

3D LABYRINTH

Witaj w labiryncie wież!

Tutaj zajdziesz wysoko! W górę schodów i w dół spieszą magicy, czarownice, uczniowie magii i spółka, aby odnaleźć ukryte w labiryncie skarby szybciej niż pozostali gracze.

Używają swoich magicznych mocy, przesuwać ogromne wieże i wyczarowują najwyższe wyżyny i najgłębsze doliny!

Dla 2–4 graczy w wieku od 7 lat

Pomysł gry: Max J. Kobbert
 Autor: Michael Feldkötter
 Projekt: DE Ravensburger,
 KniffDesign (instrukcja do gry)
 Zdjęcia: Becker Studios
 Redakcja: Philipp Sprick

Zawartość

- ① 1 plansza do gry z 9 stałymi wieżami
- ② 17 ruchomych wież
- ③ 4 figurki do gry
- ④ 4 runiczne karty
- ⑤ 12 kart skarbów
- ⑥ 24 magiczne karty



⑤

⑥

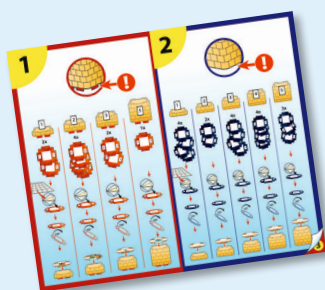
④



③



②



Przygotowanie

Przed pierwszą partią:

Przygotujcie grę tak, jak przedstawiono na załączonej stronie z instrukcją budowy. Ostrożnie oddzielcie wszystkie karty od arkuszy.



Przed każdą partią:

1. Połóżcie **planszę do gry** na środku stołu. Ustawcie **ruchome wieże** na wolnych polach planszy do gry w taki sposób, aby powstał przypadkowy labirynt. Jedna wieża pozostaje niewykorzystana. Należy jej użyć do przesunięcia pierwszego rzędu wież.
2. Każdy gracz wybiera sobie **figurkę do gry** w dowolnym kolorze i stawia ją na odpowiadającym jej polu gry w danym rogu planszy do gry.
3. Dajcie każdemu graczowi **runiczną kartę** w jego kolorze. Wskazuje ona runiczny kamień ze środka planszy do gry. Połóżcie odwróconą kartę przed sobą. Pozostałe runiczne karty wracają do pudełka.
4. Potasujcie **karty skarbów** i podzielcie po równo między wszystkich graczy. Połóżcie przed sobą stos z zakrytymi kartami, *nie* patrząc na nie.
5. Potasujcie **magiczne karty** i dajcie każdemu graczowi po jednej zakrytej karcie. Każdy gracz może potajemnie zerknąć na swoją magiczną kartę. Pozostałe magiczne karty odłóżcie zakryte i ułożone w stos na później.



Cel

Przez sprytne przesuwanie wież torujecie sobie drogę przez labirynt i docieracie swoimi figurkami do ukrytych skarbów. W tym celu musicie wspinać się na wieże i z nich znów schodzić oraz co najmniej raz podczas gry dotrzeć do runicznego kamienia na środku planszy do gry. Wygrywa ten, kto jako pierwszy odnajdzie wszystkie swoje skarby i runiczny kamień, a potem swoją figurką do gry dotrze z powrotem do swojego pola startowego.

Przebieg

Każdy z graczy spogląda potajemnie na pierwszą z kart skarbów ze swojego stosu. Wskazuje ona skarb, który musi on znaleźć w pierwszej kolejności. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie gra toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz, którego kolej przypada, **musi** zawsze **najpierw** przesunąć jeden rząd wież w labiryncie (1.). **Potem może** wykonać ruch figurką (2.).



1. Przesuwanie wież

Na krawędziach planszy do gry znajduje się 8 złotych strzałek. Wskazują one, które rzędy wież można przesunąć przy pomocy dodatkowej wieży. Rzędów wież oznaczonych białą literą „X” nie da się przesunąć.

Gdy przyjdzie Twoja kolej, wybierasz dowolny rząd. Następnie wsuwasz do niego wieżę, aż po przeciwległej stronie zostanie wysunięta dokładnie jedna wieża.

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

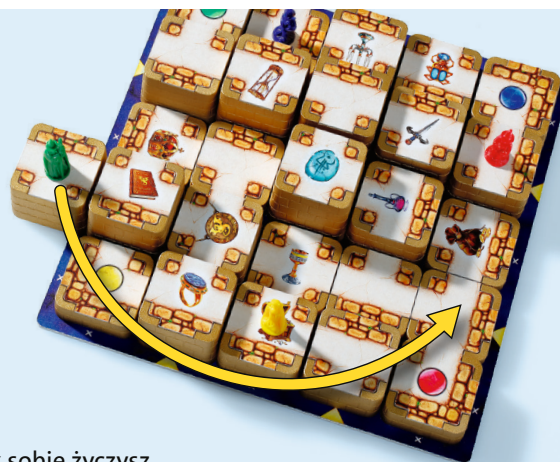
Porada:

Pozostaw wieżę po prostu na tym miejscu, w którym została wysunięta, aż będziesz jej używać. W ten sposób będziesz od razu widzieć, gdzie nie możesz jej wsunąć w ramach tego ruchu.

Podczas przesuwania może zostać wysunięta z labiryntu Twoja własna figurka albo figurka innego gracza. W takim wypadku postaw ją niezwłocznie na nowo wsuniętej naprzeciwko wieży. Takie przeniesienie **nie** liczy się jako ruch figurką.

Porada:

Dzięki takiej „zamianie stron” możesz zbliżyć się swoją figurką do poszukiwanego skarbu lub dokuczyć pozostałym graczom ...



2. Przenoszenie figurek

Po przesunięciu wież możesz w zasadzie przenieść swoją figurkę tak daleko, jak sobie zyczysz.

