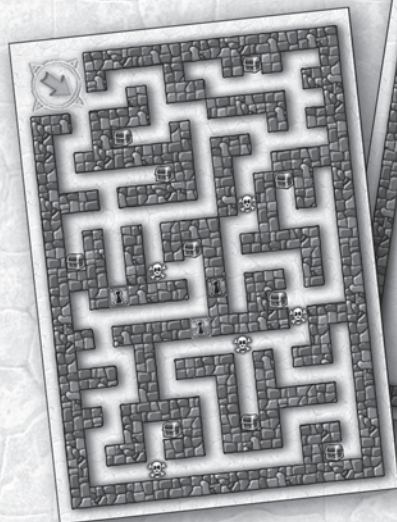


Minden labirintusnak **négy megoldása** van tehát, aszerint, hogy hány kulcs van az egyes játékosok birtokában:

- Azoknak a játékosoknak, akiknek még **nincs kulcsuk**, az **első számot** kell bemondaniuk.
- Azoknak, akiknek van egy **zöld kulcsuk**, a **második számot**.
- Azoknak, akiknek van egy **zöld meg egy piros kulcsuk**, a **harmadik számot**.
- Akiknek pedig egy zöld, egy **piros meg egy kék kulcsuk** van, a **negyedik számot** kell bemondaniuk. Vajon azelőtt, kevesebb kulccsal nem volt a dolog valamicskével gyorsabb...?



## A játék vége

**Amint valamelyik játékos megszerezte ötödik labirintuskártyáját is, győzött.**

## Változat

Ha kisebb gyerekek játszanak nagyobbakkal vagy felnőttekkel, meg lehet állapodni az elején abban, hogy a kisebbek végig nem kapnak kulcsot és/ vagy hogy az idősebbek rögtön a zöld kulccsal kezdjenek. Itt is az nyer, aki elsőként szerez meg öt labirintuskártyát.



**Példa:** A fenti labirintus esetében a helyes megoldás azok számára, akiknek még nincs kulcsuk, a „4”; azoknak, akiknek egy zöld kulcsuk van, az „5”; azoknak, akiknek van egy zöld meg egy piros kulcsuk, a „7”; akiknek pedig megvan mindhárom kulcsuk, a „8”.

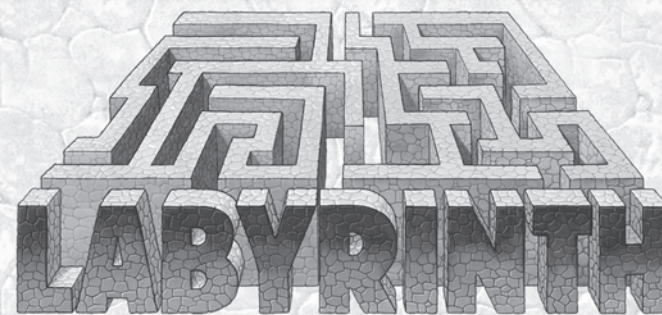
© 2012

Illusztráció: Joachim Krause  
Tervező: Joachim Krause, DE Ravensburger

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

221240

Ravensburger



Ravensburger Spiele nr 26 597 8  
Rychlá vyhledávací hra pro 2-6 hráčů od 7 let  
Autor: Gunter Baars

## Obsah

**35 karet s labyrntem** (s příslušným řešením na rubové straně)

**18 klíčů** (6 zelených, 6 červených a 6 modrých)

**1 krycí karta**

(Před první hrou musíte klíče opatrně oddělit od šablony.)

## Cíl hry

**Hráči** se snaží co nejrychleji spočítat v labyrntu dostupné truhly s pokladem a pak zvolat jejich počet. Kdo to udělá správně, obdrží příslušnou kartu s labyrntem. **Vyhrává hráč, který má jako první 5 karet s labyrntem.**

## Příprava hry

**Všech 35 karet s labyrntem** se promíchá a připraví se na hromádku. Karty jsou otočeny obrázkem labyrntu nahoru. Na hromádku se položí krycí karta a připraví se i **klíče**.

