

# SUPER MARIO LABYRINTH

Ravensburger® Spiele Nr. 27 265 5

**Autor:** Max J. Kobbert

**Projekt:** Paul Windle Design, UK

Ekscytująca zabawa dla od **2 do 4 graczy**  
w wieku **7+**.

#### Zawartość:

- 1 Plansza do gry
- 34 kafle labiryntu
- 24 karty
- 4 pionki do gry (czerwony, żółty, zielony i niebieski)



„Mamma mia!“ Gdzie się podział Super Mario? Zarówno on, jak i Luigi, Yoshi, Księżniczka Peach, Donkey Kong oraz pozostali bohaterowie Super Mario™ ukryli się gdzieś w szalonym labiryncie. Przesuwaj kafle labiryntu, twórz nowe ścieżki, odszukaj bohaterów i blokuj ruchy oponentów!

**Aby wygrać**, odszukaj wszystkie postacie z kart na planszy gry, a następnie wróć na swoje początkowe pole.

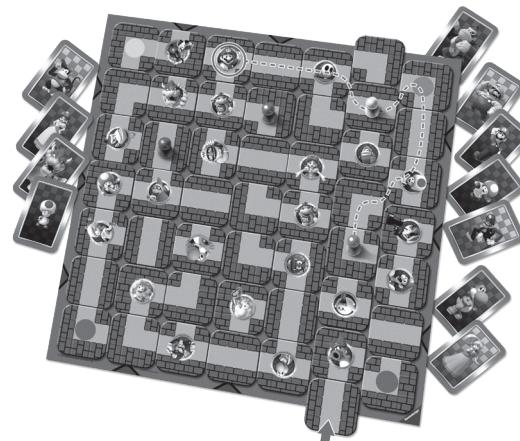
#### Przygotowania do Gry

Gdy grasz po raz pierwszy, ostrożnie wypchnij z ramki kafle labiryntu oraz karty postaci.

Potasuj kafelki labiryntu awersem do dołu. Następnie rozmieść je na pustych polach planszy (awersem do góry) tak, aby stworzyć labirynt. Kafel, który nie zmieścił się na planszy umieść obok niej (awersem go góry). To nim przesuniecie labirynt w późniejszym etapie gry.

Potasuj 24 karty postaci i rozdziel je między graczami. Każdy gracz układa otrzymane karty na stosie przed sobą (nie podglądając ich zawartości!).

Każdy gracz wybiera pionek, a następnie umieszcza go w danym rogu planszy, zgodnie z przypisanym do niego kolorem.

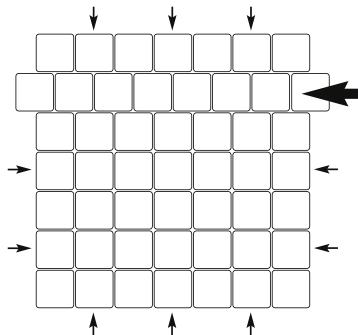


## Rozgrywka

Gracze podnoszą pierwszą kartę ze swojego stosu, nie ujawniając jej innym graczom. Pierwszy ruch wykonuje najmłodszy gracz, następnie kolejność ruchów przebiega zgodnie z ruchem wskaźówek zegara. W czasie swojej tury gracz próbuje dostać się do kafelka na planszy, na którym widnieje postać z jego karty. W pierwszej kolejności umieść kafelek spoza pola gry na planszy, a następnie wykonaj ruch pionkiem.

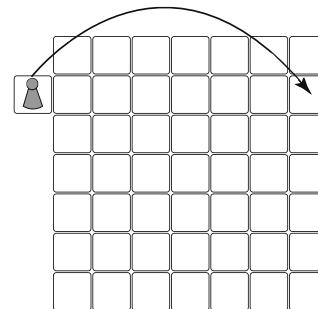
## Przesuwanie Kafli Labiryntu

Wzdłuż brzegów planszy umieszczono 12 strzałek. Podczas swojej tury umieść pozostawiony kafelek na planszy tam, gdzie wskazuje strzałka. Kafel, który tym samym został zepchnięty z planszy, pozostaje w bezruchu, dopóki nie zostanie ponownie umieszczony na planszy, podczas tury kolejnego gracza.



