

HP LABYRINTH

PL

Ravensburger® Spiele Nr. 26 082 9

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

Autor: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK



Gra zawiera:

planszę, 34 karty ze ścieżkami, 24 karty z tajemnicami, 4 pionki

Dajcie się wciągnąć w zakłętą labirynt oraz świat Harry'ego Pottera! Wyruszcie na poszukiwania Harry'ego, Hermiony, Rona i innych mieszkańców Hogwartu. Jeśli będziecie sprytnie przesuwać ścieżki labiryntu i tworzyć nowe drogi z pewnością odkryjecie wszystkie tajemnice labiryntu!

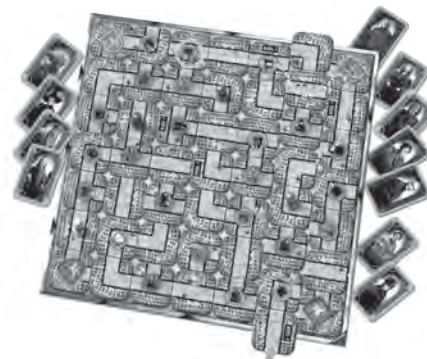
Cel gry

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

Przygotowanie

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

Tasujemy 24 karty z tajemnicami i rozdajemy po równo między grających. Gracze kładą je zakryte przed sobą. Każdy wybiera sobie pionek i ustawia na planszy na polu tego samego co on koloru.



Zasady gry

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

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

PL

Przesuwanie labiryntu

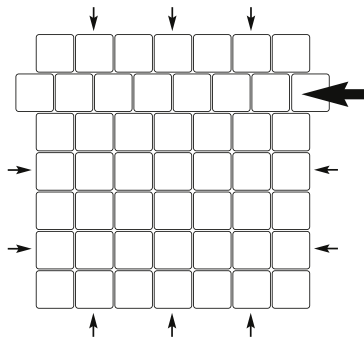
Gracz wsuwa wolną kartę ze ścieżką z boku planszy w ten sposób, aby inna karta wysunęła się po przeciwległej stronie planszy.

Wysunięta karta pozostaje na brzegu planszy aż do momentu, gdy następny gracz ma ruch (patrz: wyjątki).

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

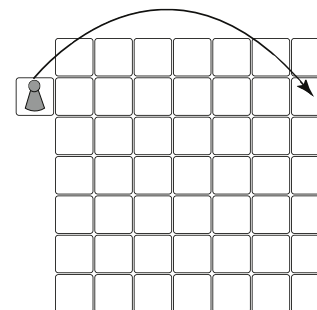
Pozostającą za każdym razem wolną kartę można wsuwać na dowolnym miejscu.

Wyjątek: Karty ze ścieżką nie wolno wsuwać z powrotem w to samo miejsce, z którego właśnie została



wysunięta; nie wolno więc „cofać” ruchu poprzedniego gracza. Gracz rozpoczyna każdy ruch od przesunięcia ścieżki labiryntu, nawet wówczas, gdy cel można osiągnąć bez zmiany układu labiryntu.

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



Przesuwanie pionków

Po przesunięciu ścieżek labiryntu gracz przesuwą swój pionek. Wolno mu dojść do każdego punktu labiryntu, który w sposób nieprzerwany połączony jest z miejscem, na którym stoi.

Gracz może przesuwać się tak daleko jak chce; ilość kroków nie ma znaczenia.

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

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

Jeżeli osiągnięcie celu nie jest możliwe bezpośrednio, wówczas przestawiamy pionek tak daleko, aby przy następnym ruchu mieć korzystną pozycję wyjściową. Po osiągnięciu celu wskazanego przez kartę z tajemnicą, kładziemy tę kartę odkrytą jako dowód obok naszej kupki z kartami. Przy kolejnym ruchu znów sprawdzamy pierwszą z góry kartę i usiłujemy dotrzeć do celu, następnie znów odkrywamy kartę itd.

Koniec gry

Jeżeli gracz odwrócił już wszystkie swoje karty z tajemnicami, musi teraz próbować dotrzeć na swoje pole wyjściowe, znajdujące się w rogu planszy. Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który jako pierwszy odkrył wszystkie swoje karty z tajemnicami i dotarł z powrotem do punktu wyjścia.

Wariant gry dla młodszych dzieci

W celu uproszczenia przebiegu gry gracze mogą na początku obejrzeć wszystkie swoje karty z tajemnicami. Kolejność w poszukiwaniu poszczególnych tajemnic jest tutaj dowolna. Gracze mogą w każdej kolejce wyszukiwać sobie najdogodniejszy cel. Możemy ustalić, że na koniec gry pionki nie muszą wracać na miejsce startu, lecz opuścić plansze posuwając się po ścieżce labiryntu.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

© 2019



LABYRINTH

Ravensburger Spiele® č 26 082 9
Společenská hra pro 2-4 hráče od 7 let
Autor: Max J. Kobbert
Illustrations: Paul Windle Design, UK



Obsah:

Herní plán, 34 kartiček s chodbami,
24 obrázkových karet, 4 figurky

Ponořte se do bláznivého labyrintu a do světa Harryho Pottera! Vydejte se hledat Harryho, Hermionu, Rona a mnoho dalších obyvatel Bradavic. K tomu je třeba umět šikovně posouvat kartičky v labyrintu tak, aby vznikly nové cesty tam, kde ještě před chvílí byly slepé uličky. Jen tak se vám podaří dorazit se svou figurkou ke hledaným postavám.