## Průběh hry

Začíná **nejstarší hráč**. Vezme hromádku karet s labyrntem a vytáhne **nejspodnější** kartu, kterou položí do středu stolu tak, aby všichni hráči dobře viděli na zobrazený labyrnt. (Pozor: Nikdo přitom nesmí vidět řešení na druhé straně karty.)

*Rychlá honba za pokladem v labyrntu může začít...*

Nyní všichni hráči **současně** pohledem prolétávají chodbami labyrntu a **co nejrychleji** se snaží zjistit, kolik truhel s pokladem je ve změní chodeb labyrntu skutečně dostupných od vchodu.



Ravensburger



### Přítom platí:

- **chodbami se může** probíhat libovolně často směrem sem a tam;
- **nikdy** se nesmí procházet **zdmi a přes lebky** (to jsou během celé hry nepřekonatelné překážky);
- **zpočátku se nesmí** projít **třemi tajnými dveřmi** (znázorněny zámky různých barev). V pozdějším průběhu hry pak hráči dveřmi smí projít, pokud mají ten správný klíč (viz dále).

Pokud si některý z hráčů myslí, že už s jistotou ví, kolik truhel s pokladem je ve všech chodbách dostupných, pak rychle položí ruku na kartu, **nahlas zvolá číslo** (např. „pět“) a ukončí tím prozatím honbu za pokladem. Nyní si ověří, zda má pravdu a to tak, že si vezme kartu k sobě tak, aby to ostatní nevěděli a podívá se na druhou stranu na řešení. Dokud hráč nemá žádný klíč, platí pro něj první číslo shora.

- **Pokud má hráč pravdu**, ukáže svým spoluhráčům pro kontrolu rubovou stranu a kartu s labyrintem si jako zisk položí před sebe.
- **Pokud ale pravdu nemá**, tzn. že číslo, které řekl, je nižší nebo vyšší než skutečný výsledek, pak položí kartu opět obrázkem labyrintu nahoru, zpět do středu stolu, **aniž by cokoliv řekl**. V žádném případě nesmí řešení prozradit!

Ostatní hráči nyní dále hledají správné řešení. „Chybující hráč“ už se teď samozřejmě nezúčastní. A další hráč zvolá číslo...

Hledání pokračuje tak dlouho, dokud některý z hráčů nezvolá správné řešení, nebo dokud ve hře nezůstane jen jeden hráč. Tento hráč pak obdrží kartu.

Pokračuje se další honbou za pokladem. Nyní už zase mohou hrát *všichni*. Vítěz poslední karty s labyrintem bere hromádku, vytáhne nejspodnější kartu a položí ji do středu stolu.

*A už se naplno rozjíždí další honba za pokladem...*



### Klíče

Od určitého počtu získaných karet s labyrintem dostávají hráči jako odměnu klíče.

- Když hráč vyhraje **svou 2. kartu**, získává **zelený** klíč.
- Když vyhraje **svou 3. kartu**, získává ještě **červený** klíč.
- Když vyhraje **svou 4. kartu**, získává ještě **i modrý** klíč.
- Když vyhraje **svou 5. kartu**, hra končí a tento hráč **vyhrává**.

Jsou ale klíče opravdovou „odměnou“ – není to přece jen spíše další výzva? Vždy, když některý hráč získá klíč, tak od té chvíle musí počítat i truhly s pokladem, které jsou dostupné dveřmi stejné barvy. Ty musí přičíst ke svému řešení, než ho zvolá.

### Eközben a következők vannak érvényben:

- **A járatokban** akárhányszor lehet oda-vissza haladni.
- **Sohasem lehet falakon és halálfejekén** átkelni (ezek tehát az egész játék folyamán leküzdhetetlen akadályt jelentenek).
- **Kezdetben a három titkos ajtón nem lehet** átjutni (ezeket a színes záruk jelentik). A játék későbbi szakaszában azonban majd átmehetnek rajtuk azok a játékosok, akiknek megvan a beleillő kulcsuk (lásd később).