Kafle labiryntu nie mogą zostać umieszczone w tym miejscu, z którego zostały zepchnięte. Labirynt musi ulec zmianie podczas każdej tury, nawet w przypadku gdy dany gracz jest w stanie dotrzeć do celu bez przesuwania kafla.

Jeśli pionek gracza został zepchnięty z planszy wraz z kafllem labiryntu, należy umieścić pionek po przeciwej stronie planszy na kaflu, który został dostawiony. Czynność ta nie jest liczona jako ruch gracza, który został zepchnięty z planszy.



## Ruch

Po przesunięciu kafla możesz wykonać ruch. Przesuń pionek na dowolny kafelek, który połączony jest nieprzerwaną trasą z kaflkiem, na którym obecnie przebywasz. Możesz zatrzymać się na dowolnym kaflu, pod warunkiem że jest on częścią nieprzerwanej trasy. Na kaflach przebywać może więcej niż jeden pionek.

Jeśli nie jesteś w stanie dostać się do celu podczas aktualnej tury, zbliż się do swojego celu na tyle, na ile możesz. Ułatwi ci to rozgrywkę podczas twojej następnej turы!

Gdy dostaniesz się do kafla z podobizną bohatera, odkryj swoją kartę i umieść ją awersem do góry, obok stosu nieodkrytych kart. Podnieś kolejną kartę z góry (nie ujawniając jej innym graczom). Oto twój nowy cel! Postaraj się dostać do kafelka z podobizną postaci w następnej turze.

#### Koniec Gry

Gra dobiega końca w chwili, w której jeden z graczy odsłoni wszystkie swoje karty i powróci na początkowe pole. Gracz, który dokona tego jako pierwszy, wygrywa!

#### Wariant dla Najmłodszych:

Mechanika gry, jak i ułożenie wszystkich elementów pozostają bez zmian. Aby jednak uczynić grę nieco łatwiejszą, gracze mogą podejrzeć swoje karty na początku rozgrywki. Sami wybierają, do której postaci chcą się udać podczas najbliższej turы. Dodatkowo możecie ustalić między sobą, czy powrót do pozycji początkowej po zdobyciu wszystkich kart jest warunkiem koniecznym, do wygrania gry.



Super Mario

Peach

Luigi

Yoshi

© 2021 Nintendo

© 2021

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

# SUPER MARIO™ LABYRINTH

Hry Ravensburger® č. 27 265 5

**Autor:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

Chytrá zábava při posouvání cest  
pro 2–4 hráče ve věku od 7 let.

#### Obsahuje:

- 1 herní plán
- 34 čtvercových karet s cestami
- 24 obrázkových karet
- 4 hrací figurky v červené, žluté, zelené a modré barvě



„Mamma mia!“ Kde je Super Mario? Malý, kníratý instalatér se spolu s Luigiim, Yoshim, princeznou Peach, Donkey Kongem a mnoha dalšími postavami z her Super Mario™ schoval v blázivém labyrintu. Chcete je najít? Pak šikovně posouvejte kartami tak, aby na místě slepých uliček vznikaly nové cesty. Jen tak se vám podaří se s vašimi hracími figurkami dostat k hledaným postavám.

**Cílem hry** je jako první vyložit všechny své obrázkové karty a vrátit se na startovní políčko.

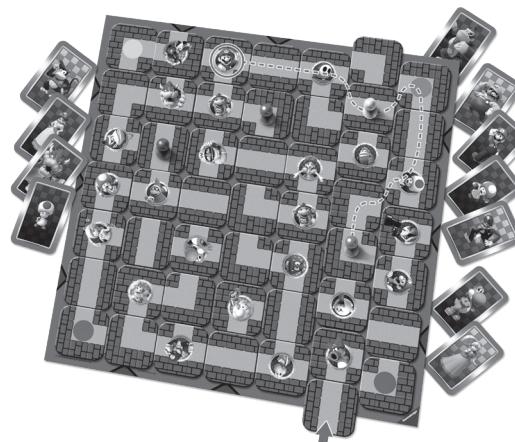
#### Příprava

Před první hrou opatrně vyloupněte všechny karty z desek.

Zamíchejte karty s cestami obrázkem dolů a poté je obrázkem nahoru rozmístěte na prázdná políčka na herním plánu tak, aby vznikl náhodný labyrint. Jedna karta s cestami je navíc. Odložte ji obrázkem nahoru vedle herního plánu. Budete ji potřebovat později k posouvání labyrintu.

