s otkrivene **kovanice (1, 3 ili 5 bodova)**.

Igru osvaja onaj igrač koji ima najviše bodova. Ako više igrača ima jednak broj bodova, pobjednik je onaj tko ispred sebe ima više karata blaga. Ako je i tada rezultat neriješen, svi su sudionici pobjednici.

Savjeti i trikovi:

Ovako ćeš svoj labirint navesti da zasvijetli!

Ako labirint nakon dnevne faze ne svijetli dovoljno, možeš isprobati sljedeće:

- 1. Što je izvor svjetlosti bliži, to bolje:** Primjerice, tijekom dnevne faze na igraču stol postavi stolnu svjetiljku kojom ćeš napuniti fluorescentnu boju.
- 2. Što je svjetlo „bjelje“, to bolje:** Izvori svjetlosti s visokim udjelom UV zračenja (bijela LED svjetla, dnevno svjetlo, halogene svjetiljke, štedne svjetiljke) najbolje će napuniti fluorescentnu boju. Uz obične ili LED žarulje s „toplim žutim“ svjetlom punjenje će trajati duže.
- 3. Što mračnije, to bolje:** Prostor u kojem se igra treba biti što mračniji. Ako igru igraš s djecom, prostoriju možeš potpuno zamračiti i zatim upaliti noćnu svjetiljku. Tada im mrak neće biti tako strašan.

© 2016



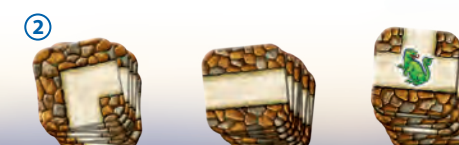
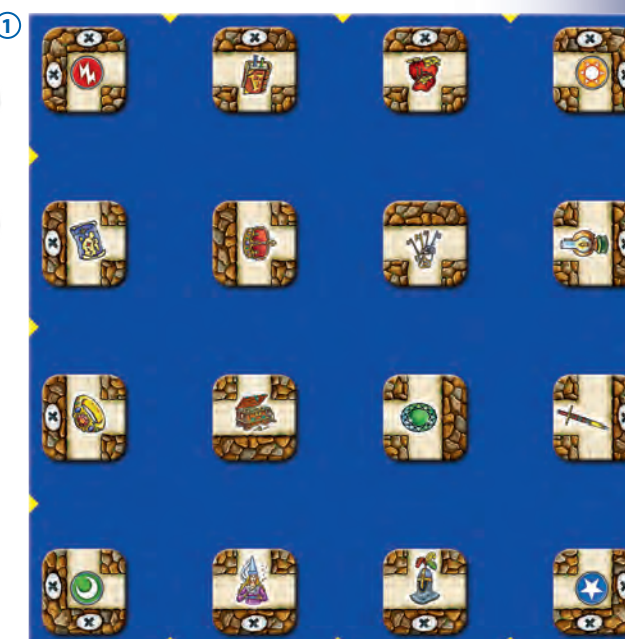
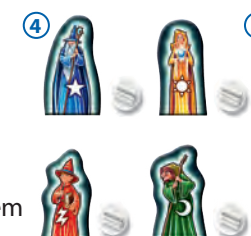
Pro 2 až 4 hráče od 7 let
 Autor: Max J. Kobbert
 Ilustrace: Joachim Krause
 Design: DE Ravensburger, Vera Bolze (návod ke hře)
 Fotografie: Becker Studios

Vítejte v bláznivém labirintu!

Čekají vás dvě zábavné varianty hry: Můžete si zahrát buď známou a oblíbenou základní hru, anebo vyzkoušet „Zářící labirint“. U této druhé možnosti začnete hrát za světla, ale uprostřed hry zhasnete – a začne svítit labirint. Nejprve zde najdete pravidla základní hry, dále jsou vysvětlena pravidla pro „Zářící labirint“.

Obsah

- 1 hrací deska s 16 pevnými kartami s chodbami
 - 34 čtvercových karet s chodbami
 - 24 karet s pokladem
 - 4 hrací figurky
- Pro „Zářící labirint“:
- 12 čtvercových nočních karet s pokladem
 - 3 mince v hodnotě 1, 3, 5



Základní hra

Cíl

Vydáte se na cestu zakletým bludištěm a budete hledat tajemné předměty a bytosti. Cestou se každý snaží výhodně posunovat chodby a otevřít si tak cestu ke svému hledanému pokladu. Vyhraje ten, kdo jako první najde všechny své poklady a se svou figurkou se vrátí zpátky na startovní políčko.

Příprava hry

Před první hrou uvolněte z kartonových desek karty s chodbami a karty s pokladem. Karty s chodbami zamíchejte a rozložte je lícem nahoru na volná políčka hrací desky tak, že vznikne náhodný labyrint. Zbyde vám jedna karta s chodbou. Tu použijete k posunování chodeb labyrintu. 24 karet s pokladem promíchejte a rozdělte je rovnoměrně mezi hráče. Hráči si své karty s pokladem složí do sloupku před sebe lícem dolů, nesmí si je však prohlédnout. Každý hráč si vybere svou hrací figurku a postaví ji na startovní políčko stejné barvy v jednom z rohů hrací desky. A hra může začít!



Průběh hry

Každý hráč se skrytě podívá na vrchní kartu ve svém sloupku. Je na ní vyobrazen poklad, který musí hráč hledat jako první. Začíná ten, kdo se nejméně bojí potmě. Poté se pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Jeden tah se skládá ze dvou kroků:

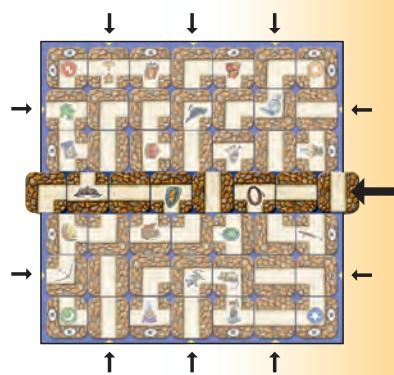
1. Posunutí chodeb
2. Tah figurkou

Hráč, který je na řadě, se snaží dostat se v labyrintu na políčko, na kterém je vyobrazen stejný poklad jako je na jeho kartě. Aby toho dosáhl, musí **nejprve** posunout řadu karet s chodbami v labyrintu a **poté** táhnout se svou figurkou.