Ha valamelyik játékos biztosnak érzi magát abban, hogy hány kincsesládához lehet eljutni a járatokban, gyorsan rácsap a kártyára, **hangosan bemondja a számot** (pl.: „Öt“), s ezzel egyelőre véget vet az éppen folyó kincsvadászatnak. Most azután ellenőrizi, jól számolt-e, mégpedig úgy, hogy magához veszi a labirintuskártyát és – úgy, hogy a többiek ne lássák – megnézi a hátoldalán a megoldást. Ha a játékosnak még egyetlen kulcsa sincs, akkor őrá a legfelső szám vonatkozik.

- **Ha jó számot mondott be**, bizonyítékul megmutatja a többieknek a kártya hátoldalát, azután a kártyát maga elé teszi nyereséymódra.
- **Ha tévedett**, azaz az általa bemondott szám kisebb vagy nagyobb a helyes eredménynél, akkor a kártyát – ismét labirintus-oldalával felfelé – **egyetlen szó nélkül** visszateszi az asztal közepére. Tehát semmiképp sem árulhatja el a megoldást!

A többiek most tovább keresik a

helyes megoldást. Magától értetődik, hogy az, aki az imént tévedett, ez alkalommal nem tart velük. És máris felhangzik az újabb szám...

A keresés addig folytatódik, amíg valaki be nem kiáltja a jó megoldást, vagy amíg csak egy játékos maradt a játékban. Övé lesz a kártya.

Ezután következik az újabb kincsvadászat. Megint játszhat mindenki. Az előző labirintuskártya elnyerője fölemeli a kártyarakást, kihúzza a legelső kártyát és odateszi az asztal közepére.

*S már folyik is javában az újabb versengés...*



### A kulcsok

Bizonyos számú labirintuskártya elnyerése után jutalomképpen kulcsokat kapnak a játékosok.

- Ha egy játékos elnyerte **2. kártyáját**, megkapja a **zöld** kulcsot.
- Ha elnyerte **3. kártyáját**, megkapja még a **piros** kulcsot is.
- Ha elnyerte **4. kártyáját**, megkapja még a **kék** kulcsot is.
- Ha az **5. kártyát** is elnyerte, véget ér a játék, és ő lett a **győztes**.

De a kulcsok valójában „jutalmat” jelentenek vagy inkább kihívást? Hiszen valahányszor újabb kulcsot kap egy játékos, attól fogva mindannyiszor azokat a kincsesládákat is hozzá kell számolnia a többihez, amelyeket a kulccsal azonos színű ajtón keresztül tud elérni.



# H LABYRINTH

Ravensburger Spiele nr 26 597 8  
Gyors keresőjáték 2 – 6 játékos számára 7 éves kortól  
Szerző: Gunter Baars

## A doboz tartalma

**35 labirintuskártya**  
(hátdalukon a megoldással)

**18 kulcs** (6 zöld, 6 piros és 6 kék)

**1 fedőkártya**

(Az első játék előtt a kulcsokat óvatosan ki kell nyomkodni a kartontáblából)

## A játék célja

A játékosok megpróbálják a lehető leggyorsabban megszámolni a labirintusban elérhető kincsesládákat, azután bekiáltják a kapott számot. Aki helyes összeget mondott, elnyeri az adott labirintuskártyát. **Akinek elsőként sikerül 5 labirintuskártyát szereznie, az győz.**



## A játék előkészítése

Mind a 35 labirintuskártyát összekeverjük és egy rakásban odakészítjük labirintust ábrázoló oldalával felfelé. A fedőkártya a kártyarakás tetejére kerül. **A kulcsokat szintén kikészítjük.**

## A játék menete

A legidősebb játékos kezd. Fogja a kártyarakást, kihúzza a legalsó labirintuskártyát és úgy teszi az asztal közepére, hogy minden játékos egyformán jól lássa a rajta lévő labirintust.  
(Figyelem: E közben senki se pillanthatja meg a kártya hátdalán lévő megoldást.)

Kezdődhet a száguldó kincsvadászat keresztül-kasul a labirintuson...

A játékosok pillantása **egyszerre** siklik végig a labirintus járatain, és megpróbálnak **a lehető leggyorsabban** rájönni, hogy a bejáratától indulva hány kincsesládához is lehet voltaképpen eljutni a járatok sokaságában.