Zamíchejte všech 24 obrázkových karet a rovnoměrně si je mezi sebou rozdejte. Do svých karet se nedívejte a položte je obrázkem dolů na hromádku před sebe.

Ted' si každý vyberte svou hrací figurku a postavte ji na stejnobarevné startovní políčko v jednom z rohů plánu

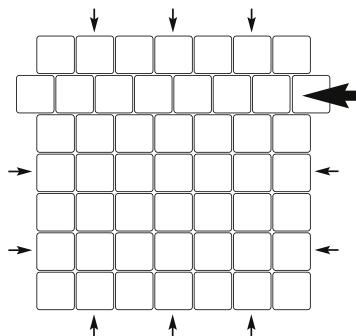


## Průběh hry

Nejprve si každý hráč prohlédne svrchní obrázkovou kartu ze své hromádky, ale neukazuje ji ostatním hráčům. Začíná hrát nejmladší hráč a hra dále pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, se pokusí na herním plánu dostat na políčko, které ukazuje stejnou postavu jako svrchní obrázková karta z jeho hromádky. Aby toho dosáhl, musí nejprve posunout labyrint zasunutím karty s cestami a potom postoupit se svou figurkou.

## Jak posunout labyrint

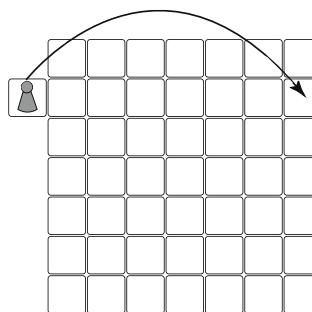
Na okrajích herního plánu se nachází 12 šipek. Hráč, který je na řadě, se rozhodne pro jednu z těchto šipek a zasune na jejím místě volnou kartu s cestami tak daleko, aby se na protější straně labyrintu vysunula přesně jedna karta s cestami. Vytlačená karta s cestami zůstává ležet na okraji herního plánu, dokud ji další hráč opět nezasune na jiné místo.



Hráč, který je na řadě, nesmí kartu s cestami znovu zasunout na stejné místo, z kterého byla vysunuta předchozím hráčem.

Hráč musí labyrint posunout v každém případě, i kdyby mohl k hledané postavě dojít bez jeho změn.

Pokud hráč při posunu labyrintu vysune kartu, na které stojí jeho vlastní nebo cizí hrací figurka, postaví figurku na protilehlou stranu herního plánu na tu kartu s cestami, která byla právě do plánu zasunuta. Přemístění figurky se ale nepočítá za tah.



## Jak táhnout herní figurkou

Po posunutí labyrintu hráč postoupí se svou figurkou. Hráč může svou figurkou táhnout na jakékoliv políčko, ke kterému vede nepřerušená cesta, ale může také kdykoliv zůstat stát. Na jednom políčku se může nacházet více figurek.

Když hráč nedosáhne svého cíle přímou cestou, může svou figurkou táhnout tak daleko, aby měl při příštím tahu výhodnější výchozí pozici.

Svou figurku může také nechat stát.

Když hráč dorazí k postavě ze své obrázkové karty, vyloží tuto kartu obrázkem nahoru vedle své hromádky karet jako důkaz. Hned nato si může prohlédnout svou další kartu a postavu na ní vyobrazenou. Při dalším tahu se bude snažit se k této postavě dostat.

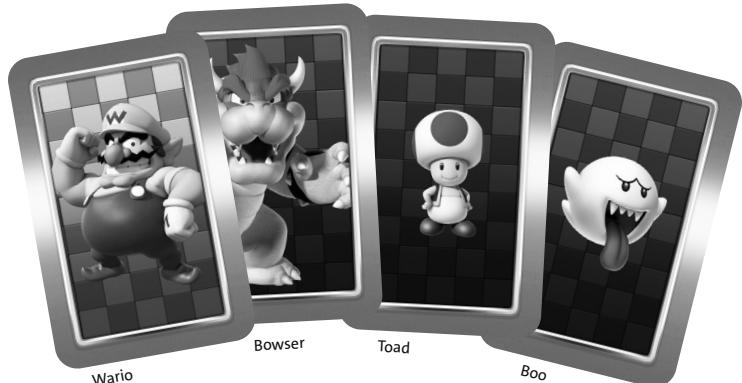
#### Konec hry

Hra končí, když jeden z hráčů vyloží všechny své obrázkové karty a vrátí se svou hrací figurkou na startovní políčko. Tento hráč vyhrává!