1. Posunování chodeb

Na okraji hrací desky najdete 12 šipek. Označují řady, do kterých může být zasunuta volná karta s chodbou. Pevné karty s chodbami jsou označeny černým „X“ – na tomto místě se nedá zasunout nic.

Hráč, který je na řadě, si vybere některou řadu labyrintu a zasune do ní volnou kartu s chodbou tak daleko, aby se na protějším konci právě jedna karta vysunula. Je tu jediné omezení: Karta s chodbou **nesmí** být zasunuta zpátky tam, kde byla v předchozím tahu vysunuta.



Tip: Místo, kam nesmíte kartu zasunout, si označte tak, že kartu na tomto místě necháte ležet do doby, než bude zase použita.

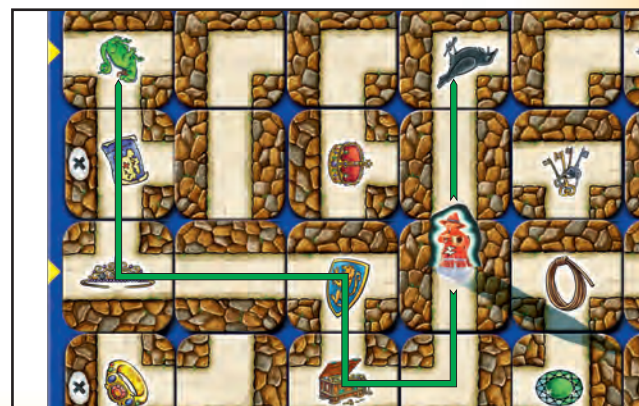
Byla při posunování labyrintu vysunuta vaše nebo cizí figurka? Pak ji okamžitě postavte na protilehlé straně na kartu s chodbou, která byla do labyrintu zasunuta. Toto přesazení figurky se nepovažuje za tah.



Pozor: Volná karta s chodbou **musí** být zasunuta vždy. A to i v případě, že by byl poklad dosažitelný i bez posunutí chodeb.

2. Tah figurkou

Po posunutí chodeb labyrintu smíte se svou figurkou táhnout na jakékoliv políčko, k němuž vede nepřerušovaná chodba. Můžete táhnout tak daleko, jak budete chtít. Můžete ale také zůstat stát.



Ako potez završiš na traženom blagu, pronašao si ga. Kartu blaga položi pored svoga špila, slikom prema gore. Potom odmah smiješ pogledati sljedeću kartu blaga iz svoga špila. Na njoj ćeš pronaći svoj novi cilj.

Savjet: Ako u jednom potezu ne možeš doći do svoga cilja, trebaš si pokušati osigurati najpovoljniju polazišnu točku za sljedeći potez.

Igra se potom nastavlja u smjeru kretanja kazaljki sata: najprije umetni slobodnu pločicu, zatim pomakni figuru itd.

Kraj igre

Pronašao si sva svoja blaga? Onda se samo još moraš vratiti na svoje početno polje. Ako se uspiješ prvi vratiti na svoje početno polje, igra je gotova i ti si pobjednik!

Savjeti za igranje s mlađom djecom

Podijeli karte kao i obično. Zatim položi svoje karte blaga ispred sebe slikom prema gore (tako da se blaga vide).

Kada dođeš na red, pokušaj doći do **bilo kojega** od svojih blaga. Uspio si? Onda preokreni odgovarajuću kartu blaga. Kada preokreneš sve karte blaga moraš se, kao i obično, vratiti na početno polje da bi pobijedio.



Svijetleći labyrint

Dragocjena noćna blaga koja su na svjetlu gotovo nevidljiva možeš pronaći tek kada zavlada mrak. Osim toga, možeš osvojiti i vrlo vrijednu kovanicu!

Vrijede sva pravila iz osnovne verzije igre uz sljedeće izmjene:

Cilj

Pobjednik je onaj igrač koji sakupi najviše bodova.

Priprema

Ovaj labyrint svijetli samo u tami! Stoga se igra treba igrati u prostoriji koja se može zamračiti.

Igru najprije započni na svjetlu, kao i obično.

Uz materijale potrebne u osnovnoj verziji igre, za ovu su ti verziju potrebne i **3 kovanice** te **karte noćnog blaga**.



Promiješaj 3 kovanice te ih položi uz ploču za igranje brojem prema dolje. Pazi na to da nitko ne zna koji se broj krije ispod pojedine kovanice.

Promiješaj i podijeli karte blaga i karte noćnog blaga:

- 2 i 3 osobe: svatko dobiva **4** karte blaga i **4** karte noćnog blaga
- 4 osobe: svatko dobiva **3** karte blaga i **3** karte noćnog blaga

Preostale karte vraćaju se u kutiju.

Položi zatim sve svoje karte blaga u špilu slikom prema dolje, a karte noćnog blaga složi ispred sebe **slikom prema gore i jednu do druge**.



Imaj na umu: Da bi se simboli na kartama noćnog blaga mogli napuniti, na početku igre karte moraš postaviti tako da im **prednja strana bude okrenuta prema gore**.



Osnovna verzija igre

Cilj

U začaranom labirintu odlazite u potragu za tajanstvenim predmetima i bićima. Vještím pomicanjem pločica svaki si igrač pokušava osloboditi put i doći do traženog blaga. Pobjednik je onaj igrač koji prvi nađe svoja blaga i vrati svoju igraču figuru na početno polje.

Priprema

Prije prvog igranja oprezno razdvoji pločice i karte blaga. Potom promiješaj pločice i otvorene ih složi na slobodna polja ploče za igru tako da nastane nasumični labirint. Preostat će jedna pločica. Njome se pomiču ostale pločice u labirintu. Promiješaj i 24 karte blaga pa svakom igraču daj jednaki broj karata. Nemoj pogledati svoje karte blaga, nego ih položi ispred sebe slikom prema dolje. Potom svaki igrač odabire jednu igraču figuru i postavlja je na početno polje iste boje u kutu ploče za igranje. Igra može započeti!



Tijek igre

Svaki igrač pogleda kartu blaga s vrha svoga špila, ali tako da je drugi igrač ne vidi. Na njoj je prikazano prvo blago koje mora naći. Igru započinje onaj igrač koji je posljednji tražio blago. Igra se potom nastavlja u smjeru kretanja kazaljke sata.