Możesz przy tym wyprzedzać figurki pozostałych graczy lub zatrzymać się na zajęтым polu. Możesz także zdecydować się na brak jakiegokolwiek ruchu. Gdy jednak zdecydujesz się na ruch, musisz zawsze pamiętać o dwóch następujących zasadach:

Zasada 1:

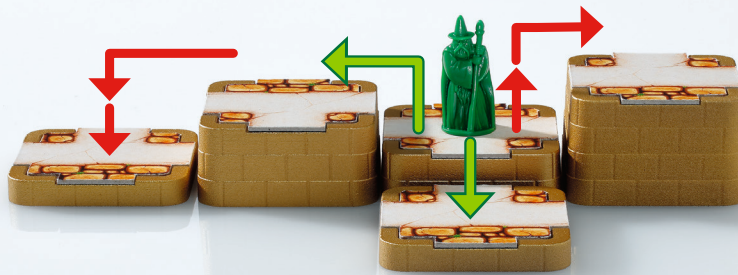
Do wybranego pola musisz dotrzeć **nieprzerwaną** drogą w labiryncie. Przechodzenie przez ściany jest niedozwolone!



Czarodziej chce dojść do kielicha. Dociera do niego nieprzerwaną drogą.

Zasada 2:

Każda wieża, do której chcesz dotrzeć, musi być **tak samo wysoka** lub maksymalnie o **1 poziom wyżej lub niżej** niż wieża, z której wyrusza Twoja figurka.



Czarodziej stoi na poziomie 2. Może wykonać ruch do przodu o jeden poziom niżej (tj. na poziom 1.). Mógłby również wykonać ruch w lewo o jeden poziom wyżej (tj. na poziom 3., zielona strzałka). Nie może jednak wykonać ruchu w prawo o dwa poziomy wyżej (tj. na poziom 4.). Nie mógłby także wykonać bezpośredniego ruchu na wieżę na końcu po lewej stronie (tj. z 3. poziomu na poziom 1., czerwona strzałka).

Przykład:

Zielony czarodziej chciałby dotrzeć do buteleczki. W tym celu przemieszcza się w ramach jednego ruchu o 5 pól. Najpierw schodzi o 1 poziom niżej, potem wykonuje 1 ruch na pole na tej samej wysokości, następnie wchodzi o 1 poziom wyżej, potem znów o 1 poziom wyżej i na koniec schodzi 1 poziom niżej.



Porady:

- Możecie łatwo zapamiętać tę zasadę, myśląc o wchodzeniu po schodach: wówczas również powinno się pokonywać tylko jeden schodek na raz ...
- Wysokość wieży można łatwo sprawdzić, zwracając uwagę na liczbę kamiennych warstw.



Wyjątek: magia!

Za pomocą magicznych kart możesz obejść zasadę jednego stopnia: zależnie od magicznej karty możesz bowiem **1x** w swoim ruchu pokonać **dowolną różnicę wysokości** (w górę lub w dół).

Istnieją trzy rodzaje magicznych kart:



Za pomocą tej karty możesz 1x wspiąć się **w górę** na dowolny poziom.



Za pomocą tej karty możesz 1x zejść **w dół** na dowolny poziom.



Ta karta pełni rolę jokera. Za jej pomocą możesz 1x **wejść** lub **zejść** na dowolny poziom.

Pamiętaj:

Karty pozwalają Ci wykonać ruch w górę lub w dół, lecz pokonywana droga musi przebiegać w nieprzerwany sposób (patrz zasada 1)!



Z magicznych kart możesz korzystać w każdym momencie swojego ruchu. Dozwolone jest nawet korzystanie z kilku magicznych kart w ramach tego samego ruchu! (O tym, kiedy można otrzymać dodatkowe magiczne karty, dowiedzie się poniżej).

Wykorzystane magiczne karty odłóżcie odkryte obok stosu z zakrytymi kartami. Gdy w jakimś momencie stos zakrytych kart się skończy, potasujcie po prostu stos odkrytych kart, zakryjcie go i odłóżcie do późniejszego wykorzystania.



Zależnie od tego, **gdzie** stoi Twoja figurka, w grę wchodzi różne scenariusze:

Stoisz na polu z poszukiwanym skarbem?

Gratulacje! Odłóż odkrytą kartę skarbów obok swojego stosu. Teraz możesz zobaczyć kolejną kartę skarbów ze swojego stosu. Wskazuje ona Twój kolejny cel.

Nie stoisz na polu z poszukiwanym skarbem?

Nie jest źle! Weź sobie na pocieszenie magiczną kartę ze stosu zakrytych kart.

Stoisz na polu z kamieniem runicznym?

Jeśli stoisz tam po raz pierwszy, udało Ci się wykonać zadanie i możesz odwrócić wyłożoną przed sobą runiczną kartę. Jeśli stoisz tam ponownie (i masz już odwróconą **runiczną kartę**), weź w zamian za to jedną magiczną kartę ze stosu z zakrytymi kartami.

Gdy Twoja figurka stanie w miejscu, Twój ruch dobiegnie końca. W ramach jednego ruchu można zdobyć *nie* więcej niż jeden skarb.

Koniec

Kto znajdzie wszystkie swoje skarby oraz dotrze do runicznego kamienia, musi wrócić jeszcze do swojego pola startowego. Kto zrobi to jako pierwszy, wygrywa!

Wskazówki i porady

Porada w przypadku gry z udziałem młodszych dzieci

Dla dzieci **wszystkie magiczne karty pełnią rolę jokerów**. Oznacza to, że mogą one za pomocą **każdej** magicznej karty 1x wejść lub zejść na dowolny poziom.

Porada w kwestii sprzątniania: Labirynt z ostatniej gry może posłużyć do następnej gry!

Możecie zachować zbudowany labirynt na potrzeby rozgrywania kolejnej partii: wystarczy chwycić papierową tackę za kolorowe skrzydełka i wyjąć z pudełka, a następnie postawić na niej utworzoną planszę do gry. Plansza do gry schowa się wówczas za pomocą tacki do pudełka. Na potrzeby kolejnej partii wystarczy wyjąć ją, chwytając za skrzydełka. Przed rozpoczęciem gry zamieńcie miejscami jeszcze tylko kilka ruchomych wież i gotowe!