#### Varianta pro menší děti:

Sestavte hru jako u základní varianty a hrajte podle jejích pravidel s následujícími změnami. Hráči si na začátku hry smějí prohlédnout všechny své obrázkové karty a rozhodnout se před každým tahem, kterou postavu chtějí hledat jako další.

Hráči se můžou také domluvit, že na konci hry nemusí vracet své figurky na startovní políčka, ale můžou je zanechat na libovolném políčku v labyrintu.



Wario

Bowser

Toad

Boo

© 2021 Nintendo

© 2021

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

# SUPER MARIO LABYRINTH

Ravensburger® Games No. 27 265 5

**Author:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

A szórakoztató tologatós játék,  
2-4 játékos részére, 7 éves kortól.

**Tartalom:**

- 1 játéktábla
- 34 labirintuskártya
- 24 képkártya
- 4 játékfigura (piros, sárga, zöld és kék)

„Mamma mia!“ Hol van Márió? Elrejtőzött ebben az őrült labirintusban az összes kedvenc Szuper Márió karaktereddel együtt, olyanokkal mint Luigi, Yoshi, Peach és Donkey Kong. Tologasd okosan a labirintusmozaikokat, akadályozd meg az ellenfeleidet, találj új utakat és juss el a képkártyádon szereplő karakterekhez! Ki lesz az első, aki megtalálja az összes kis barátot?

**Ahhoz,** hogy megnyerд a játékot juss el a képkártyáidon található összes karakterhez, majd térd vissza a starthelyre!

**Előkészületek**

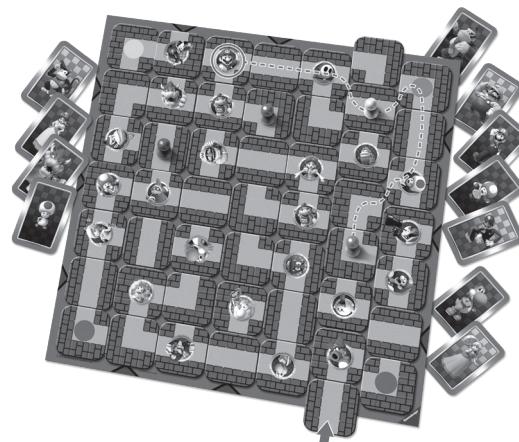
Az első játék előtt óvatosan pattintsuk ki a labirintuskártyákat és a képkártyákat.



Keverjük össze a mozaikkártyákat képpel lefelé, majd felfordítva helyezzük őket a játéktábla üres helyeire véletlenszerűen. Egy mozaikkártya kimarad, melyet helyezzünk a játéktábla mellé felfordítva. Ezzel fogjuk kezdeni a tologatást.

Jól keverjük össze minden 24 képkártyát és osszuk szét egyenlő arányban a játékosok között. minden játékos helyezze el maga előtt lefordítva egy kupacban ezeket a kártyákat, anélkül, hogy megnéznék.

Minden játékos választ egy játékfigurát, majd a bábuval megegyező színű sarokba helyezi el őket. (Ez lesz a kiindulópont, ahova majd a végén vissza kell jutni.)

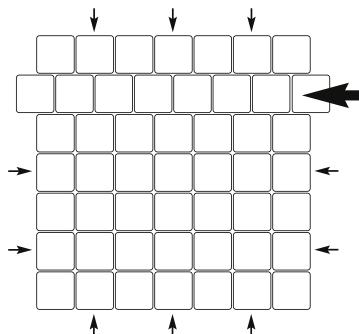


## A játék menete

Minden játékos megnézi az első kártyát úgy, hogy a többi játékos ne lássa. A legfiatalabb játékos kezdi a kört, majd az óra járásának megfelelő irányába haladnak tovább. minden körben egyre közelebb próbálnak jutni a játékosok a kártyájukon szereplő képhez. A játék elején kimaradó mozaikkal kell a sorokat eltolni, majd lépni a játékfigurával.