Jedan potez uvijek se sastoji od dva koraka:

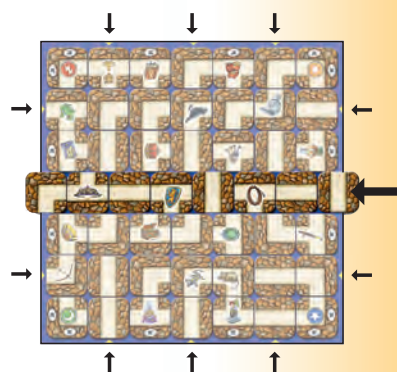
1. guranje pločica
2. pomicanje igrača figure.

Kada dođeš na red, pokušaj doći do onog polja u labirintu na kojemu se nalazi blago s tvoje karte. Pritom uvijek najprije guraš jedan red pločica u labirintu, a potom pomičeš figuru.

1. Guranje pločica

Na rubu ploče za igru nalazi se 12 strelica. Njima su označeni redovi u koje se može ugurati slobodna pločica. Fiksne pločice označene su crnim „X“ i ne mogu se pomaknuti.

Kada si na potezu, odaberi jedan red i guraš pločicu sve dok se druga pločica ne izgura s ploče za igru na nasuprotnoj strani. Jedino ograničenje: pločica se ne smije ponovno ugurati na ono mjesto s kojega je izgurana u prethodnom potezu.



Savjet: Upamti mjesto na koje ne smiješ ugurati pločicu tako da je ostaviš na tom mjestu dok je ponovno ne upotrijebiš.

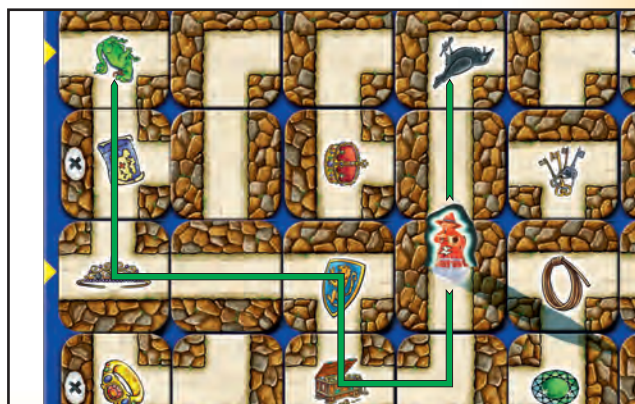
Je li tijekom pomicanja tvoja ili neka druga igrača figura izgurana iz labirinta? Ona se odmah umeće na nasuprotnu stranu, na tek umetnutu pločicu. To se premještanje ne broji kao potez!



Pozor: Slobodna se pločica svakako mora umetnuti. To vrijedi i onda kada bi se blago moglo dosegnuti doći bez pomicanja pločica.

2. Pomicanje igrača figure

Nakon guranja pločica svoju igraču figuru možeš pomaknuti na bilo koje polje na koje možeš bez prekidanja staze u labirintu. Možeš je pomicati koliko želiš. A možeš je i ostaviti na mjestu.



Kada pri svom tahu dorazite na polje s pokladem, značená to, že jste ho našli. Na důkaz toho si svou kartu s pokladem vyložte před sebe lícem vzhůru. A hned se také smíte podívat na další kartu s pokladem ve vašem sloupku. Ukáže vám váš nový cíl.

Tip: Pokud se vám nepodaří dorazit k pokladu při jednom tahu, snažte se dostat se do výhodné výchozí pozice pro příští tah.

A dále se pokračuje ve směru hodinových ručiček: Nejprve zasunout kartu s chodbou, poté táhnout figurkou.

Konec hry

Našli jste všechny své poklady? Pak už zbývá jen vrátit se s figurkou na startovní políčko. Hra končí ve chvíli, kdy se některý z hráčů jako první vrátil se svou figurkou na startovní políčko – tento hráč vyhrává.

Tipy pro hru s mladšími dětmi.

Karty s pokladem rozdejte jako obvykle. Poté si každý hráč své karty vyloží před sebe lícem nahoru (tedy tak, že jsou poklady viditelné).

Hráč, který je na řadě, se snaží dosáhnout některého (libovolně zvoleného) svého pokladu. Povedlo se? Pak kartu s tímto pokladem otočí lícem dolů. Když má hráč všechny karty s pokladem otočeny, zbývá mu už jen vrátit se na své startovní políčko, aby hru vyhrál.



Zářící labirint

Teprve za tmy dokážete najít drahocenné noční poklady, které za světla téměř nejsou vidět. Navíc můžete získat také cennou minci!

Platí stejná pravidla jako pro základní hru s následujícími změnami:

Cíl

Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce bodů za poklad.

Příprava hry

Tento labirint září pouze za tmy! Proto tuto hru hrajte v místnosti, kterou můžete zatemnit.

Hru sestavte za světla jako obvykle.

Oproti základní hře budete pro tuto variantu potřebovat navíc **3 mince a karty s nočním pokladem**.



Mince promíchejte a položte je lícem dolů vedle hrací desky. Dejte pozor na to, aby nikdo nevěděl, které číslo je pod kterou mincí.

Dále promíchejte a rozdělte běžné karty i noční karty s pokladem takto:

- 2 a 3 osoby: Každý dostane **4** běžné a **4** noční karty s pokladem.
- 4 osoby: Každý dostane **3** běžné a **3** noční karty s pokladem

Zbývající karty vraťte zpátky do krabice.

Nyní si každý složí své karty s pokladem lícem dolů do sloupečku a **naopak** noční karty s pokladem si vyloží lícem nahoru **jednu vedle druhé** před sebe.



Nezapomeňte: Aby mohly být symboly na nočních kartách s pokladem „nabity světlem“, **musí** od začátku hry ležet lícem nahoru.





Průběh hry

Hra se skládá ze 2 fází:

1. Denní fáze (světlo je rozsvíceno)

2. Noční fáze (světlo je zhasnuto)

V obou fázích platí pravidla pro posunování a pro tahy stejně jako v základní hře. Nejprve hrajete v denní fázi hry, pak se světlo zhasne a vy pokračujete v noční fázi hry.

1. Denní fáze hry

Začíná ten, kdo se nejméně bojí za tmy.