Cíl hry

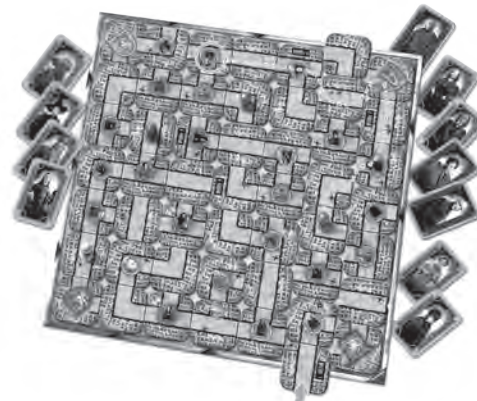
V zakletém bludišti se vydávají hráči na průzkum. Každý hráč se snaží dostat šikovným posouváním chodeb k tajuplným předmětům a živočichům. Kdo jako první odkryje všechna tajemství a vrátí se k výchozímu bodu, vyhrává.

Příprava

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

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

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



Pravidla

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

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

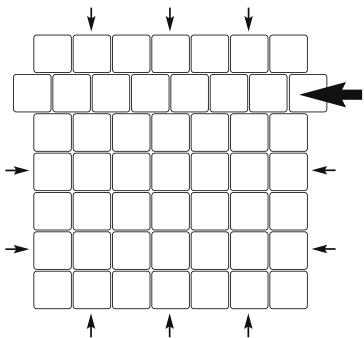
Aby došel k cíli, musí hráč postupně měnit chodby bludiště vsouváním kartičky a potom postupovat svou figurkou.

Posouvání bludiště

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

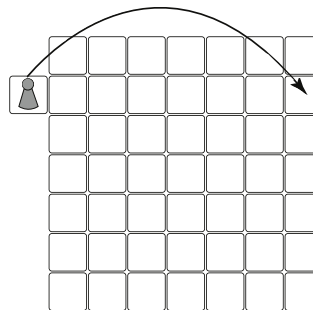
Místa, kde je možné vsunout kartičky do hracího plánu, jsou označena šipkou.

Přebytečná kartička se smí vsouvat kdekoli. Výjimka: Kartička se nesmí vsunout na stejném místě, na němž byla právě vysunuta. To znamená, že se nesmí takto zrušit tah předchozího hráče.



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

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



CZ

Tah figurky

Poté, co hráč posunul chodby, postupuje figurkou. Hráč smí popojít k jakémukoli bodu bludiště, který je s výchozím bodem spojen nepřerušenou chodbou. Hráč smí posunout figurku tak daleko, jak chce. Na počtu políček nezáleží. Hráč nemusí figurkou postoupit. Může také zůstat s figurkou na místě. Na jednom políčku smí stát více figurek. Figurky se nevyhazují.

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

Pokud hráč došel k cíli, který mu ukázala jeho první tajná kartička, odkryje ji jako důkaz a položí ji otevřeně vedle svých ještě zakrytých tajných kartiček. Až na něho přijde opět řada, podívá se na vrchní zakrytou tajnou kartičku a pokusí se nyní dojít k tomuto novému cíli, odkrýt kartičku atd.

Konec hry

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

Varianta, když hrají menší děti

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

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



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

© 2019

HP LABYRINTH

SK

Ravensburger Spiele® č 26 082 9
Spoločenská hra pre 2-4 hráčov od 7 rokov
Autor: Max J. Kobbert
Design: Paul Windle Design, UK



Obsah:

Herný plán, 34 kartičiek s chodbami,
24 tajných kartičiek, 4 figúrky

Zatúlajte sa v bláznivom labyrinte a objavte svet Harryho Pottera!
Vydajte sa na výpravu za Harrym, Hermionou, Ronom a ďalšími obyvateľmi Rokfortu. Šikovne posúvajte kartičky v labyrinte tak, aby ste zo slepých uličiek vytvorili nové cesty. Takto sa vám podarí nájsť zablúdených hrdinov.

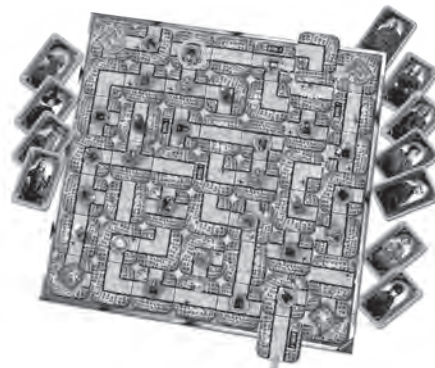
Cieľ hry:

V zakliatom labyrinte sa hráči vydávajú na prieskum. Každý hráč sa usiluje šikovným posúvaním chodieb dostať k tajuplným predmetom a živočíchom. Kto odhalí všetky tajomstvá a vráti sa do počiatočného bodu ako prvý, vyhráva.