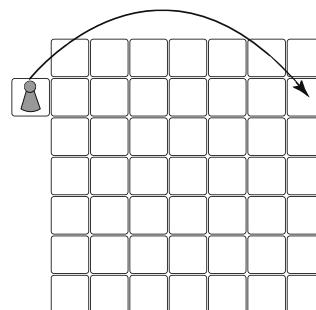
## A mozaikok mozgatása

12 nyílat látsz a tábla szélein. Ezek a nyílak jelzik, hogy melyik sort tudod eltolni a labirintuskártyával. A mozaik, amit letolt az egyik játékos a tábláról, a következő veszi fel és azzal tol tovább egy másik sort a táblán.



Nem lehet a következő játékosnak ugyanazt a sort visszatolni, amit az előző játékos eltolt. Nem szükséges mindenképp mozgatni a labirintus mozaikját, ha enélkül is el tudsz jutni a képhez.

Ha azon a labirintuskártyán áll a játékos karaktered, amit letoltak a tábláról tudd a másik oldalon levő mozaikra. Ez az áthelyezés nem számít lépéseknek.



## Lépés a kiválasztott karakterbábuval

Először a labirintusmozaikot kell eltolni, majd a kialakult útvonalon végigmenni a bábúval, amíg falba nem ütközik. Nem szükséges mindenképp mozgatni a labirintus mozaikját, ha enélkül is el tudsz jutni a kártyádon szereplő képhez. Nem muszáj addig menned, amíg falba nem ütközöl, bárhol meg lehet állni a labirintusban, akkor is ha van további út lehetőség. Egy mozaikon több játékos is állhat egy időben.

Ha nem jutsz el a kártyádon szereplő képhez egy lépésből, akkor helyezd el úgy a bábudat, hogy a következő körben minél könnyebb legyen elérned.

Amikor sikerült eljutnod a képkártyán szereplő karakterhez a táblán, fordítsd fel és rakd a lefordított kártyakupac mellé. Ekkor húzhatsz újabb kártyát, amihez szintén el kell jutnod a táblán.

#### A játék vége

Az a játékos, aki a leghamarabb megtalálja a neki kiosztott képkártyákon levő képeket, majd visszajut a saját kiindulási helyere a táblán, nyert!

#### Kisgyermekes variáció:

Az alap játékhoz hasonlóan történnék az előkészületek. A játék könnyítése érdekében minden játékos láthatja a másiknak kiosztott képkártyákat is. A játékosok kiválaszthatják, hogy melyik karakterhez szeretnének először eljutni a játéktáblán. Ha mindenki beleegyezik, megállapodhatnak abban, hogy a játék végén nem kell visszajutni a kezdő pozícióba.



© 2021 Nintendo

© 2021

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

# SUPER MARIO™ LABYRINTH

Ravensburger® Games Nr. 27 265 5

**Autor:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

Distracție fantastică, cu schimbări de situație pentru **2-4 jucători** cu vârstă de peste **7 ani**.

**Conținut:**

- 1 tablă de joc
- 34 de cărămizi pătrate de labirint
- 24 de cărți ilustrate
- 4 pioni de joc (roșu, galben, verde și albastru)

„Mamma mia!” Unde este Super Mario? Este ascuns într-un labirint întortocheat împreună cu Luigi, Yoshi, Printesa Peach, Donkey Kong și alte personaje de joc Super Mario™. Căutați-i cu pricepere deplasând cărămizile pătrate de labirint, creând căi noi și blocându-vă adversarii, pentru ca în final să îi găsiți!

**Pentru a câștiga jocul,** descoperiți toate personajele afișate pe cărțile ilustrate pe care le aveți în posesie, apoi readuceți pionul la poziția sa inițială de pe tabla de joc.

**Pregătirea jocului**

Când jucăți pentru prima dată, scoateți cu atenție cărămizile de labirint și cărțile ilustrate din rama de carton.

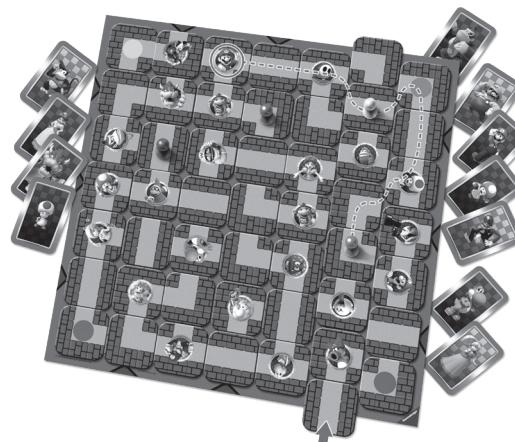


Amestecați cărțile de labirint, cu fața în jos, apoi aşezați-le cu fața în sus pe spațiile goale ale tablei de joc, pentru a forma un labirint aleatoriu. Ar trebui să rămână o cărămidă de labirint nefolosită.