Hraje se jako obvykle, dokud jeden z hráčů nenašel za světla **všechny** své poklady – v tom okamžiku denní fáze hry skončí. Poklady, které jste za světla nestačili nalézt, propadají. Tyto karty s poklady vraťte zpět do krabice. Nyní si vezměte do ruky své noční poklady a zapamatujte si symbol na své figurce (slunce, měsíc, hvězda nebo blesk). Zhasněte světlo.

Noční fázi začíná soused sedící po levici hráče, který ukončil denní fázi.

Příklad:

Anna našla za denní fáze hry svůj třetí poklad. Tím tato fáze končí. **Benni** a **Klaudie** mají každý ještě jednu kartu s pokladem, který se jim nepodařilo najít. Oba vrátí tuto kartu do krabice. Nyní si všichni tři vezmou do ruky své noční karty s pokladem a zhasnou světlo. Hrací figurky zůstávají na svých pozicích.

Na řadě je **Benni**. Vybere si jeden ze svých 3 nočních pokladů, zasune kartu s chodbou do labyrintu, táhne svou figurkou atd.

2. Noční fáze

Nedošli jste během denní fáze ke všem svým pokladům? Nevadí – díky cenným nočním pokladům můžete ještě výsledek hry otočit a vyhrát.

Hráč, který je na řadě, se snaží najít kterýkoliv ze svých nočních pokladů, může si tedy mezi nimi **libovolně** vybrat. Posunováním labyrintu a postupováním figurky se snaží dostat se k pokladu. Karty s chodbami označené „X“ na kraji hrací desky označují místa, kde karty zasunout nelze.



Když se hráč dostane k některému ze svých pokladů, vyloží si příslušnou kartu lícem nahoru před sebe.

Našli jste všechny své noční poklady? Pak už zbývá jen dostat se co nejrychleji zpět na své startovní políčko.

Konec hry

Hra končí tehdy, jakmile jeden z hráčů našel všechny své poklady a se svou figurkou se vrátil na startovní políčko.

Za odměnu smí otočit jednu z mincí a vzít si ji k sobě.

Nyní si spočítejte své body za poklad

Za každý nalezený **denní poklad** je 1 bod.

Za každý nalezený **noční poklad** jsou 2 body.

Hráč, který ukončí hru, dostane navíc body z odkrytých **mince** (1, 3 nebo 5 bodů).

Vyhrává hráč, který získá nejvíce bodů. Při rovnosti bodů vyhrává ten, kdo má před sebou vyloženo více karet s pokladem. Pokud je i potom rovnost bodů, vyhrávají všichni ti, kteří mají stejný nejvyšší počet bodů.

Tipy a triky, jak rozsvítit labyrint.

Pokud váš labyrint po denní fázi hry nezáří dostatečně, můžete vyzkoušet toto:

1. Čím blíže je světelný zdroj, tím lépe: Během denní fáze postavte na hrací stůl například stolní lampu, se kterou nabijete světélkující barvu.

2. Čím „bělejší“ je světlo, tím lépe: Světelné zdroje s vysokým podílem UV záření (bílé LED svítilny, denní světlo, halogenové žárovky, úsporné žárovky) nabijí světélkující barvu nejlépe. Běžné žárovky nebo LED svítilny s „teplým“ žlutým světlem k tomu potřebují delší dobu.

3. Čím větší tma, tím lépe: Místnost, kde hrajete, by měla být co nejtemnější. Hrajete-li s dětmi, můžete místnost zcela zatemnit a poté rozsvítit např. noční lampičku. Pak nebude tma tak strašidelná.

© 2016



Za 2–4 hráče od 7 i více godina

Autor: Max J. Kobbert

Ilustracija: Joachim Krause

Dizajn: DE Ravensburger, Vera Bolze (Upute za igru)

Fotografije: Becker Studios

Dobrodošli u šašavi labirint!

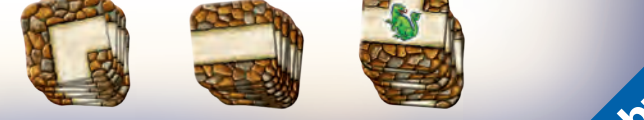
Očekuju vas dvije zabavne mogućnosti igranja: zaigrajte omiljenu i poznatu osnovnu verziju ili isprobajte „Svijetleći labirint“. U toj verziji igru započinjete na svjetlu, koje potom usred igre isključujete – i labirint počijte svijetliti. Najprije pročitajte pravila osnovne verzije igre, a potom pogledajte objašnjenje za „Svijetleći labirint“.

Sadržaj:

- ① 1 ploča za igru sa 16 fiksnih pločica
- ② 34 kvadratne pločice
- ③ 24 karte blaga
- ④ 4 igrache figure

Za „Svijetleći labirint“:

- ⑤ 12 kvadratnih karata noćnog blaga
- ⑥ 3 kovanice s vrijednostima 1, 3, 5





A játék menete

A játék **2 szakaszból** áll:

1. Nappali szakasz (felkapcsolt villanynál)

2. Éjjeli szakasz (lekapcsolt villanynál)

Mindkét szakaszban az alapjáték tologatási és lépési szabályai érvényesek. Először játsszátok le a nappali szakaszt, azután kapcsoljátok le a villanyt, és játsszátok le az éjjeli szakaszt is.

1. Nappali szakasz

Az kezd, aki legkevésbé fél a sötétben.

Játsszátok a megszokott módon, amint egy játékos az **összes** kincsét megtalálta világosban, rögtön vége a nappali szakasznak. A meg nem talált kincsek kiesnek. Ezeket a kincskártyákat tegyétek vissza a dobozba. Most vegyétek kézbe az éjjeli kincseiteket és jegyezzétek meg a bábukok szimbólumát (nap, hold, csillag vagy villám). Kapcsoljátok le a villanyt.

Annak a játékosnak a bal oldali szomszédja kezd az éjjeli szakaszt, aki a nappalit befejezte.

Például:

Annának sikerült megtalálni a harmadik kincsét is a nappali szakaszban. Ekkor ennek a szakasznak vége. **Beninek** és **Klaudiának** még van egy-egy kincskártyája, amelynek a kincsét még nem találták meg. Ezeket a kincskártyákat mindketten visszateszik a dobozba. Most mindhárman kézbe veszik az éjjeli kincses kártyáikat, és lekapcsolják a villanyt. A bábuk maradnak a helyükön.