Príprava:

Kartičky s chodbami sa premiešajú a položia na voľné políčka hracieho plánu a to takým spôsobom, aby vznikol náhodný vzor chodieb. Všetkých 24 tajných kartičiek sa zamieša a rozdá rovnomerne všetkým hráčom. Hráči položia kartičky obrázkom dolu pred seba na kôpku.

Každý si zvolí svoju figúrku a postaví ju na hracom pláne na políčko rovnakej farby.



Pravidlá:

Hráči losujú, kto z nich začne. Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč sa pozrie na svoju vrchnú tajnú kartičku a položí ju opäť obrázkom dolu pred seba. Obrázok na kartičke mu ukáže prvý cieľ, ku ktorému musí prísť.

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

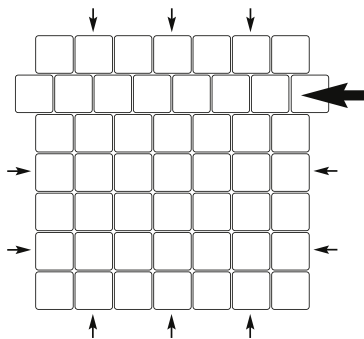
SK

Posúvanie bludiska:

Hráč vsunie z boku nadbytočnú hraciu kartičku do hracieho plánu a to tak, aby sa na opačnej strane opäť jedna kartička vysunula. Táto kartička ostáva na kraji hracieho plánu tak dlho, kým nie je na ťahu ďalší hráč (viď výnimka).

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

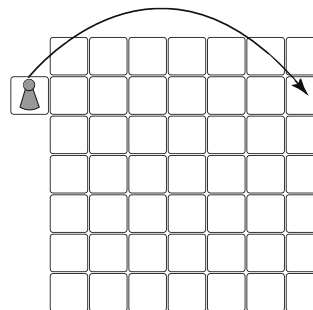
Nadbytočná kartička sa smie vsúvať kdekkoľvek. Výnimka: Kartička sa nesmie vsunúť na rovnakom mieste, na ktorom bola práve vysunutá. To znamená,



že sa nesmie týmto spôsobom zrušiť ťah predchádzajúceho hráča.

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

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



Ťah figúrky:

Potom, ako hráč posunie chodby, postupuje ďalej figúrkou. Hráč sa smie pripojiť na akýkoľvek bod labyrintu, ktorý je s východiskovým bodom prepojený neprerušenu chodbou. Hráč smie posunúť figúrku tak ďaleko, ako chce. Na počte políčok nezáleží. Hráč nemusí figúrkou postúpiť. Môže tiež zostať s figúrkou na mieste. Na jednom poličku smie stáť viac figúrok. Figúrky sa nevyhadzujú. Keď hráč nemôže priamou cestou prísť k cieľu, postúpi figúrkou tak ďaleko, aby mal čo najvýhodnejšiu pozíciu pre nasledujúci ťah. Ak hráč príde do cieľa, ktorý mu ukázala jeho prvá tajná kartička, odkryje ju ako dôkaz a položí ju obrázkom hore vedľa stále zakrytých tajných kartičiek. Keď sa dostane na rad, pozrie sa na svoju vrchnú zakrytú kartičku a pokúsi sa teraz prísť do nového cieľa, odkryť novú kartičku atď.

Koniec hry:

Keď hráč odkryje všetky svoje tajné kartičky, usiluje sa prísť s figúrkou opäť do východiskového bodu v rohu hracieho plánu. Víťazí hráč, ktorý ako prvý odkryje všetky svoje tajné kartičky a príde s figúrkou do východiskového bodu.

Variant, keď hrajú menšie deti:

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

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



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

© 2019

H



LABYRINTH

Ravensburger® Játékok nr. 26 082 9

Szerző: Max J. Kobbert

Design: Paul Windle Design, UK

A ravasz tologatós játék 2-4 játékos számára,
7 éves kortól



A doboz tartalma:

1 játéktábla, 34 szögletes labirintuskártya

24 képkártya, 4 bábu, piros, sárga, zöld és kék színben

Merüljete el az örült labirintusban és Harry Potter világában!
Induljatok Harry, Hermione, Ron és Roxfort többi lakójának
keresésére. Ehhez a labirintuskártyákat ügyesen kell tologatnotok,
hogy új utak jöjjenek létre ott, ahol nemrég még zsákutcák voltak.
Így sikerülhet a keresett figurákat elérnetek a saját bábukkal.

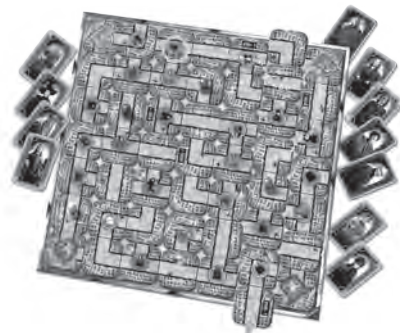
A játék célja

Elsőként felfordítani az összes saját képkártyát, és visszatérni a
saját startmezőre.