Puneți-o cu fața în sus lângă tabla de joc și folosiți-o mai târziu în joc pentru a modifica labirintul.

Amestecați cele 24 de cărți ilustrate și împărțiți-le uniform între jucători. Fiecare jucător își pune cărțile pe masă într-un teanc, fără să se uite la acestea.

Fiecare jucător alege unul dintre pionii de joc și îl pune într-unul din cele patru colțuri ale tablei de joc, pe culoarea corespunzătoare.

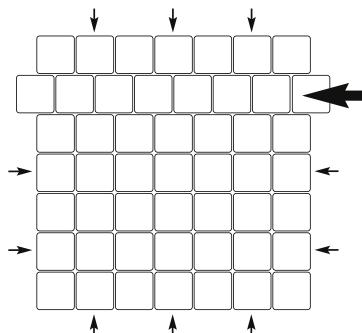


## Cum se joacă

Fiecare jucător se uită la prima carte din teancul său de cărți ilustrate, fără să o arate celorlalți jucători. Cel mai Tânăr jucător începe, iar jocul continuă în sensul mișcării acelor de ceasornic. La rândul său, fiecare jucător încearcă să ajungă la cărămidă de labirint de pe tabla de joc care indică aceeași imagine ca pe prima carte de joc din teancul său. Mai întâi, introduceți în joc cărămidă de labirint care a rămas lângă tabla de joc. Apoi, deplasați pionul pe tabla de joc.

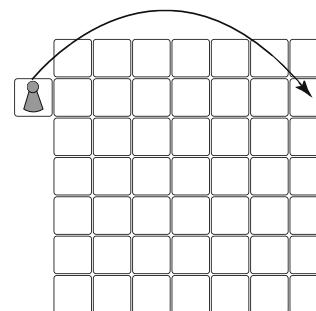
## Schimbarea cărămizilor de labirint

De-a lungul marginii tablei de joc sunt amplasate 12 săgeți. Când vă vine rândul, introduceți cărămidă de labirint suplimentară pe tabla de joc, în locul unde se află una dintre săgeți, până când o cărămidă de labirint alunecă de pe margine la capătul opus al tablei de joc. Cărămidă de labirint care a fost scoasă de pe tabla de joc rămâne lângă tabla de joc și va fi introdusă înapoi pe tabla de joc de următorul jucător, când va veni rândul acestuia.



Cărămidă de labirint care tocmai a fost scoasă din joc nu poate fi introdusă înapoi pe tablă în același loc de unde a fost scoasă din joc. Labirintul trebuie să se modifice la fiecare tură, chiar dacă puteți ajunge la imaginea dumneavoastră fără a introduce o cărămidă de labirint suplimentară.

Dacă pionul unui jucător este scos de pe tabla de joc împreună cu o cărămidă de labirint, pionul va fi plasat pe capătul opus al tablei de joc pe noua cărămidă de labirint care tocmai a fost introdusă. Aceasta nu se consideră o mișcare.



## Deplasarea pionului în joc

După ce ati repoziționat cărămizile labirintului, mutați pionul de joc mai departe pe tabla de joc. Puteți muta pionul dumneavoastră pe orice cărămidă de labirint care este adiacentă la câmpul pe care se află piesa dumneavoastră și puteți să opriți deplasarea în orice moment. Puteți muta pionul pe o cărămidă de labirint care este deja ocupată de pionul altui jucător.

Dacă nu puteți ajunge la imaginea dumneavoastră într-o singură tură, puteți să mutați pionul cu care jucați cât mai departe posibil, pentru ca să ajungeți mai ușor la aceasta în timpul următoarei ture.

După ce ați ajuns la cărămidă de labirint cu imaginea potrivită, întoarceți cartea cu imagine și așezați-o cu fața în sus, lângă restul cărților dumneavoastră. Acum, uitați-vă la următoarea imagine din teanc. La următoarea tură, încercați să găsiți drumul către această imagine de pe tabla de joc.