Beni következik. Kiválasztja a 3 éjjeli kincs egyikét, betol egy útkártyát, és lép a bábujával stb.

2. Éjjeli szakasz

Nem értél el minden kincsedhez a nappali szakaszban? Az értékes éjjeli kincseknek köszönhetően még megfordíthatod és meg is nyerheted a játékot!

Ha te következelsz, próbáld meg megtalálni az egyik **tetszőleges** éjjeli kincsedet, amely tehát az éjjeli kincseid bármelyike lehet. Az útkártyák eltolásával és a bábud lépéseivel próbáld meg eljutni hozzá. Ha az útkártya szélén fekete „X” van, ott nem tolható el semmi.



Ha eléred az egyik kincsedet, akkor jól láthatóan helyezd a megfelelő kincskártyádat magad elé.

Minden éjjeli kincsed megtaláltad? Akkor próbáld meg minél hamarabb visszajutni a startmeződre.

A játék vége

A játéknak vége van, amint egy játékos megtalálta az összes éjjeli kincsét és ezután vissza is lépett a bábujával a startmezőjére. Jutalmul felfordíthatja és magához veheti a 3 érme egyikét.

Most számoljátok meg a kincspontjaitokat

Minden megtalált **nappali kincs 1** kincspontot ér. Minden megtalált **éjjeli kincs 2** kincspontot ér. Aki befejezte a játékot, az ráadásként a felfordított **érme** kincspontjait is megkapja (**1, 3** vagy **5** kincspont).

A legtöbb kincsponttal rendelkező játékos nyer. Döntetlen esetén az nyer, aki elé több kincskártya került. Ha még ekkor is döntetlen az állás, akkor minden érintett nyer.

Tippek és trükkök: Így töltsétek fel a labirintust!

Ha a labirintusotok a nappali szakasz után nem világít eléggé, kipróbálhatjátok a következőket:

1. Minél közelebb a fényforráshoz, annál jobb:

A nappali szakasz alatt helyeztetek pl. egy íróasztal-lámpát az asztalra, amellyel feltöltitek a fluoreszkáló festéket.

2. Minél „fehérebb” a fény, annál jobb: A nagy UV-hányaddal rendelkező fényforrások (fehér LED-ek, nappali fény, halogénlámpák, energiatakarékos lámpák) töltik fel legjobban a fluoreszkáló festéket. A „meleg, sárga” fényű villanykörteknél és LED-eknek ehhez több időre van szüksége.

3. Minél sötétebb, annál jobb: A szoba, amelyben játszottok, legyen a lehető legsötétebb. Amennyiben gyerekekkel játszottok, a szoba teljes besötétítésekor használhattok pl. éjszakai fényt. Így nem olyan ijesztő a sötét.

© 2016

Figyelmeztetés. Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas. Az apró alkatrészek lenyelése fulladást okozhat.

A csomagolás nem a játék része, ezért kell távolítani, mielőtt a játékot a gyermeknek adjuk. A csomagolást és/vagy a címkét kérjük megőrizni, a rajta lévő információk miatt.



Pre 2 až 4 hráčov od 7 rokov

Autor: Max J. Kobbert

Ilustrácie: Joachim Krause

Design: DE Ravensburger, Vera Bolze (návod na hru)

Fotografie: Becker Studios

Vitajte v bláznivom labirinte!

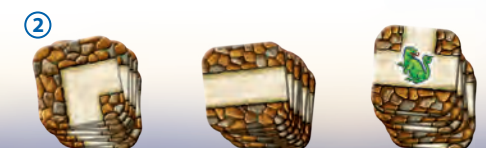
Čakajú na vás dva zábavné varianty hry: Môžete hrať buď známu a obľúbenú základnú hru, alebo vyskúšajte „Žiariaci labirint”. U tohto variantu začnete hrať pri svetle, ale uprostred hry zhasnete – a začne svietiť labirint. Najprv tu nájdete pravidlá základnej hry, potom nasledujú pravidlá pre „Žiariaci labirint”.

Obsah

- ① 1 hracia doska s 16 pevnými kartami s chodbami
- ② 34 štvorcových kariet s chodbami
- ③ 24 kariet s podkladom
- ④ 4 hracie figúrky

Pre „Žiariaci labirint”:

- ⑤ 12 štvorcových nočných kariet s pokladom
- ⑥ 3 mince s hodnotami 1, 3, 5



Základná hra

Ciel'

V zakliatom bludisku sa vydáte hľadať tajomné predmety a bytosti. Každý sa bude snažiť obratným posunovaním chodieb uvoľniť si cestu ku svojmu hľadanému pokladu. Vyhráva ten, kto ako prvý nájde všetky svoje poklady a vráti svoju figúrku späť na štartové políčko.

Príprava hry

Pred prvou hrou opatrne vyberte z kartónových dosák karty s chodbami a karty s pokladom. Karty s chodbami premiešajte a položte ich lícom hore na voľné políčka hracej dosky tak, aby vznikol náhodný labyrint. Jedna karta s chodbou zvýši. Tú budete potrebovať k posunovaniu chodieb labyrintu. Zamiešajte 24 kariet s pokladom a rovnomerne ich rozdeľte medzi všetkých hráčov. Složte svoje karty s pokladom lícom dole do stĺpika, avšak nesmiete si ich prezrieť. Každý hráč si teraz zvolí svoju figúrku a postaví ju na štartové políčko rovnakej farby v jednom z rohov hracej dosky. A hra sa môže začať!



Priebeh hry

Každý hráč si skryto prezrie vrchnú kartu s pokladom zo svojho stĺpika. Uvidí na nej poklad, ktorý bude hľadať ako prvý. Začína hráč, ktorý sa najmenej bojí potme. Ďalej sa postupuje v smere hodinových ručičiek.

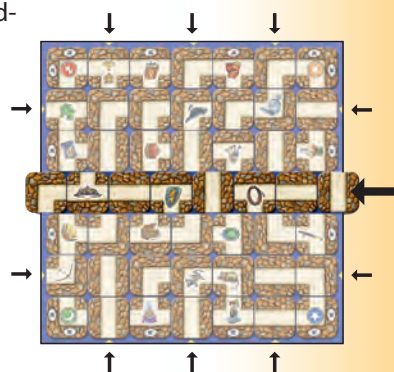
Jeden ťah pozostáva z dvoch krokov:

1. Posunutie chodieb
2. Ťah figúrkou

Hráč, ktorý je na rade, sa usiluje dostať sa na políčko, na ktorom je vyobrazený rovnaký poklad ako na jeho aktuálnej karte s pokladom. K tomu musí **najprv** posunúť jeden rad kariet s chodbami v labyrinte a **potom** ťahať svojou figúrkou.