A játék előtt

Az első játék előtt minden kartondarabot óvatosan szedjete ki
a stancablákból. A labirintuskártyákat lefordítva összekeverjük,
majd felfordítva kirakjuk a játéktábla szabad mezőire, így egy
véletlenszerű labirintus alakul ki. Egy labirintuskártya megmarad.
Helyezzétek felfordítva a játéktábla mellé, és később ezt
használjátok a labirintus eltolására.

A 24 képkártyát összekeverjük és egyenlően szétosztjuk a
játékosok között. Minden játékos lefordítva maga elé helyezi a
képkártyáit egy kupacba, anélkül, hogy megnéznék őket.
Végül minden játékos választ egy bábút, és a vele megegyező
színű startmezőre állítja a játéktábla valamelyik sarkába a négy
közül.



A játék menete

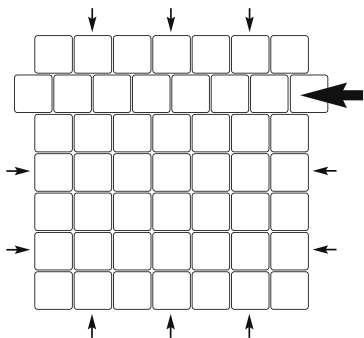
Minden játékos megnézi legfelső képkártyáját, anélkül, hogy
megmutatná játékostársainak. A legfiatalabb játékos kezd, ezután
az óramutató járásával megegyező irányba megy tovább a játék.
A soron következő játékos megpróbál arra a mezőre eljutni,
amelyen ugyanaz a motívum látható, mint a képkártyakupaca
legfelső kártyáján. Ehhez a játékos **először** mindig eltolja a
labirintust egy labirintuskártya betolásával, és **ezután** lép a
bábujával.

A labirintus átalakítása

A játéktábla szélein 12 nyíl található.

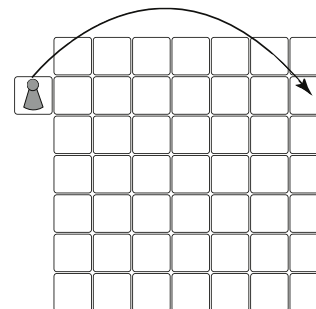
A soron következő játékos választ egy nyilat ezek közül, és a kimaradt képkártyát valamelyik oldalról becsúsztatja annyira, hogy a szemben lévő oldalon pontosan egy labirintuskártya tolódjon ki. A kicsúsztatott kártyát mindaddig a tábla mellett kell hagyni, míg a következő játékos egy másik helyen újra be nem tolja.

A labirintuskártyát tehát nem szabad ismét ugyanazon a helyen visszatolni, ahonnan az előző játékos kitolta.



A labirintus egy szakaszát mindenképp el kell tolni, még akkor is, ha a játékos eltolás nélkül is el tudna jutnia a kívánt képhez.

Ha az eltolás során a járatkártyával együtt egy bábu is kitolódik - akár a másé, akár a miénk -, akkor ezt a bábút az ellenkező oldalról imént becsúsztatott labirintuskártyára kell rátenni. A bábuk ily módon történő áthelyezése nem számít lépésnek.



H

Haladás a bábuval

A labirintus átalakítását követi a játékos lépése a bábuval. A játékos minden olyan mezőre léphet, amelyet folyamatos járatvonal köt össze.

Egy mezőn több bábu is állhat: Ha valaki nem tud rögtön céljáig eljutni, akkor bábujaival addig a pontig célszerű elmennie, ahol feltehetőleg jó helyzetben várhatja a következő lépést. De ott is maradhat a bábujaival.

Ha a játékos elérte a képkártya által megjelölt célt, akkor ezt a kártyát bizonyítékkul képpel fölfelé fordítva odateszi a lefelé fordítottak mellé. Ezután rögtön megnézheti a következő kártyáját. A következő körétől ezt a célt kell megpróbálnia elérni.

A játék vége

A játéknak vége, amint egy játékos valamennyi képkártyáját felfedte és bábuját elsőként visszajutatta a startmezőjére. Ez a játékos **nyert!**

Játékváltozat fiatalabb gyermekek számára:

A játékot ugyanúgy kell összerakni és játszani, mint az alapjátéknál. Hogy egyszerűbb legyen a játék, az elején a játékosok megnézhetik az összes képkártyájukat. A játékosok ezúttal minden kör előtt eldönthetik, melyik célt szeretnék következőként elérni. Megállapodhatnak abban is, hogy a játék végén a bábunak nem kell visszatérnie a startmezőjére, elég, ha tetszőleges helyen kilép a labirintusból.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

© 2019

HP LABYRINTH

LV

Ravensburger® spēle Nr. **26 082 9**
Spēle 2-4 spēlētājiem, vecumā no 7 gadiem.
Autors: Max J. Kobbert
Dizains: Paul Windle Design, UK



Spēle satur:

1 spēles laukums, 34 kvadrātveida labirinta kartītes, 24 attēlu kartītes, 4 spēles figūras sarkanā, dzeltenā, zaļā un zilā krāsā

Dodieties aizraujošajā labirintā un Harija Potera pasaulē! Meklējiet Hariju, Hermioni, Ronu un daudzus citus Cūkkārpas iemītniekus. Lai atrastu viņus, jums veikli jāpārvieto labirinta kartītes, lai izveidotu sev jaunas ejas tur, kur tikko vēl bijuši strupceļi. Tā jums izdosies ar savām spēles figūrām tikt pie meklētajām figūrām.