© 2019

3D LABYRINTH

Vítejte v labyrintu věží!

Tady jde pěkně do výšky! Po schodech nahoru, po schodech dolů spěchají labyrintem kouzelník, čarodějnice, kouzelnický učeň a spol., aby rychleji než ostatní spoluhráči našli vytoužené poklady.

Svých magických schopností přitom využívají k posunování obrovských věží a k pohybu do nejvyšších výšek a nejhlubších hlubin!

Pro 2 až 4 hráče od 7 let

Námět: Max J. Kobbert
 Autor: Michael Feldkötter
 Design: DE Ravensburger, KniffDesign (návod ke hře)
 Fotografie: Becker Studios
 Redakce: Philipp Sprick

Obsah

- ① 1 hrací deska s 9 pevnými věžemi
- ② 17 pohyblivých věží
- ③ 4 hrací figurky
- ④ 4 karty s runami
- ⑤ 12 karet s poklady
- ⑥ 24 čarovných karet



⑤



⑥



④



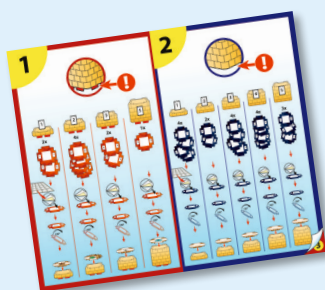
③



①



②



Příprava hry

Před první hrou:

Hru si připravte podle vyobrazení na přiloženém návodu pro sestavení. Dále opatrně vyjměte všechny karty vyražené v kartonových deskách.



Před každou hrou:

1. Položte **hrací desku** doprostřed stolu. Na volná políčka hrací desky rozestavte **pohyblivé věže**, takže vznikne náhodný labyrint. Jedna věž vám zbyde. Použijete ji k prvnímu posunutí řady věží.
2. Každý hráč si vezme **hrací figurku** v barvě podle svého výběru a postaví ji na stejnobarevné pole v jednom z rohů hrací desky.
3. Dále dostane každý hráč jednu **kartu s runami** v jeho barvě. Je na ní vyobrazen kámen s runami ze středu hrací desky. Svou kartu si každý vyloží před sebe lícem nahoru. Případné zbývající karty s runami vraťte zpátky do krabice.
4. Promíchejte **karty s pokladem** a rovnoměrně je rozdělte mezi hráče. Hráči si své karty s pokladem složí lícem dolů do sloupku před sebe, *nesmí* si je však prohlédnout.
5. **Čarovné karty** zamíchejte a po jedné je rozdejte každému hráči tak, aby nikdo neviděl jejich líc. Každý hráč si ve skrytu prohlédne svou čarovnou kartu. Zbývající čarovné karty složte lícem dolů do sloupku a mějte je po ruce.



Cíl hry

Šikovným a chytrým posunováním věží si budete vytvářet cestičky labyrintem a táhnout se svou figurkou směrem ke hledaným pokladům. K tomu je třeba šplhat po věžích nahoru a spouštět se po nich dolů; nejméně jednou během hry musíte také táhnout ke kameni s runami uprostřed hrací desky. Vyhrává ten, kdo jako první najde všechny své poklady a kámen s runami a poté se se svou figurkou vrátí zpátky na startovní pole.

Průběh hry

Každý hráč se skrytě podívá na vrchní kartu ve svém sloupku. Je na ní vyobrazen poklad, který musí hledat jako první. Hráč, kterému se ve výškách nejméně točí hlava, začíná hrát jako první.

Jsou-li pochybnosti, smí začít nejmladší hráč. Poté hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

Ten, kdo je na tahu, **musí** vždy **nejprve** posunout jednu řadu věží v labyrintu (1.). **Až poté smí táhnout** svou figurkou (2.).



1. Posunout věže

Na okraji hrací desky najdete 8 zlatých šipek. Ukazují vám, které řady věží můžete za pomoci volné věže posunovat. Řady označené bílým „X“ naopak posunout nelze.

Hráč, který je na tahu, se pro některou řadu rozhodne. Zasune do ní volnou věž tak daleko, aby se na protějším konci právě jedna věž vysunula.

Důležité je, že věž **nesmí** být zasunuta zpátky v místě, odkud byla v předchozím tahu zrovna vysunuta.

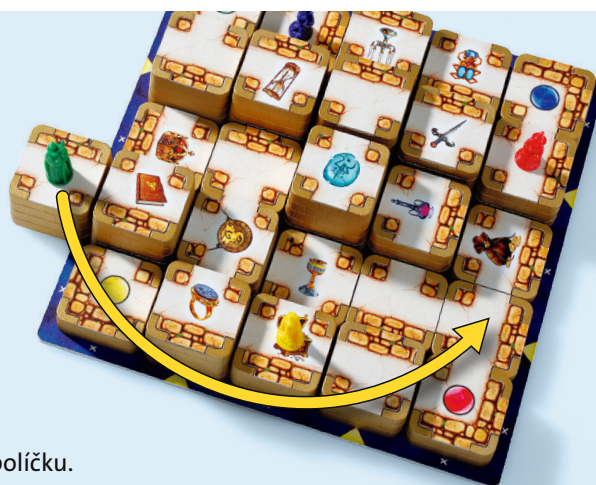
Tip:

Nechte prostě věž stát na místě, odkud byla vysunuta, až do doby, než ji znovu použijete. Tak okamžitě uvidíte, kam se v tomto tahu věž zasunout nesmí.

Byla při posunování labyrintu vysunuta vaše nebo cizí figurka? Pak ji ihned postavte na nově zasunutou věž. Toto přesazení figurky se **nepovažuje** za tah.

Tip:

Takovouto „změnou stran“ můžete svou figurku přiblížit ke hledanému pokladu anebo prostě trochu pozlobit spoluhráče ...



2. Táhnout figurkou

Po posunutí můžete svou figurkou táhnout tak daleko, jak budete chtít.