1. Posunutie chodieb

Na okraji hracej dosky sa nachádza 12 šípok. Označujú rady, do ktorých je možné zasunúť zvyšnú kartu s chodbami. Pevné karty s chodbami sú označené čiernym „X“ – tu nie je možné zasunúť nič. Hráč, ktorý je na rade, sa rozhodne pre jeden rad labyrintu a zasunie doň kartu s chodbou tak ďaleko, že na protiláhlej strane sa práve jedna karta vysunie. Jediné obmedzenie: Karta s chodbou **sa nesmie** zasunúť na tom istom mieste, v ktorom bola pri predchádzajúcom ťahu vysunutá.



Tip: Miesto, kam nesmiete vsunúť kartu, si v labyrinte označíte tak, že vysunutú kartu na tomto mieste necháte ležať, dokiaľ nebude opäť použitá.

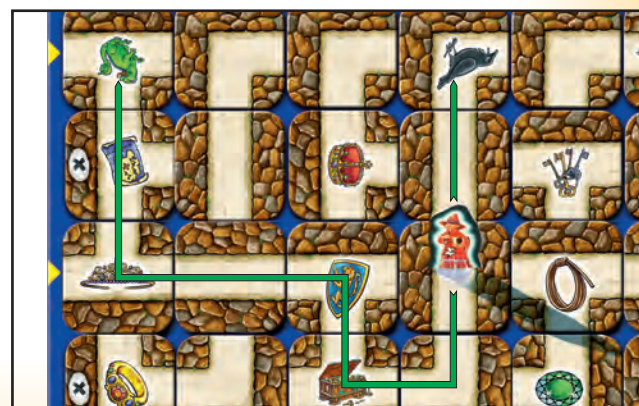
Bola pri posunovaní vaša vlastná alebo cudzia figúrka vysunutá z labyrintu? Potom ju hneď postavte na protiláhlej strane na novo zasunutú kartu. Toto premiestnenie sa **nepovažuje** za ťah.



Pozor: Voľná karta s chodbou musí byť zasunutá do labyrintu v každom prípade. To platí, aj keby ste sa mohli dostať k pokladu bez posunutia chodieb.

2. Ťah figúrkou

Po posunutí smie hráč ťahať so svojou figúrkou na akékoľvek políčko, na ktoré sa môže dostať neprerušenu chodbou. Prítom môže ťahať tak ďaleko, ako len chce. Môže ale aj zostať stáť.



Ha a lépésed a keresett kincsen ér véget, akkor megtaláltad. Helyezd a kincskártyát felfelé fordítva a kupacod mellé. Ekkor azonnal megnézheted a kupacod következő kincskártyáját. Ezen látod az új célod.

Tip: Ha a lépéseddel nem tudod elérni a célod, próbáld meg a lehető legkedvezőbb pozíciót megteremteni a következő lépésedhez.

A játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik: a következő először betolja a szabad útkártyát, majd lép a bábujával stb.

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 kincskártyákat a megszokott módon. Tegyétek az összes kincskártyát felfelé fordítva magatok elé (úgy, hogy minden kincs látható legyen). Ha te következel, akkor bármely **tetszőleges** kincsedhez megpróbálhatsz eljutni. Sikerült? Akkor fordítsd meg a kincskártyádat. Ha minden kincskártyádat megfordítottad, akkor szokás szerint még vissza kell térned a startmezőre, hogy megnyerhesd a játékot.



A világító labyrintus

A fényben alig látható, értékes éjjeli kincseket csak akkor tudjátok megtalálni, amikor sötét lesz. Ezenkívül egy drága érmét is nyerhettek!

Az alapjáték szabályai érvényesek a következő változtatásokkal:

Cél

Az nyer, aki a legtöbb kincspontot gyűjtötte.

Előkészület

Ez a labyrintus csak a sötétben világít. Ezért a játékot olyan szobában játsszátok, amit be lehet sötétíteni. A játékot a szokásos módon rakjátok össze világosban. Az alapjátékhoz ehhez a játékváltozathoz szükségetek lesz pluszban a **3 érmére** és az **éjjeli kincsek kártyáira** is.



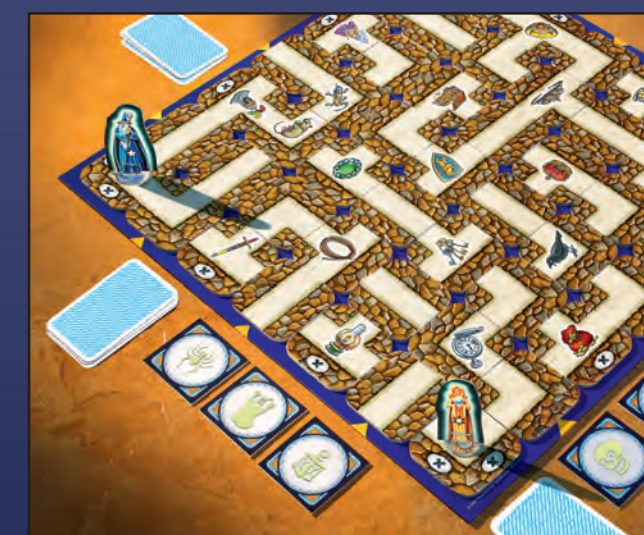
Keverjétek meg a 3 érmét, és készítsétek őket lefordítva a játéktábla mellé. Ügyeljete rá, hogy senki ne tudja, melyik szám melyik érme alatt lapul.

Keverjétek össze és osszátok ki a kincsek és az éjjeli kincsek kártyáit:

- 2 és 3 játékos esetén: mindenki **4** kincses és **4** éjjeli kincses kártyát kap
- 4 játékos esetén: mindenki **3** kincses és **3** éjjeli kincses kártyát kap

A maradék kártyát tegyétek vissza a dobozba.