Spēles mērķis ir pirmajam atklāt visas savas attēlu kartītes un atgriezties savā starta laukumā.

Sagatavošanās

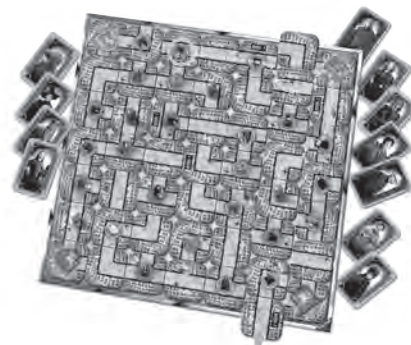
Pirms spēlēt spēli pirmo reizi, uzmanīgi izņem spēles daļas no sagatavēm.

Aizklāti sajauc labirinta kartītes un pēc tam redzami brīvi izklāj tās uz spēles laukuma brīvajiem lauciņiem tā, lai izveidojas labirinta skats, kurā ir daudz eju. Viena labirinta kartīte paliek pāri. Tā redzami tiek novietota uz spēles laukuma un vēlāk izmantota labirinta pārvietošanai.

Samaisiet visas 24 attēlu kartītes un izdaliet tās visiem spēlētājiem vienādā daudzumā. Spēlētāji neapskata sev iedalītās

kartītes, bet noliek tās kaudzē sev priekšā ar zīmējumiem uz leju.

Papildus tam katrs spēlētājs izvēlas sev vienu no spēles figūrām un novieto to vienā no četriem spēles laukuma stūriem atbilstoši krāsai.



Spēles sākums

Vispirms visi spēlētāji paskatās pirmo attēlu kartīti un noliek to atpakaļ savā kaudzē ar skatu uz leju, nerādot to citiem. Spēli sāk jaunākais spēlētājs, spēle turpinās pulkstenrādītāja virzienā. Spēlētājs, kuram jāveic gājiens, cenšas nonākt uz laukuma ar to pašu attēlu, kā uz viņa attēlu kaudzes augšējās kartītes. Lai sasniegtu savu attēlu, spēlētājs vienmēr **vispirms** pārvieto labirintu, ievietojot labirinta kartīti, un **pēc tam** paņem savu spēles figūru.

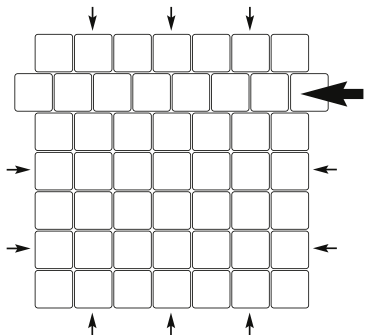
LV

Labirinta pārvietošana

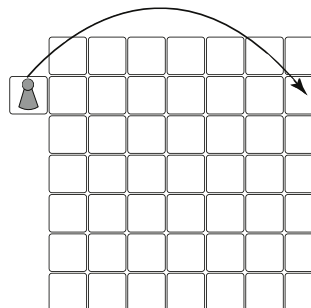
Spēles laukuma malās atrodas 12 bultiņas. Spēlētājs, kuram jāveic gājiens, izvēlas vienu no šīm bultiņām un ievieto šeit lieko labirinta kartīti tā, lai lauka otrajā pusē tiek izstumta precīzi viena labirinta kartīte. Ši jaunā liekā kartīte paliek savā vietā līdz nākamā spēlētāja gājienam, kurš iebīda šo kartīti citā vietā.

Tātad labirinta kartīti nedrīkst ievietot tajā pašā vietā, no kuras to izbīdīja iepriekšējās spēlētājs.

Labirints jāpārvieto jebkurā gadījumā – arī tad, ja spēlētājs var iegūt vēlamo attēlu bez pārvietošanas.



Ja, pārbīdot labirintu, tiek izstumts laukā spēlētāja ejamais kauliņš, tas tiek pārcelts uz tikko ievietoto labirinta kartīti pretējā pusē. Kauliņa pārceļšana nav gājiens.



Kauliņa pārvietošana

Pēc labirinta pārvietošanas spēlētājs var iet ar savu kauliņu. Spēlētājs var pārvietoties uz jebkuru lauciņu, kuru tas spēj sasniegt ar savu kauliņu par atvērto eju, bet viņš jebkurā brīdī drīkst arī apstāties. Uz vienas labirinta kartītes var atrasties vairāk nekā viena figūra.