Můžete přitom přeskakovat ostatní figurky nebo zastavit na obsazeném políčku.

Můžete se dokonce rozhodnout, že svou figurkou v tomto tahu vůbec hýbat nebudete. Pokud s ní však hýbat budete, musíte přitom dbát na dvě následující pravidla:

Pravidlo 1:

Na vybrané políčko se musíte dostat **po nepřerušené cestě**.

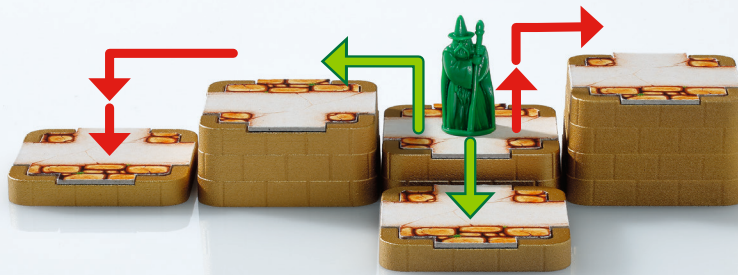
Procházení zdi není dovoleno!



Kouzelník by se rád dostal k poháru. Dojde k němu po nepřerušené cestě.

Pravidlo 2:

Každá věž, na kterou táhnete, musí být **stejně vysoká** nebo nanejvýš o **1 stupeň vyšší nebo nižší** než věž, ze které vaše figurka právě přichází.



Kouzelník stojí na 2. úrovni. Může táhnout dopředu o jeden stupeň níže na 1. úroveň. Stejně tak by mohl táhnout doleva o jeden stupeň výše na 3. úroveň (zelené šipky). **Nesmí** však táhnout doprava o dva stupně vzhůru na 4. úroveň. Táhnout nesmí ani úplně vlevo ze 3. úrovně přímo dolů na 1. úroveň (červené šipky).

Příklad:

Zelený kouzelník by se rád dostal k lahvičce. V jednom tahu musí táhnout o 5 políček dál. Nejprve sestoupí o 1 stupeň dolů, pak udělá 1 krok na stejné úrovni, pokračuje o 1 stupeň nahoru, pak ještě 1 stupeň nahoru a nakonec opět o 1 stupeň dolů.



Tipy:

- Toto pravidlo si snadno zapamatujete podle schodiště: Tam byste také měli postupovat vždy jen po jednom schodu ...
- Výšku věže určíte snadno podle počtu vrstev cihel.



Výjimka: Čarování!

S pomocí čarovných karet lze pravidlo o stupních obejít: Podle typu čarovné karty můžete totiž **1x** ve svém tahu překonat **jákykoliv výškový rozdíl** nahoru nebo dolů. Jsou tu tři typy čarovných karet:



S touto kartou se můžete 1x vyšplhat o libovolný počet stupňů **nahoru**.



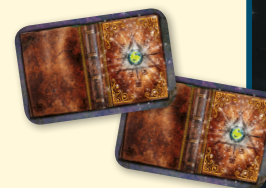
S touto kartou můžete 1x sestoupit o libovolný počet stupňů směrem **dolů**.



Tato karta je Joker. Umožňuje vám 1x postoupit o libovolný počet stupňů **nahoru** nebo **dolů**.

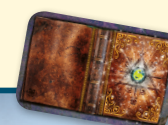
Nezapomeňte:

Čarovné karty vás sice přenesou nahoru nebo dolů, cesta však musí být vždy nepřerušena (viz pravidlo 1)!



Čarovné karty smíte během svého tahu použít kdykoliv. Je dokonce dovoleno nasadit i více čarovných karet v jednom tahu! (O tom, kdy můžete získat další čarovné karty, se dozvíte dále.)

Použité čarovné karty odkládejte lícem vzhůru do sloupku hned vedle sloupku se zakrytými čarovnými kartami. Když je pak sloupek se zakrytými kartami spotřebován, odložené karty se zamíchají a složí do nového sloupku se zakrytými kartami.



Podle toho, **kde** se vaše figurka nyní nachází, mohou nastat tyto situace:

Stojíte na svém hledaném pokladu?

Blahopřejeme! Svou kartu s pokladem si vyložíte před sebe lícem vzhůru. A hned se také smíte podívat na další kartu s pokladem ve svém sloupku. Ukáže vám váš další cíl.

Nestojíte na svém hledaném pokladu?

Nic se neděje! Vezměte si pro vyrovnání jednu čarovnou kartu ze sloupku se zakrytými kartami.

Stojíte na kameni s runami?

Pokud na něm stojíte poprvé, je tento váš úkol splněn a vy smíte otočit lícem dolů kartu s runami, kterou máte ležet před sebou.

Pokud na něm stojíte už po několikáté (a vaše **karta s runami** už je otočená dolů), vezměte si jednu čarovnou kartu ze sloupku.

Poté, co se vaše figurka zastavila, váš tah končí. Během jednoho tahu **nelze** hledat více pokladů.

Konec

Když jste našli všechny své poklady a navštívili kámen s runami, musíte se ještě vrátit zpátky na své startovní políčko. Ten, kdo to dokáže jako první, vyhrává!

Tipy a triky

Tip pro hru s mladšími dětmi

Pro děti platí **všechny čarovné karty jako Joker**. To znamená, že s **každou** čarovnou kartou můžete 1x postoupit o libovolný počet stupňů nahoru nebo dolů.

Tip pro uklízení hry: Konec hry je začátek další hry!

Labyrint můžete velmi snadno připravit na další hru: Kartonový podnos vytáhněte za barevná ouška z krabice a postavte na něj kompletně sestavenou hrací desku. Poté vše zase zapusťte zpátky do krabice. Pro další hru pak stačí jen podnos s hrací deskou za ouška zase vytáhnout. Před novým startem ještě vyměňte několik pohyblivých věží – a můžete začít hrát!



© 2019

3D LABYRINTH

Vitajte v labyrinte veží!