Pro každý labyrint jsou tedy **čtyři řešení**, podle toho, kolik klíčů již dotyčný hráč vlastní:

- každý hráč, který ještě **nemá žádný klíč**, musí zvolat **první číslo**
- každý hráč se **zeleným klíčem** zvolá **druhé číslo**
- každý hráč se **zeleným a červeným klíčem** zvolá **třetí číslo**
- každý hráč se **zeleným, červeným a modrým klíčem** musí zvolat **čtvrté číslo**. Pokud ho nepředběhne některý rychlejší hráč, který má klíčů méně...?

## Konec hry

**Vyhrává hráč, který získá svou pátou kartu s labyrintem.**

## Varianta

Pokud spolu hrají mladší děti se staršími dětmi, či dospělými, mohou se na začátku hry dohodnout, že mladší hráči nebudou dostávat žádné klíče anebo starší hráči musí začít již se zeleným klíčem. I v tomto případě vyhrává ten, kdo jako první získá pět karet s labyrintem.



**Příklad:** Pro labyrint na obrázku by bylo správné řešení pro všechny hráče, kteří nemají žádný klíč „4“; pro hráče se zeleným klíčem „5“, pro hráče se zeleným a červeným klíčem „7“ a pro hráče se všemi třemi klíči „8“.

© 2012 Ravensburger Spielverlag

Ilustrace: Joachim Krause  
Design: Joachim Krause, DE Ravensburger



**SK**

# LABYRINTH

Ravensburger® Spiele Nr. 26 597 8  
 Rýchla hra s hľadáním pokladov pre 2–6 hráčov od 7 rokov  
 Autor: Gunter Baars

## Obsah

### 35 kariet s labyrintmi

(so zodpovedajúcim riešením na zadnej strane)

### 18 klúčov (po 6 v zelenej, červenej a modrej farbe)

### 1 krycia karta

(Pred prvou hrou obozretne vyberte jednotlivé klúče z perforovaného kartónu.)

## Cieľ hry

**Hráči** sa pokúšajú, podľa možnosti čo najrýchlejšie, spočítať všetky truhlice s pokladom, ktoré je možné v labyrinte získať a vykriknúť ich počet. Ten, komu sa to podarí, získa kartu s labyrintom. **Vítazom je hráč, ktorý ako prvý získa 5 kariet s labyrintmi.**



## Príprava hry

**Všetkých 35 kariet s labyrintmi** dobre zamiešajte a usporiadajte do kôpky tak, aby strany s labyrintmi ležali smerom hore. Na vrch kôpky položte kryciu kartu. Taktiež pripravte **klúče**.

## Priebeh hry

**Najstarší hráč** začína. Uchopí kôpku s kartami labyrintov, vytiahne **najspodnejšiu** kartu a položí ju do stredu stola tak, aby všetci hráči rovnako dobre videli na vyobrazený labyrint. (Pozor: pritom nesmie *nikto* zbadat' riešenie na spodnej strane karty.)

*Rýchla honba labyrintom za pokladmi môže začať ...*

Teraz všetci hráči **súčasne** brázdia pohľadom cez chodby labyrintu a snažia sa zistiť, **ako najrýchlejšie sa to len dá**, koľko z truhlíc s pokladom je skutočne možné získať od vchodu do labyrintu v množstve jeho chodbičiek.

4

Dla každého labyrintu obávajúajú więc **cztery rozwiązania**, w zależności od tego ile kluczy posiadają poszczególni gracze:

- gracz, który **nie ma jeszcze żadnego klucza**, musi oznajmić **pierwszą liczbę**
- gracz, który ma **zielony klucz**, **drugą**
- gracz, który ma **zielony i czerwony klucz**, **trzecią**
- gracz, który ma **zielony, czerwony i niebieski klucz**, **czwartą liczbę**.

Czy do tego czasu któryś z graczy z mniejszą ilością kluczy nie był szybszy...?



**Przykład:** W przedstawionym powyżej labyryncie, prawidłowym rozwiązaniem dla graczy, którzy nie posiadają jeszcze żadnego klucza, byłoby „4”; dla graczy z zielonym kluczem „5”; dla graczy z zielonym i czerwonym kluczem „7”, a dla tych z wszystkimi trzema kluczami „8”.