Helyezzétek magatok elé az összes kincskártyát lefelé fordítva egy kupacban, az éjjeli kincses kártyákat pedig felfelé **fordítva, egymás mellé**.



Ne feledjétek: Ahhoz, hogy az éjjeli kincses kártyák fel tudjanak tölteni, a játék kezdete előtt **felfelé fordítva** ki kell tenni őket.



Az alapjáték

Cél

Egy elvarázsolt labirintusban titokzatos tárgyak és élőlények keresésére indultok. Az ösvények ügyes tologatásával mindenki megpróbálja szabaddá tenni az utat, és eljutni a keresett kincshez. Az nyer, aki először találja meg az összes kincsét és juttatja vissza bábuját a startmezőre.

Előkészület

Az első játék előtt óvatosan szedjétek ki minden útkártyát a stanctáblákból.

Ezután keverjétek meg az útkártyákat, majd tegyétek őket felfordítva a játéktábla szabad mezőire úgy, hogy egy véletlenszerű labirintus jöjjön létre. Egy útkártya kimarad. Ez a labirintus útjainak eltolására szolgál majd. Keverjétek össze a 24 kincskártyát is, és osszátok szét egyenlően a játékosok között. Helyezzétek a kincskártyákat lefordítva egy kupacban magatok elé anélkül, hogy megnéznétek azokat.

Most mindenki válasszon egy bábút, és helyezze az azonos színű startmezőre a játéktábla egyik sarkában. Kezdődhet is a játék!



A játék menete

Most minden játékos titokban megnézi a kupaca tetején lévő legfelső kincskártyát. Megmutatja a kincset, amelyet elsőként kell megtalálnia. Az kezd, aki utoljára volt kincsvadászaton. Utána az óramutató járásával megegyező irányban megy tovább a játék.

Egy lépés mindig két részből áll:

1. Az utak eltolása
2. Lépés a bábuval

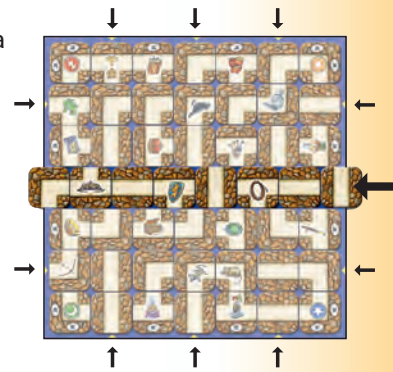
Amikor te következelsz, arra a mezőre kell megpróbálnod eljutni a labirintusban, amelyen ugyanaz a kincs szerepel, mint az aktuális kincskártyádon. Ehhez **először** mindig el kell tolnod az útkártyák egy sorát a labirintusban, **ezután** pedig lépned kell a bábuval.

1. Az utak eltolása

A játéktábla szélén 12 nyíl található. Azokat a sorokat jelölik, amelyekbe a szabad útkártyák betolhatók. A fix útkártyákat fekete „X” jelöli, itt nem tolnak el semmi.

Ha te következelsz, válassz egy sort, és told be annyira az útkártyát, 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.



Tipp: Jegyezd meg úgy, hova nem szabad betolnod az útkártyát, hogy azon a helyen hagyod, míg nem kerül újra használatra.

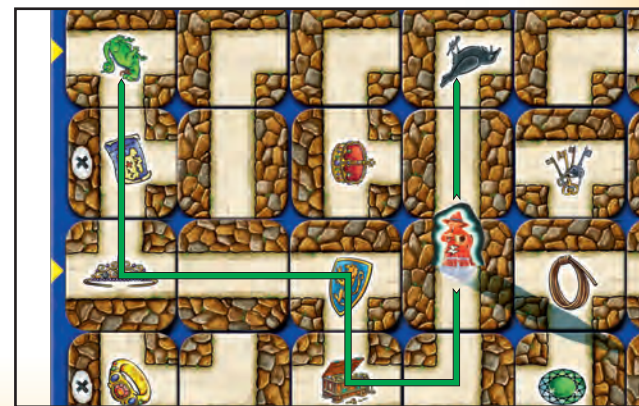
Az eltolásnál egy saját vagy idegen bábú tolódott ki a labirintusból? Ekkor azonnal az újonnan betolt útkártyára kerül a másik oldalon. Ez az áthelyezés **nem** számít lépésnek.



Figyelem: A szabad útkártyákat minden esetben **muszáj** betolni. Akkor is, ha a kincs az utak eltolása nélkül is elérhető lenne.

2. Lépés a bábuval

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



Ak hráč ukončí svoj ťah na hľadanom poklade, našiel ho. Kartu s pokladom si položí vedľa svojho stĺpika kariet. Teraz si smie pozrieť ďalšiu kartu s pokladom na svojom stĺpiku. Ukáže mu jeho nový cieľ.

Tipp: Ak nemôžete svoj cieľ dosiahnuť pri jednom ťahu, mali by ste si nájsť čo najvýhodnejšiu východiskovú pozíciu pre ďalší ťah.

Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek: Najprv zasunúť kartu s chodbou, potom ťahať s figúrkou atď.

Koniec hry

Našli ste všetky svoje poklady? Potom je treba už len vrátiť sa s figúrkou naspäť na štartové políčko. Akonáhle sa hráč dostane na svoje štartové políčko, hra sa končí a tento hráč vyhráva!

Tipy pre hru s mladšími deťmi

Rozdelte karty s pokladom ako obvykle. Karty s pokladom si lícom hore položte pred seba tak, aby boli poklady viditeľné.

Hráč, ktorý je na rade, sa snaží nájsť ktorýkoľvek zo svojich pokladov. Povedlo sa? Potom kartu s týmto pokladom otočí. Akonáhle má všetky svoje karty s pokladom otočené, zbýva mu už len vrátiť sa naspäť na štartové políčko, aby mohol hru vyhrať.



Žiariaci labirint

Až vtedy, keď sa zotmie, môžete nájsť cenné nočné poklady, ktoré v svetle takmer nie sú vidieť. Okrem toho môžete vyhrať aj drahocennú mincu!

Platia pravidlá základnej hry s nasledujúcimi zmenami:

Cieľ

Vyhráva ten, kto nazberal najviac bodov za poklad.

Príprava hry

Tento labirint žiari len v tme! Preto hrajte hru v miestnosti, ktorú môžete zatemiť.

Hru najprv zostavte za svetla ako obvykle.