Tu to ide pekne vysoko! Schodmi hore, schodmi dole labyrintom sa ponáhľajú kúzelník, čarodejnica, kúzelnický učeň a spol., aby rýchlejšie ako ostatní spoluhráči našli svoje vysnívané poklady.

Svoje magické schopnosti pritom využívajú na to, aby posunuli obrovské veže a preniesli sa do najvyšších výšok alebo najhlbších hlbín!

Pre 2 až 4 hráčov od 7 rokov

Námet: Max J. Kobbert
 Autor: Michael Feldkötter
 Design: DE Ravensburger
 KniffDesign (Návod na hru)
 Fotografie: Becker Studios
 Redakcia: Philipp Sprick

Obsah

- ① 1 hracia doska s 9 pevnými vežami
- ② 17 pohyblivých veží
- ③ 4 hracie figúrky
- ④ 4 karty s runami
- ⑤ 12 kariet s podkladom
- ⑥ 24 čarovných kariet



⑤



⑥

④



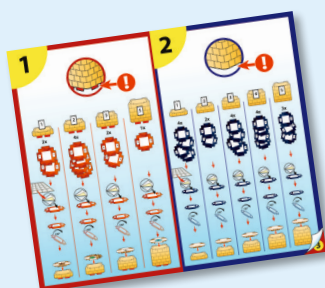
③



①



②



Príprava hry

Pred prvou hrou:

Hru pripravte podľa vyobrazení na priloženom návode na zostavenie.
 Ďalej opatrne vyberte všetky karty z kartónových dosák.



Pred každou hrou:

1. **Hraciu dosku** položte na stred stola. Na voľné políčka hracej dosky rozostavte **pohyblivé veže**, takže vznikne náhodný labyrint. Jedna veža vám ostane nazvyš. Použijete ju na prvé posunutie radu veží.
2. Každý hráč si vezme **hraciu figúrku** vo farbe podľa svojho výberu a postaví ju na rovnakofarebné políčko v niektorom z rohov hracej dosky.
3. Ďalej dostane každý hráč **kartu s runami** v jeho farbe. Je na nej vyobrazený kameň s runami, ktorý je aj uprostred hracej dosky. Svoju kartu si každý vyloží lícom hore pred seba. Prípadné zvyšné karty s runami vráťte naspäť do krabice.
4. Zamiešajte **karty s pokladom** a rovnomerne ich rozdeľte medzi všetkých hráčov. Každý si svoje karty s pokladom položí lícom dole do stĺpika, avšak *nesmie* si ich prezrieť.
5. **Čarovné karty** pomiešajte a po jednej ich rozdajte každému hráčovi tak, aby nikto nevidel ich líc. Každý hráč si skryto prezrie svoju čarovnú kartu. Zvyšné čarovné karty položte lícom nadol do stĺpika vprostred stola.



Cieľ

Šikovným a chytrým posúvaním veží si budete vytvárať cestičky labyrintom a ťahať svojou figúrkou smerom k hľadaným pokladom. Na to je treba šplhať po vežiach hore a spúšťať sa po nich dole; najmenej raz v priebehu hry sa tiež musíte dostať ku kameňu s runami v strede hracej dosky.

Vyhráva ten, kto ako prvý nájde všetky svoje poklady a kameň s runami a vráti sa so svojou figúrkou naspäť na štartové políčko.

Priebeh hry

Každý hráč si skryto prezrie vrchnú kartu s pokladom zo svojho stĺpika. Uvidí na nej poklad, ktorý bude hľadať ako prvý. Hru začína hrať ten, kto najviac netrpí závratmi vo výškach.

V prípade pochybností môže začať najmladší hráč. Ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na ťahu, **musí** vždy **najprv** posunúť jeden rad veží v labyrinte (1.). **Až potom** smie ťahať svojou figúrkou (2.).

1. Posunutie veží

Na okraji hracej dosky sa nachádza 8 zlatých šípok. Ukazujú vám, ktoré rady veží môžete s pomocou voľnej veže posunúť. Rady označené bielym „X“ sa oproti tomu posunúť nedajú. Hráč, ktorý je na ťahu, sa rozhodne pre niektorý rad. Zasunie doň voľnú vežu tak ďaleko, aby sa na protiahlejšej strane práve jedna veža vysunula.

Veža **sa nesmie** zasunúť na tom istom mieste, odkiaľ bola pri predchádzajúcom ťahu zrovna vysunutá.

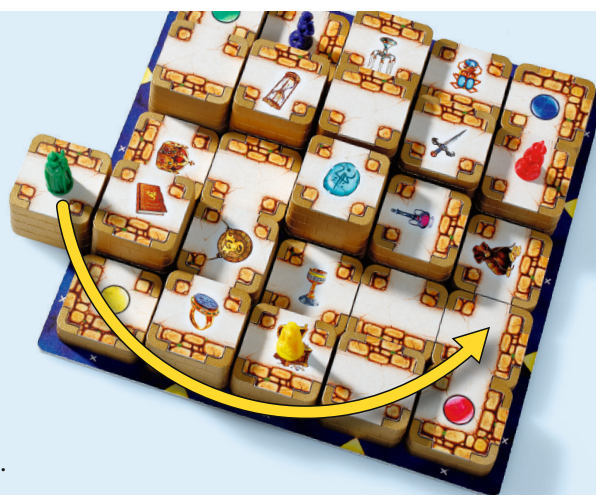
Tip:

Nechajte jednoducho vežu stáť na tom istom mieste, odkiaľ bola vysunutá, až do doby, kým ju znovu použijete. Budete tak okamžite vedieť, kam ju v tomto ťahu nesmiete zasunúť.

Bola pri posunovaní vaša vlastná alebo cudzia figúrka vysunutá z labyrintu? Potom ju ihneď postavte naproti na novo zasunutú vežu. Toto premiestnenie sa **nepovažuje** za ťah.

Tip:

Takýmto „zmenami strán“ môžete svoju figúrku dostať bližšie ku hľadanému pokladu alebo len trochu podpichnúť spoluhráčov ...