Ja spēlētājam neizdodas savu mērķi sasniegt tiešā ceļā, viņam jāmēģina nokļūt visizdevīgākajā pozīcijā nākamajam gājienam. Viņš var arī palikt uz vietas.

Tiklīdz spēlētājs ir sasniedzis savas attēlu kartītes attēlu, viņš attēlu kartīti apgriež ar skatu uz augšu un noliek to blakus savai attēlu kartīšu kaudzei. Pēc tam viņš nekavējoties drīkst aplūkot nākamo kartiņu. Šo mērķi viņam jācenšas sasniegt, sākot no nākamā gājiena.

Spēles beigas

Kad kāds no spēlētājiem ir apgriezis visas savas attēlu kartītes un ar savu spēles kauliņu ir atgriezies sākuma laukā. Šis spēlētājs ir uzvarētājs!

Variācija jaunākiem bērniem

Spēle tiek uzstādīta un spēlēta tā pat kā pamata spēle. Lai atvieglotu spēles norisi, spēlētājiem sākumā ir atļauts aplūkot visas attēlu kartiņas. Pirms katra gājiena spēlētājs izvēlas, kuru no pieejamiem mērķiem viņš vēlas sasniegt.

Par spēles nobeigumu spēlētāji var vienoties neatgriezties starta pozīcijā, bet beigt spēli, izņemot savu spēles kauliņu no jebkuras labirinta vietas.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

© 2019

EST



LABYRINTH

Ravensburger® lauamäng nr. **26 082 9**

Vahva lauamäng 2-4 mängijale vanuses 7-99 eluaastat.

Autor: Max J. Kobbert

Disain: Paul Windle Design, UK

Mängukarp sisaldab:

1 mänguväli, 34 labürindi kaarti

24 pildiga kaarti, 4 mängunuppu



Sukelduge hullumeelsesse labürinti ja Harry Potteri maailma! Minge otsige üles Harry, Hermione, Ron ja paljud teised Sigatüüka elanikud. Selleks, et uued teed tekiksid sinna, kus alles äsja olid tupikud, peate osavalt labürindi kaarte liigutama. Nii õnnestub teil oma mängunupuga jõuda otsitavate tegelasteni.

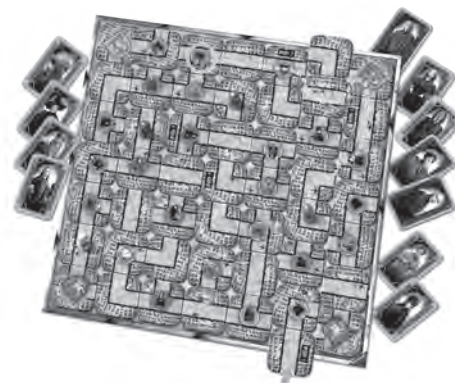
Mängu eesmärgiks on leida esimesena üles kõik oma pildiga kaardid ning pöörduda tagasi oma stardiväljale.

Ettevalmistus

Enne esimest mängu võetakse kõik papist osad ettevaatlikult papist alustahvlitest välja. Kõigepealt segatakse labürindi kaardid nii, et pilte näha ei oleks, ja pannakse need seejärel pildipoolega üles mänguvälja vabadele väljadele nii, et tekiks juhuslik labürint. Üks labürindi kaart jääb üle. See pannakse pildipoolega üles mänguvälja kõrvale ja seda kasutatakse hiljem labürindi liigutamiseks.

24 pildiga kaarti segatakse läbi ja jaotatakse võrdselt mängijatele. Iga mängija asetab oma pildiga kaardid ilma neid vaatamata enda ette lauale pakki, nii et pildipool on all.

Viimaks valib iga mängija endale välja ühe mängunupu ja asetab selle sama värvi stardiväljale, mis on ühes mänguvälja neljast nurgast.



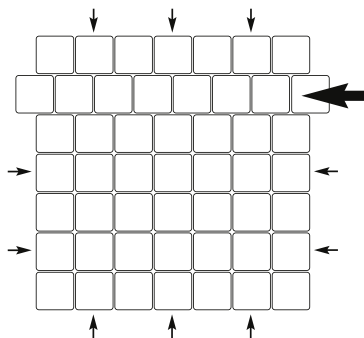
Mängu kulg

Kõigepealt vaatab iga mängija kõige ülemist kaarti oma pildiga kaartide pakist, ilma seda kaasmängijatele näitamata. Alustab noorim mängija, seejärel liigub mäng edasi kellaosuti liikumise suunas. See, kelle käes on mängukord, püüab jõuda väljale, mis näitab sedasama motiivi kui kõige ülemine kaart tema pildiga kaartide pakis. Selleks liigutab mängija alati **kõigepealt** labürinti, lükates ühe labürindi kaardi sisse ja teeb **seejärel** käigu oma mängunupuga.