© 2012 Ravensburger Spielverlag  
 Illustration: Joachim Krause  
 Design: Joachim Krause, DE Ravensburger

## Zakończenie gry

Jeżeli któryś z graczy zdobył piątą kartę labyryntową. Gra dobiega końca.

## Warianty gry

Jeżeli młodsze dzieci grają ze starszymi lub dorosłymi, można na początku gry ustalić, że młodszy nie otrzymują w ogóle kluczy. Starsi wówczas, grę muszą rozpocząć z kluczem zielonym. Także tutaj wygrywa ten, jako pierwszy zdobył pięć kart labyryntowych.

**Ostrzeżenie!** Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat, ze względu na obecność małych elementów, które stwarzają ryzyko połknięcia lub zadławienia. Prosimy zachować opakowanie i instrukcję, ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację. Prosimy usunąć opakowanie przed udostępnieniem zabawki dziecku. Wyprodukowano w Republice Czeskiej

9



Obowiązują przy tym następujące reguły:

- **W korytarzach** można biegać dowolną ilość razy tam i z powrotem.
- **Nie wolno przechodzić przez ściany i trupie główki** (stanowią one podczas całej gry przeszkody nie do pokonania).
- **Na początku nie wolno przechodzić przez troje tajemnych drzwi** (przedstawione w postaci różnokolorowych zamków). Podczas gry gracze mogą przebiegać przez drzwi, jeżeli posiadają pasujący klucz (patrz dalej).

Jeżeli gracz jest pewien, ile skrzyń ze skarbami można zdobyć we wszystkich dostępnych korytarzach, szybko przybija ręką kartę labiryntową, **oznajmia głośno ilość skrzyń** (np.: „pięć”) i kończy tym bieżące polowanie na skarby. Następnie sprawdza, czy miał rację, bierze do ręki kartę labiryntową i w tajemnicy przed innymi graczami, sprawdza rozwiązanie na odwrocie karty. Dopóki gracz nie zdobędzie żadnego klucza, obowiązuje go górna liczba.

- **Jeżeli gracz miał rację**, pokazuje współgraczom do kontroli odwrotną stronę karty labiryntowej i zabiera ją jako wygraną.
  - **Jeżeli gracz się mylił**, tzn. jeżeli liczba, którą podał była niższa lub wyższa niż prawidłowy wynik, **bez słowa** kładzie z powrotem na środku stołu kartę z widocznym labiryntem. Nie wolno mu w żadnym wypadku zdradzić prawidłowego rozwiązania!
- Pozostali gracze poszukują dalej prawidłowego rozwiązania. Gracz,

który podał nieprawidłową liczbę, nie bierze już oczywiście udziału w danej rozgrywce. I znowu inny z graczy oznajmia domniemaną liczbę...

Poszukiwanie trwa tak długo, aż któryś z graczy poda prawidłowe rozwiązanie lub w rozgrywce pozostanie tylko jeden gracz. Ten gracz otrzymuje kartę labiryntową.

Następnie rozpoczyna się kolejne polowanie. Biorą w nim udział ponownie wszyscy gracze. Zdobycia poprzedniej karty bierze stos do ręki, wyciąga z niego spodnią kartę i kładzie ją na środku stołu.

*I znowu trwa kolejne polowanie na skarby...*

## Klucze

Przy pewnej ilości wygranych kart labiryntowych, gracze otrzymują klucz w nagrodę.

- Jeżeli gracz wygrywa **drugą kartę**, otrzymuje **zielony** klucz.
- Jeżeli wygrywa **trzecią kartę**, otrzymuje dodatkowo **czerwony** klucz.
- Jeżeli wygrywa **czwartą kartę**, otrzymuje dodatkowo **niebieski** klucz.
- Jeżeli wygrywa **piątą kartę**, **zwycięża** i gra dobiega końca.

Ale czy klucze są rzeczywiście „nagrodą” - czy raczej kolejnym wyzwaniem? Bo zawsze, gdy gracz otrzymuje klucz, musi do skrzyń ze skarbami doliczać także te skrzynie, które dostępne są za drzwiami w kolorze klucza. Wówczas gracz może obwieścić wynik.