2. Ťahať figúrkou

Po posunutí môžete svojou figúrkou ťahať tak ďaleko, ako budete chcieť. Je možno preskakovať ostatné figúrky alebo sa zastaviť na obsadenom políčku. Dokonca sa môžete rozhodnúť, že svojou figúrkou vôbec hýbať nebudete. Ak ňou ale hýbať budete, potom platia dve nasledujúce pravidlá:

Pravidlo 1:

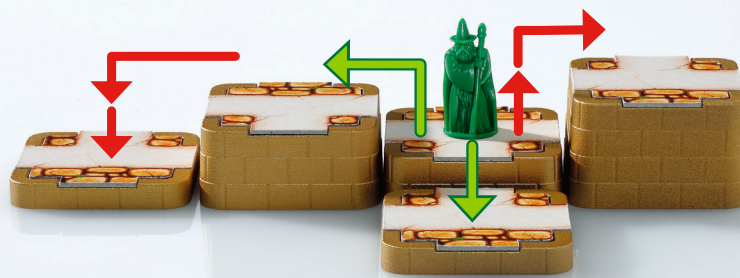
Na vybrané políčko sa musíte dostať po **neprerušovanej** ceste. Prechádzať stenami nie je dovolené!



Kúzelník by sa chcel dostať ku kalichu. Dôjde k nemu po neprerušovanej ceste.

Pravidlo 2:

Každá veža, na ktorú budete ťahať, musí byť **rovňako vysoká** alebo len **o 1 stupeň vyššia či nižšia** ako veža, zo ktorej vaše figúrka prichádza.



Kúzelník stojí na 2. úrovni. Môže ťahať dopredu o jeden stupeň dolu na 1. úroveň. Mohol by ťahať aj dolava o jeden stupeň hore na 3. úroveň (zelené šípky). Oproti tomu nesmie ťahať doprava o dva stupne hore na 4. úroveň. Ťahať by nesmel ani vľavo z 3. úrovne priamo dolu na 1. úroveň (červené šípky).

Príklad:

Zelený kúzelník by sa rád dostal k fľaštičke. V jednom ťahu musí ťahať o 5 políček. Zostúpi najprv o 1 stupeň dolu, potom urobí 1 krok na rovnakej úrovni, vystúpi o 1 stupeň hore, potom ešte o 1 stupeň hore a nakoniec opäť o 1 stupeň dole.



Tipy:

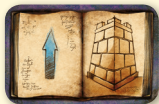
- Toto pravidlo si ľahko zapamätáte podľa chôdze po schodoch: Aj tu by ste nemali brať schody po viac ako po jednom ...
- Výšku veže určíte jednoducho podľa počtu jednotlivých vrstiev tehiel.



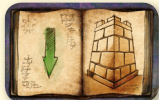
Výnimka: Čarovanie!

Za pomoci čarovných karát sa dá pravidlo o stupňoch obísť: Podľa typu čarovnej karty totiž môžete **1x** v priebehu ťahu prekonať **akýkoľvek výškový rozdiel** smerom hore i dole.

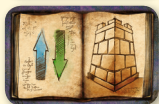
Sú tu tri typy čarovných karát:



S touto kartou môžete 1x vyšplhať o ľubovoľný počet stupňov **hore**.



S touto kartou môžete 1x zostúpiť o ľubovoľný počet stupňov **dolu**.

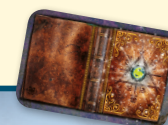
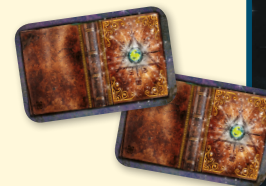


Táto karta je Joker. Umožňuje vám 1x postúpiť o ľubovoľný počet stupňov **hore** či **dole**.

Nezabudnite:

Čarovné karty vás síce prenesú hore či dole, cesta pre ťah však musí byť vždy neprerušená (pozri pravidlo 1)!

Čarovné karty smiete v priebehu svojho ťahu použiť kedykoľvek. Dokonca je dovolené nasadiť aj viacero čarovných karát v jednom ťahu! (O tom, kedy je možné získať dodatočné čarovné karty, sa dozviete ďalej.) Použité čarovné karty odkladajte lícom hore do stĺpika vedľa stĺpika so zakrytými čarovnými kartami. Keď je tento stĺpik spotrebovaný, odložené karty pomiešajte a zložte z nich nový stĺpik so zakrytými kartami.



Podľa toho, **kde** sa vaša figúrka teraz nachádza, môžu nastať tieto situácie:

Stojíte na svojom hľadanom poklade?

Blahoželáme! Položte si kartu s pokladom lícom hore vedľa svojho stĺpika kariet. Teraz si smiete pozrieť ďalšiu kartu s pokladom na svojom stĺpiku. Ukáže vám váš nový cieľ.

Nestojíte na svojom hľadanom poklade?

Nič sa nedeje! Vezmite si na vyrovnanie jednu čarovnú kartu zo stĺpika.

Stojíte na kameni s runami?

Ak tu stojíte po prvý raz, splnili ste túto úlohu a smiete otočiť svoju kartu s runami lícom dole.

Ak na kameni stojíte po niekoľkýkrát (a svoju **kartu s runami** už máte otočenú), vezmite si namiesto toho jednu čarovnú kartu zo stĺpika.

Potom čo sa vaša figúrka zastavila, sa váš ťah končí. *Nie je možné hľadať v priebehu jedného ťahu viacero pokladov.*

Koniec

Ten, kto našiel všetky svoje poklady a navštívil kameň s runami, musí sa ešte vrátiť späť na svoje štartové políčko. Kto to dokáže ako prvý, vyhráva!

Tipy a triky

Tip pre hru s mladšími deťmi

Pre deti platí **všetky čarovné karty ako Joker**. To znamená, že je možné s **každou** čarovnou kartou 1x postúpiť o ľubovoľný počet stupňov hore či dole.

Tip pre upratovanie hry: Po hre ako pred hrou!