#### Sfârșitul jocului

Jocul se termină de îndată ce unul dintre jucători și-a predat toate cărțile și și-au readus pionul de joc în poziția inițială. Acesta câștigă jocul!

#### Variatie a jocului pentru cei mai mici:

Se aplică aceeași pregătire și reguli ca în cazul jocului de bază. Pentru a face jocul puțin mai ușor, jucătorilor li se permite să se uite la toate cărțile ilustrate la începutul jocului. Jucătorii pot alege la ce imagine doresc să ajungă la următoarea tură. Dacă toată lumea este de acord, odată ce s-a ajuns la toate imaginile, puteți decide să nu vă mai întoarceți pionii în poziția de început.



Daisy

Donkey Kong

Waluigi

Rosalina

© 2021 Nintendo

© 2021

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

# SUPER MARIO LABYRINTH

Hry Ravensburger® č. 27 265 5

**Autor:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

Inteligentná zábava pri posúvaní ciest  
pre 2–4 hráčov ve veku od 7 rokov.

#### Obsahuje:

- 1 herný plán
- 34 štvorcových kariet s cestami
- 24 obrázkových kariet
- 4 hracie figúrky v červenej, žltej, zelenej a modrej farbe

“Mamma mia!” Kde je Super Mario? Malý, fúzaty inštalatér sa spolu s Luigiim, Yoshim, princeznou Peach, Donkey Kongom a mnohými ďalšími postavami z hier Super Mario™ schoval v bláznivom labyrinte. Chcete ich nájsť? Potom šikovne posúvajte kartami tak, aby na mieste slepých uličiek vznikali nové cesty. Len tak sa vám podarí dostať sa s vašimi figúrkami k hľadaným postavám!

**Cieľom hry** je ako prvý odkryť všetky svoje obrázkové karty a vrátiť sa na štartovacie políčko.

#### Príprava

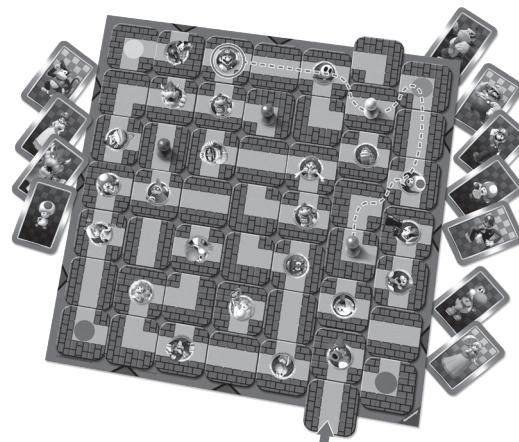
Pred prvou hrou opatrne vylúpnite všetky dieliky z kartónových dosiek.



Zamiešajte karty s cestami obrázkom dole a potom ich obrázkom hore rozmiestnite na prázdne políčka na hernom pláne tak, aby vznikol náhodný labyrint. Jedna karta s cestami je navyše. Odložte ju obrázkom nahor vedľa herného plánu. Budete ju potrebovať neskôr k posúvaniu labyrintu.

Zamiešajte všetkých 24 obrázkových kariet a rovnomerne si ich medzi sebou rozdajte. Do svojich kariet sa nepozerajte a položte ich obrázky dole na kôpku pred seba.

Teraz si každý vyberte svoju hraciu figúrku a postavte ju na rovnaké farebné štartovacie políčko v jednom z rohov plánu.

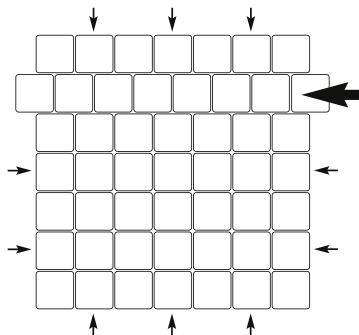


## Priebeh hry

Najprv si každý hráč prezrie vrchnú obrázkovú kartu zo svojej kôpkou, ale neukazuje ju ostatným hrácom. Začína hrať najmladší hráč a hra ďalej pokračuje v smere hodinových ručičiek. Kto je na rade, ten sa pokúsi dostať sa na políčko, ktoré ukazuje rovnaký motív ako vrchná obrázková karta z jeho kôpky. Aby to hráč dosiahol, musí **najprv** posunúť labyrint zasunutím karty s cestami a **potom** postúpiť so svojou figúrkou.