Labürindi liigutamine

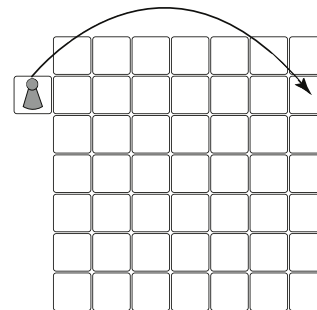
Mängulaua külgservadel asuvad 12 noolt. Käiku tegev mängija valib ühe nendest nooltest välja ja lükkab selle juurest ülearuse labürindi kaardi niikaugele sisse, et vastasküljelt samuti täpselt üks labürindi kaart välja lükataks. Väljalükatud kaart jääb mänguvälja servale ootele, kuni järgmine mängija selle teisest kohast uuesti sisse lükkab.

Labürindi kaarti ei tohi seega samast kohast uuesti sisse lükata, kust see eelmise mängija poolt välja lükati.



Labürinti peab igal juhul liigutama, isegi siis, kui mängija võiks soovitud motiivini jõuda ilma seda tegemata.

Kui lükkamise käigus liigutatakse kas enda või võõras mängunupp mänguväljalt minema, siis pannakse see labürindi kaardi peale, mis vastasküljelt äsja uuesti sisse lükati. Mängunupu ümberpaigutamist ei loeta käiguks.



EST

Käigu tegemine mängunupuga

Pärast labürindi liigutamist teeb mängija käigu oma mängunupuga.

Mängija võib teha käigu igale väljale, milleni ta oma mängunupuga katkematut rada pidi jõuda saab, ent tohib ka igal ajal seisma jääda. Ühel väljal tohib seista mitu mängunuppu.

Kui mängija ei jõua oma eesmärgini otsest teed pidi, siis võib ta oma mängunupuga teha käigu niikaugemale, et tal oleks järgmise käigu jaoks soodne lähteasend.

Ent ta võib oma mängunupu ka kohale seisma jätta.

Kui mängija on jõudnud oma pildiga kaardi motiivini, siis pöörab ta sellel pildipoole tõestuseks välja ja asetab oma allapoole pööratud pildiga kaartide paki kõrvale. Seejärel tohib ta kohe oma järgmist kaarti vaadata. Selle eesmärgini peab ta püüdma jõuda alates oma järgmisest käigust.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb niipea, kui keegi mängijatest on suutnud kõik oma pildiga kaardid välja pöörata ja on oma mängunupuga stardiväljale tagasi pöördunud. See mängija ongi **võitnud!**

Mängu variant noorematele lastele:

Mäng seatakse üles ja seda mängitakse nagu põhimängu puhulgi. Ent mängu kulgemise lihtsustamiseks tohivad mängijad juba alguses kõiki oma pildiga kaarte vaadata. Mängijad võivad nüüd enne igat käiku otsustada, millise eesmärgini nad järgmisena jõuda tahaksid.

Mängu lõpu kohta võib kokku leppida, et mängunupuga ei pea tegema käike oma stardiväljale tagasitulekuks, vaid selle võib suvalises kohas labürindist välja tuua.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

© 2019

HP LABYRINTH

LT

Ravensburger® žaidimai nr. **26 082 9**
Smagus žaidimas gudriai perstumiant
korteles 2–4 žaidėjams nuo 7 metų amžiaus.

Autorius: Max J. Kobbert

Dizainas: Paul Windle Design, UK



Sudėtis:

1 žaidimo lenta, 34 kvadratinės labirinto kortelės,
24 kortelės su paveikslėliais, 4 žaidimo figūrėlės
(raudonos, geltonos, žalios ir mėlynos spalvos)

Pasinerkite į magišką labirintą ir Hario Poterio pasaulį! Leiskitės į Hario, Hermionos, Rono ir kitų Hogvartso gyventojų paieškas. Tam reikia sumaniai perstumti labirinto korteles, kad ten, kur ką tik buvo akligatviai, atsirastų nauji keliai. Taip savo žaidimo figūrėle sugebėsite pasiekti ieškomą veikėją.

Žaidimo tikslas yra pirmuoju atversti visas savo korteles su paveikslėliais ir sugrįžti į savo pradžios laukelį.

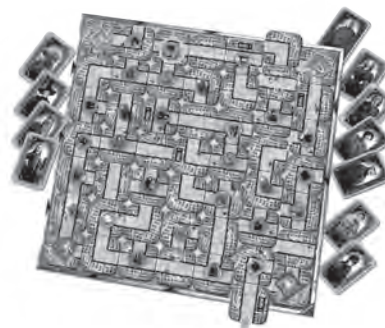
Pasiruošimas

Prieš pirmą žaidimą visos kartoninės dalys atsargiai išspaudžiamos iš perforuotų lentelių.

Pirmiausia sumaišomos užverstos labirinto kortelės ir po to, jas atverčiant, išdėliojamos laisvuose žaidimo lentos laukeliuose, kad išeitų atsitiktinis labirintas. Viena labirinto kortelė visada lieka laisva. Pasidėkite ją atverstą šalia žaidimo lentos – vėliau jos prireiks labirinto struktūrai keisti.

24 kortelės su paveikslėliais sumaišomos ir po lygiai išdalijamos žaidėjams, kurie pasideda jas užverstas krūvelėje priešais save, prieš tai į jas nepasižiūrėję.