Labyrint si môžete jednoducho pripraviť pre ďalšiu hru: Kartónový podnos vyťahnite za farebné jazýčky zo škatule a postavte naň kompletne zostavenú hraciu dosku. Potom všetko znovu zapustite do škatule. Pre nasledujúcu hru potom stačí len podnos s hracou doskou vyťahnúť za farebné jazýčky zo škatule. Zameňte pred štartom ešte niekoľko pohyblivých veží – a nová hra sa môže začať!

© 2019



3D LABYRINTH

Üdvözlünk a tornyok labirintusában!

A magasban vezet kifelé az utad! Lépcsőn fel, lépcsőn le sietnek a mágusok, boszorkányok, varázslótanoncok és társaik a labirintuson keresztül, hogy a játékos társaiknál gyorsabban találják meg az áhított kincseket. Ehhez használják mágikus képességeiket, hogy óriási tornyokat tolganak el és a legnagyobb magasságokba, ill. a legmélyebb völgyekbe varázsolják magukat.

2 – 4 játékos számára, 7 éves kortól

Játékötlet: Max J. Kobbert
Szerző: Michael Feldkötter
Design: DE Ravensburger,
KniffDesign (játékszabály)
Fényképek: Becker Studios
Szerkesztő: Philipp Sprick

Tartalom:

- ① 1 játéktábla 9 fix toronnyal
- ② 17 mozgatható torony
- ③ 4 bábu
- ④ 4 rúnakártya
- ⑤ 12 kincskártya
- ⑥ 24 varázskártya



⑤



⑥

④



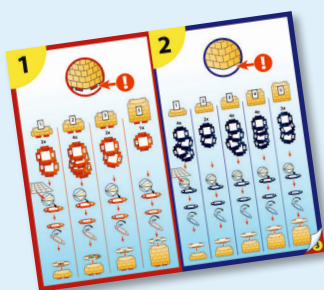
③



①



②



Előkészület

Az első játék előtt:

Készítsétek elő a játékot a mellékelt összerakási útmutatón található ábrának megfelelően. Ezután nyomkodjátok ki óvatosan a játék darabjait a kartontáblákból.



Minden játék előtt:

1. Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére. Állítsátok a **mozgatható tornyokat** a játéktábla szabad mezőire úgy, hogy egy véletlenszerű labirintus jöjjön létre. Egy torony kimarad. Ezt kell a toronysor első eltolásához használni.
2. Minden játékos vegyen magának egy **bábut** tetszés szerinti színben, és állítsa azonos színű mezőre, a játéktábla megfelelő sarkába.
3. Adjatok minden játékosnak egy **rúnakártyát** az ő színében. Ez megmutatja a rúnakövet a játéktábla közepéről. Tegyétek a kártyákat felfordítva magatok elé. A maradék rúnakártya visszakerül a dobozba.
4. Keverjétek össze a **kincskártyákat**, és osszátok szét egyenlően a játékosok között. Helyezzétek őket lefordítva egy kupacban magatok elé *anélkül*, hogy megnéznék azokat.
5. Keverjétek össze a **varázkártyákat**, és adjatok egyet lefordítva minden játékosnak. Minden játékos megnézheti titokban a varázkártyáját. A maradék varázkártyát lefordítva tegyétek félre egy kupacba.

Cél

A tornyok okos eltolásával utat teremtetek a labirintusban, és a bábutokkal a keresett kincshez léptek. Ehhez tornyokat kell megmásznotok és újra lemászni onnan, és a játék során legalább egyszer a játéktábla közepén lévő rúnakövhöz lépnetek.

Az nyer, aki elsőként találja meg az összes kincset és a rúnakövet, és ezt követően bábujaival visszalép a startmezőjére.

A játék menete

Minden játékos titokban megnézi a kupaca tetején lévő legfelső kincskártyát. Ez megmutatja a kincset, amelyet elsőként kell megtalálnia. A legkevésbé tériszonyos kezd. Ha bizonytalanok vagytok, a legfiatalabb játékos kezdhet. Utána az óramutató járásával megegyező irányban megy tovább a játék.

Aki sorra kerül, annak **először** mindig egy sornyi tornyot **kell** a labirintusban eltolnia (1.). **Utána mozgathatja** a bábuját (2.).



1. A tornyok eltolása

A játéktábla szélén 8 aranszínű nyíl található. Ezek jelzik, hogy mely toronysorok tolnak el a szabadon álló toronnyal. A fehér „X”-szel megjelölt toronysorokat ezzel szemben nem lehet eltolni.

Ha te következelsz, válassz magadnak egy sort. Told be annyira a tornyot, hogy a másik oldalon pont egy torony toldjon ki. A tornyot **nem** szabad arra a helyre visszatolni, ahonnan az előző lépésben kitolódott.

Tipp:

Amíg nem használod, hagyd a tornyot egyszerűen ott, ahol kitolódott. Így rögtön látod, hova nem szabad ebben a körben betolnod.

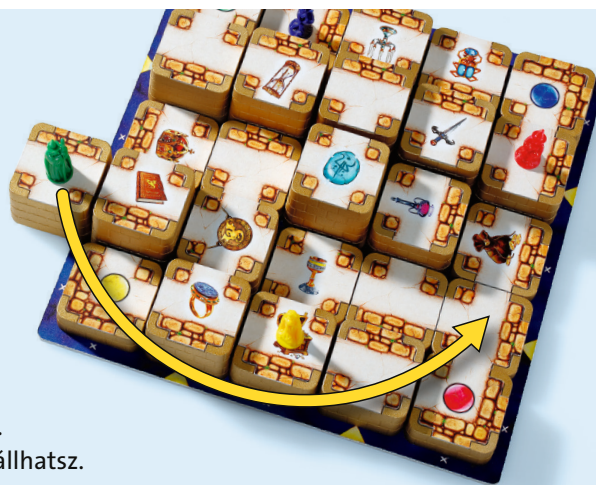
Az eltolásnál egy saját vagy idegen bábu tolódott ki a labirintusból? Tedd gyorsan a túoldalra az újonnan betolt toronyra. Ez az áthelyezés **nem** számít lépésnek.