## Pritom platí:

- **chodbami** smiete prebehnúť hore – dole ľubovolne často;
- **nikdy** nesmiete prejsť **cez múry a lebky** (tieto predstavujú počas celého priebehu hry neprekonateľné prekážky);
- **spôiatku nemôžete** prechádzať **cez tri tajomné brány** (zobrazené rôznofarebnými zámkami). V ďalšom priebehu hry však hráči môžu týmito bránami prejsť, pokiaľ majú zodpovedajúce kľúče (viď ďalej).

Ak si je niektorý z hráčov istý, že už vie, koľko truhlíc s pokladom sa dá získať vo všetkých dostupných chodbách labiryntu, rýchlo položí ruku na kartu, **nahlas povie číslo** (napr. „päť”) a predbežne tým ukončí prebiehajúcu honbu za pokladom. Následne preverí, či mal pravdu: kartu s labiryntom si zoberie a pozrie správne riešenie na jej spodnej strane tak, *aby ostatní hráči riešenie nevideli*. Pokiaľ hráč ešte nemá žiadny kľúč, platí pre neho hore uvedený počet.

- **Ak mal hráč pravdu**, ukáže spoluhráčom pre kontrolu zadnú stranu karty s labiryntom a potom ju položí pred seba ako výhru.
- **Ak ale nemal pravdu**, tzn. číslo, ktoré povedal, je buď nižšie, alebo vyššie ako správny výsledok, položí kartu – opäť stranou s labiryntom smerom hore – naspäť do stredu stola **bez toho, aby niečo povedal**. Čiže v žiadnom prípade nesmie prezradiť riešenie!

Hľadanie takto pokračuje ďalej, až pokým niektorý z hráčov nepovie správne riešenie, alebo pokým neostane v hre už iba jeden hráč. Ten potom dostane kartu.

Následne sa pokračuje ďalšou honbou za pokladom. Opäť hrajú všetci hráči. Držiteľ poslednej karty s labiryntom uchopí kôpku, vytiahne najspodnejšiu kartu a položí ju do stredu stola.

*A už je rozbehnutá ďalšia honba za pokladom v plnom prúde ...*



## Kľúče

Po výhre určitého počtu kariet s labiryntmi dostávajú hráči ako odmenu kľúče.

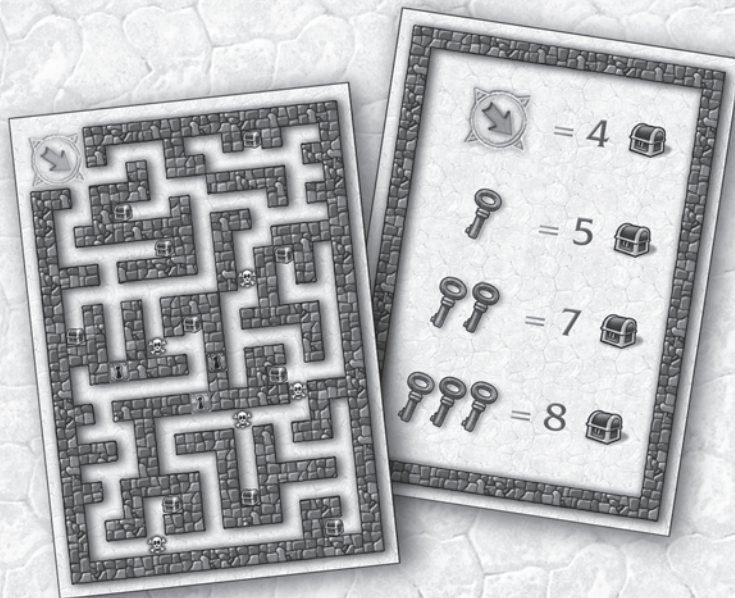
- Ak hráč získa **svoju 2. kartu**, dostane **zelený** kľúč.
- Ak získa **svoju 3. kartu**, dostane ešte aj **červený** kľúč.
- Ak získa svoju **4. kartu**, dostane ešte aj **modrý** kľúč.
- Ak získa **svoju 5. kartu**, hra končí a hráč sa stáva **vítazom**.