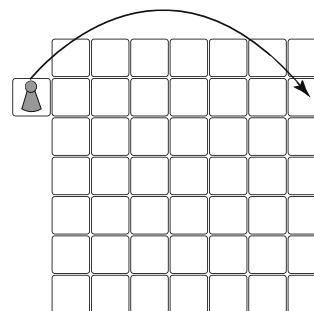
## Ako posunúť labyrint

Na okrajoch herného plánu sa nachádza 12 šípok. Hráč, ktorý je na rade, sa rozhodne pre jednu z týchto šípok a zasunie na jej miesto voľnú kartu s cestami tak ďaleko, aby sa na opačnej strane labyrintu vysunula presne jedna karta s cestami. Vytačená karta s cestami zostáva ležať na okraji herného plánu, kým ju ďalší hráč opäť nezasunie na iné miesto.



Hráči teda kartu s cestami nesmú znova zasunúť na rovnaké miesto, z ktorého bola vysunutá predchádzajúcim hrácom. Labyrint sa musí posunúť v každom prípade, aj keby hráč mohol dosiahnuť hľadaný motív bez zmien v labyrinte.

Ak hráč pri posune labyrintu vysunie kartu, na ktorej stojí jeho alebo cudzia hracia figúrka, postaví figúrku na protiľahlú stranu herného plánu na tú kartu s cestami, ktorá bola práve zasunutá do herného plánu. Premiestnenie figúrky sa ale nepočíta za ťah.



## Ako ťahať hernou figúrkou

Po posunutí labyrintu hráč postúpi so svojou figúrkou. Hráč môže svoju figúrkou potiahnuť na akékoľvek políčko, ku ktorému vedie neprerušená cesta, ale môže tiež kedykoľvek zostať stáť. Na jednom políčku môže stáť viac figúrok.

Ked' hráč nedosiahne svoj ciel' priamou cestou, môže svoju figúrkou ťahať tak ďaleko, aby mal pri ďalšom ťahu výhodnú východiskovú pozíciu.

Svoju figúrku môže tiež nechať stáť.

Ked' hráč dorazí k motívu zo svojej obrázkovej karty, vyloží túto kartu obrázkom hore vedľa svojej kôpky zakrytých kariet ako dôkaz. Potom si môže hneď prehliadnuť svoju ďalšiu kartu. Motív, ktorý je na nej zobrazený, sa bude snažiť dosiahnuť svojím nasledujúcim ťahom.

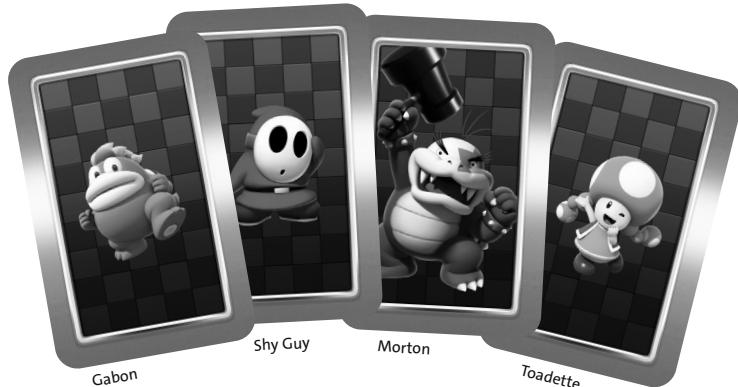
#### **Koniec hry**

Hra sa končí, keď jeden z hráčov vyloží všetky svoje obrázkové karty a vráti sa so svojou hracou figúrkou na štartovacie políčko. Tento hráč vyhráva!

#### **Variant pre menšie deti:**

Zostavte hru ako pri základnom variante a riadte sa jej pravidlami. Aby však bola hra jednoduchšia, hráči si na jej začiatku môžu prezrieť všetky svoje obrázkové karty. Môžu sa tiež pred každým ťahom rozhodnúť, ktoré ciele chcú dosiahnuť ako ďalšie.

Môžete sa aj vzájomne dohodnúť, že na konci hry nemusíte vracaať figurky na štartovacie políčko, ale môžete skončiť na ľubovoľnom políčku v labirinte.



© 2021 Nintendo

© 2021

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



239142

Ravensburger