Po to kiekvienas žaidėjas išsirenka žaidimo figūrėlę ir pastato ją tokios pat spalvos pradžios laukelyje viename iš keturių žaidimo lentos kampų.



Kaip žaisti

Pirmiausia kiekvienas žaidėjas pasižiūri į viršutinę kortelę iš savo kortelių su paveikslėliais krūvelės, bet jos neparodo kitiems žaidėjams. Pradedą jauniausias žaidėjas, po to žaidimo eilė eina pagal laikrodžio rodyklę. Žaidėjas, kurio eilė žaisti, bando pasiekti tą laukelį, kuriame pavaizduotas toks pat motyvas kaip ir viršutinėje kortelėje iš jo kortelių su paveikslėliais krūvelės. Kad galėtų tai padaryti, žaidėjas visada **pirmiausia** turi pakeisti labirinto struktūrą, į labirintą įstumdamas vieną labirinto kortelę. **Po to** gali perkelti savo žaidimo figūrėlę.

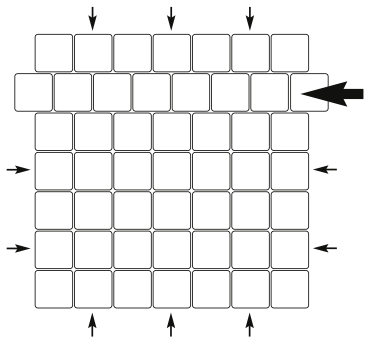
LT

Labirinto struktūros keitimas

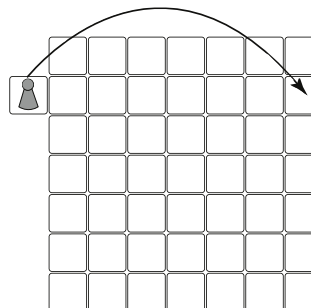
Ant žaidimo lentos kraštų yra pavaizduota 12 rodyklių. Žaidėjas, kurio eilė žaisti, pasirenka vieną iš šių rodyklių ir įstumia laisvą labirinto kortelę į labirintą tiek, kad priešingoje pusėje išsistumtų kita labirinto kortelė. Ji lieka gulėti šalia žaidimo lentos tol, kol sekantis žaidėjas jos neįstums į labirintą kitoje vietoje.

Tad labirinto kortelės negalima vėl įstumti į tą pačią vietą, iš kurios ją ką tik išstūmė prieš tai ėjimą turėjęs žaidėjas.

Bet kuriuo atveju labirinto struktūrą būtina keisti, net tada, jei žaidėjas pageidaujama motyvą galėtų pasiekti nieko nekeisdamas.



Jei kartu su išstumtąja kortele išstumiami ir sava arba priešininko žaidimo figūrėlė, tai ji pastatoma priešingoje žaidimo lentos pusėje ant ką tik naujai įstumtos labirinto kortelės. Toks žaidimo figūrėlės perkėlimas nelaikomas ėjimu.



Žaidimo figūrėlių perkėlimas

Ištūmus kortelę į labirintą, žaidėjui reikia perkelti savo žaidimo figūrėlę.

Jis gali eiti į bet kurį labirinto laukelį, kurį savo žaidimo figūrėle gali pasiekti nenutrūkstančiu takeliu. Taip pat gali bet kada sustoti. Viename laukelyje gali stovėti kelios žaidimo figūrėlės. Jei žaidėjas savo tikslo negali pasiekti iš karto, savo žaidimo figūrėlę gali perkelti į tokią vietą, kuri kitame ėjime bus patogiausia tikslui pasiekti.

Tačiau savo žaidimo figūrėlę gali palikti ir toje pačioje vietoje.

Jei žaidėjas pasiekė motyvą, pavaizduotą jo kortelėje su paveikslėliais, atverčia tą kortelę ir kaip įrodymą padeda šalia savo užverstų kortelių su paveikslėliais krūvelės. Po to jis iš karto gali pasižiūrėti į savo sekančią kortelę. Šį tikslą turi bandyti pasiekti, kai vėl ateis jo žaidimo eilė.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi tuomet, kai vienam žaidėjui pasiseka atversti visas savo korteles su paveikslėliais ir su savo žaidimo figūrėle grįžti į savo pradžios laukelį. Šis žaidėjas **laimėjo!**

Žaidimo variantas jaunesniems žaidėjams:

Žaidimas paruošiamas ir žaidžiamas taip pat kaip pradinis žaidimas. Kad žaidimas nebūtų toks sudėtingas, žaidimo pradžioje žaidėjai gali peržiūrėti visas savo korteles su paveikslėliais ir prieš kiekvieną ėjimą nuspręsti, kokį tikslą norės pasiekti.

Žaidėjai taip pat gali susitarti dėl žaidimo pabaigos, kad pasiekus visus tikslus žaidimo figūrėlės nereikia grąžinti į jos pradžios laukelį, bet galima išimti iš bet kurios labirinto vietos.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

© 2019



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™
Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. J.K.
ROWLING'S WIZARDING WORLD ™ J.K. Rowling and Warner
Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

© 2019

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

237573

Ravensburger