Avšak: sú kľúče skutočne „odmenou“ – alebo skôr iba ďalšou výzvou? Pretože vždy, keď hráč získa kľúč, musí od tohto okamihu pripočítat’ (skôr, ako nahlas povie svoje riešenie) k ostatným truhliciam s pokladom i tie, ktoré sa dajú získať za bránou rovnakej farby.



Pre každý labyrint existujú preto **štyri riešenia**, vždy podľa toho, koľko kľúčov hráč má:

- každý hráč, ktorý ešte  **nemá žiadny kľúč**, musí zahlasiť prvé číslo
- každý hráč so  **zeleným kľúčom, druhé číslo**
- každý hráč so  **zeleným a červeným kľúčom, tretie číslo**
- každý hráč so  **zeleným, červeným a modrým kľúčom**, musí zahlasiť  **štvrté číslo**.



**Príklad:** Pri vyobrazenom labyrinte by bolo správnym riešením pre všetkých hráčov, ktorí ešte nevlastnia žiadny kľúč, číslo „4“; pre hráčov so zeleným kľúčom „5“; pre hráčov so zeleným a červeným kľúčom „7“ a pre hráčov so všetkými tromi kľúčmi číslo „8“.

## Koniec hry

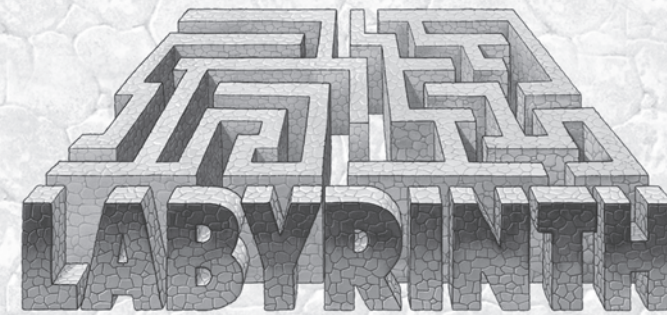
**Hráč, ktorý získa piatu kartu s labyrintom, je víťaz.**

## Variant

Ak hrajú mladšie deti spolu so staršími deťmi alebo dospelými, môže sa na začiatku dohodnúť, že mladší hráči počas celej hry nedostanú žiadne kľúče a/alebo musia starší začínať už so zeleným kľúčom. Aj v týchto prípadoch vyhráva hráč, ktorý ako prvý získa 5 kariet s labyrintmi.

© 2012 Ravensburger Spielverlag

Ilustrácie: Joachim Krause  
Dizajn: Joachim Krause, DE Ravensburger



PL

Gra Ravensburger nr 26 597 8  
Szybka gra w szukanie dla 2 - 6 graczy od lat 7  
Autor: Gunter Baars

## Zawartość

**35 kart labiryntowych**

(z rozwiązaniami na odwrocie)

**18 kluczy** (po 6 zielonych, czerwonych i niebieskich)

**1 karta kryjąca**

(Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wycisnąć z planszy wytłoczone klucze.)

## Cel gry

**Gracze** próbują możliwie szybko policzyć dostępne w labiryncie skrzynie ze skarbami i na głos podać ich ilość. Jeżeli ktoś podał prawidłową ilość skarbów, otrzymuje aktualną kartę labiryntową. **Wygrywa ten, kto jako pierwszy zdobędzie 5 kart labiryntowych.**



## Przygotowanie do gry

**Wszystkie 35 kart labiryntowych** mieszamy i układamy labiryntem do góry w jednym stosie. Następnie na samą górę stosu kładziemy kartę kryjącą. Obok kładziemy również **klucze**.

## Przebieg gry

**Najstarszy gracz** zaczyna. Bierze stos z kartami labiryntowymi, wyciąga kartę znajdującą się na samym **spodzie** i kładzie ją na środku stołu, tak żeby wszyscy gracze równie dobrze mogli przyglądać się przedstawionemu na obrazku labiryntowi.

*Szybkie polowanie na skarby w labiryncie może się rozpocząć...*

Wszyscy gracze **równocześnie** pędzą wzrokiem przez korytarze labiryntu i próbują **jak najszybciej** wykryć, ile skrzyń ze skarbami jest faktycznie osiągalnych w licznych korytarzach, zaczynając od wejścia do labiryntu.