Oproti základnej hre budete pre tento variant hry potrebovať **3 mince** a **nočné karty s pokladom**.



Zamiešajte 3 mince a položte ich lícom dole vedľa hracej dosky. Pritom dajte pozor, aby nikto nevedel, ktorá číslica sa ukrýva pod ktorou mincou.

Premiešajte a rozdelte karty s pokladom a nočné karty s pokladom takto:

- 2 a 3 osoby: Každý dostane **4** bežné a **4** nočné karty s pokladom.
- 4 osoby: Každý dostane **3** bežné a **3** nočné karty s pokladom.

Zvyšné karty vráťte naspäť do škatule.

Všetky svoje bežné karty s pokladom zložte lícom dole do stĺpika a všetky nočné karty s pokladom si položte lícom hore jednu vedľa druhej pred seba.



Upozornenie: Aby sa symboly na nočných kartách mohli nabíť svetlom, **musia** tyto karty ležať od začiatku hry lícom hore.





Priebeh hry

Hra pozostáva z 2 fáz:

1. Denná fáza (svetlo je zapnuté)

2. Nočná fáza (svetlo je vypnuté)

V oboch fázach platia pravidlá základnej hry pre posunovanie a ťahy. Najprv hráte dennú fázu, potom sa zhasne svetlo a hráte nočnú fázu.

1. Denná fáza

Začína ten, kto sa najmenej bojí potme.

Hráte ako obvykle a akonáhle niektorý z hráčov našiel **všetky** svoje poklady, denná fáza hry sa okamžite skončí. Poklady, ktoré ešte neboli nájdené, prepadajú. Karty s týmito pokladmi vrátte späť do škatule. Teraz si každý vezme do ruky karty s nočnými pokladmi a zapamätá si symbol na svojej figúrke (slnko, mesiac, hviezda alebo blesk). Zhasnite svetlo.

V nočnej fáze začína hrať súrod sused po ľavej ruke hráča, ktorý ukončil dennú fázu hry.

Príklad:

Anna dokázala nájsť všetky tri svoje poklady v dennej fáze. Tým tato fáza hry končí. **Benni** a **Klaudia** majú ešte každý po jednej karte s pokladom, ktorý ešte nenašli. Oba túto kartu vráti naspäť do škatule. Teraz si všetci tri vezmú do ruky svoje nočné karty s pokladom a zhasnú svetlo. Hracie figúrky zostávajú na svojich pozíciách.

Na rade j **Benni** sediaci po ľavej ruke Anny. Zvolí si niektorý zo svojich 3 pokladov, zasunie kartu s chodbou, ťahá so svojou figúrkou atď.

2. Nočná fáza

Nepodarilo sa vám nájsť všetky poklady počas dennej fázy? Nevadí – vďaka cenným nočným pokladom ešte môžete hru otočiť a predsa vyhrať!

Hráč, ktorý je na rade, sa snaží nájsť ktorýkoľvek zo svojich nočných pokladov, pričom nezáleží na ich poradí. Posunovaním a postupom figúrky sa hráč dostáva k pokladu. Na okrajoch hracej dosky ukazujú „X“ na kartách s chodbami, kde nie je možné nič zasunúť.



Keď hráč dosiahol svoj poklad, položí príslušnú kartu s pokladom pred seba tak, aby bola dobre viditeľná.

Našli ste všetky svoje poklady? Potom sa čo najrýchlejšie vráťte na svoje štartové políčko.

Koniec hry

Hra sa končí, akonáhle jeden z hráčov našiel všetky svoje poklady a potom sa so svojou figúrkou vrátil späť na štartové políčko.

Za odmenu môže odkryť jednu z mincí a vziať ju k sebe.

Teraz spočítajte svoje body za poklad

Každý nájdený **denný poklad** sa počíta za **1** bod.

Každý nájdený **nočný poklad** sa počíta za **2** body.

Hráč, ktorý ukončil hru, dostane navyše body z odkrytej **mince** (**1, 3** alebo **5** bodov).

Vyhráva hráč, ktorý získal najviac bodov za poklad. Pri rovnosti bodov vyháva ten, kto má pred sebou ležať viac kariet s pokladom. Keď aj potom trvá rovnosť bodov, vyhávajú všetci hráči s rovnakým najvyšším počtom bodov.

Tipy a triky:

Takto rozsvietite labyrint!

Keď váš labyrint po dennej fáze nežiarí dostatočne, môžete vyskúšať nasledujúce:

1. Čím bližšie je svetelný zdroj, tým lepšie: Postávajte v priebehu dennej fázy na hrací stôl stolnú lampu, ktorá nabije svetlom svetielkujúcu farbu.

2. Čím „belší“ je svetlo, tým lepšie: Najlepšie nabijú svetielkujúcu farbu svetelné zdroje s vysokým podielom UV žiarenia (biele LED žiarovky, denné svetlo, halogénové lampy, úsporné žiarovky). Bežné žiarovky alebo LED žiarovky s „teplým“ žltým svetlom potrebujú pre nabitie dlhšiu dobu.

3. Čím tmavšia izba, tým lepšie: Miestnosť, kde hru hráte, by mala byť čo najtmavšia. Ak hráte s malými deťmi, môžete izbu najprv úplne zatemniť a potom napr. rozsvietiť nočnú lampičku. Temnota potom nebude až taká desivá.

© 2016



2–4 játékos számára, 7 éves kortól

Szerző: Max J. Kobbert

Illusztráció: Joachim Krause

Design: DE Ravensburger, Vera Bolze (játékszabály)

Fényképek: Becker Studios

Üdvözlünk az örült labirintusban!

Két szórakoztató játéklehetőség vár rátok: Játsszátok a kedvelt és ismert alapjátékot, vagy próbáljátok ki „A világító labirintust”. Ennél a variációnál világosban kezdetek, de a játék közepén lekapcsoljátok a villanyt – és a labirintus világitani kezd. Először az alapjáték szabályait olvashatjátok, majd „A világító labirintus” szabályait ismertetjük.

Tartalom

- ① 1 játéktábla 16 fix útkártyával
- ② 34 szögletes útkártya
- ③ 24 kincskártya
- ④ 4 bábu

- „A világító labirintushoz”:
- ⑤ 12 szögletes éjjeli kincs
- ⑥ 3 érme 1, 3, 5 értékben