Tipp:

Ilyen „oldalváltásokkal” közelebb juttathatod figurádat a keresett kincshez, de megpróbálhatod felbosszantani játéktársaidat is ...

2. Lépés a bábuval

Az eltolás után alapvetően annyit léphetsz bábuval, amennyit szeretnél. Ennek során átléphetesz más bábukon vagy egy már foglalt mezőn is megállhatsz. De dönthetsz úgy is, hogy nem lépsz a bábuval. De ha lépsz, az alábbi két szabályt mindig be kell tartanod:



1. szabály:

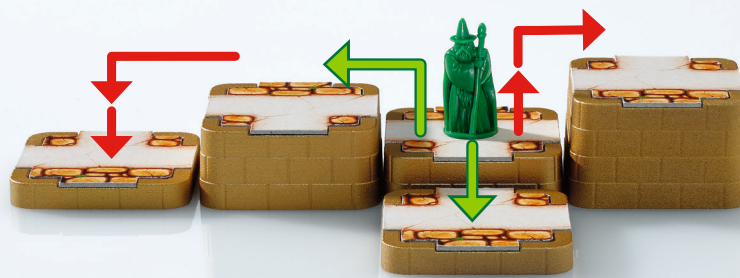
A kívánt mezőt egy **megszakítás nélküli** úton kell elérned a labirintusban. Nem mehetsz át a falakon!



A varázsló a kehelyhez szeretne lépni. Egy megszakítás nélküli úton éri el.

2. szabály:

Minden torony, amelyre lépsz, **ugyanolyan magas** vagy legfeljebb **1 lépcsőfokkal magasabb** vagy **alacsonyabb** lehet, mint az a torony, ahonnan bábuval érkezel.



A varázsló a 2. emeleten áll. Előre léphet egy lépcsőfokot lefelé az 1. emeletre. Éppúgy léphetne balra egy lépcsőfokot felfelé a 3. emeletre (zöld nyíl). Viszont nem léphet jobbra két lépcsőfokot feljebb a 4. emeletre. Ugyanígy nem léphetne lefelé a bal szélén a 3. emeletről közvetlenül az 1. emeletre (piros nyíl).

Például:

A zöld varázsló a palackhoz szeretne eljutni. Ehhez 5 lépést tesz meg ugyanabban a körben. Először lefelé lép 1 lépcsőfokot, aztán 1 lépést tesz ugyanabban a magasságban, majd 1 lépcsőfokot feljebb lép, még 1 lépcsőfokot feljebb lép, és végül ismét 1 lépcsőfokot lefelé lép.



Típek:

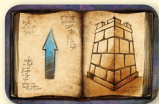
- Könnyen megjegyezhetitek a szabályt, ha a lépcsőzésre gondoltok: ott sem szabad egyszerre egynél több lépcsőfokot lépni ...
- Azt, hogy milyen magas egy torony, egész egyszerűen a kőrétegek számából láthatjátok.



Kivétel: varázslat!

A varázskártyák segítségével kitrükközheted a lépcsőszabályt: varázskártyától függően a körödben **1x tetszőleges magasságkülönbséget** győzhetsz le lefelé vagy felfelé.

Háromféle varázskártya van:



Ezzel a kártyával 1 alkalommal tetszőlegesen magasra mászhatsz **fel**.



Ezzel a kártyával 1 alkalommal tetszőlegesen mélyre mászhatsz **le**.



Ez a kártya a dzsóker. Ezzel 1x tetszőlegesen **magasra** vagy **mélyre** mászhatsz.

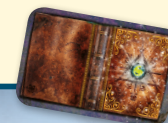
Ne feledd:

A kártyák feljebb vagy lejjebb varázsolnak téged, az útnak azonban mindenképpen megszakítás nélkülinek kell lennie (lásd az 1. szabályt)!



Varázskártyát bármikor kijátszhatsz, amikor te vagy soron. Sőt, ugyanabban a körben akár több varázskártyát is felhasználhatsz. (Lejjebb megtudhatjátok, hogyan kaphat valaki további varázskártyákat.)

A kijátszott varázskártyákat felfordítva, kupacba helyezétek a lefordított varázskártyakupac mellé. Ha ez valamikor elfogy, keverjétek egyszerűen össze a felfordított, eldobott kártyák kupacát, és rakjátok le új lefordított kupacként.



Ezután attól függően, hogy **hol** áll a bábud, az alábbi történik:

A keresett kincsen állsz?

Gratulálunk! Helyezd a kincskártyát felfelé fordítva a kupacod mellé. Ekkor megnézheted a kupacod következő kincskártyáját. Ezen látod a következő célod.

Nem a keresett kincseden állsz?

Nem olyan nagy baj! Kárpótlásul húzz egy varázskártyát a lefordított kupacból.

Egy rúnakövön állsz?

Ha első alkalommal vagy ott, teljesítetted ezt a feladatot, és az előtted felfordítva lévő rúnakártyát megfordíthatod. Ha ismét ott állsz (és a **rúnakártyádat** korábban már megfordítottad), húzz helyette egy varázskártyát a lefordított kupacból.

Ha ezt követően a bábud nem megy tovább, vége a körödnek. Egy körben **nem** szabad több kincset megtalálni.

A játék vége

Ha valaki megtalálta az összes kincset, és ellátogatott a rúnakőhöz is, még vissza kell térnie a startmezőjére. Az nyer, akinek ez először sikerül.

Tippek és trükkök

Tippt a kisebb gyermekekkel való játékhoz

A gyermekek számára **mindegyik varázskártya dzsókerként** viselkedik. Ez azt jelenti, hogy **minden** varázskártyával 1x tetszőlegesen magasra vagy mélyre mászhatnak.

Rendrakási tipp: A játék vége a következő játék eleje!

A labirintust egész egyszerűen a következő játékra készen hagyhatjátok: vegyétek ki a kartonlapot a színes füleknél fogva a dobozból és helyezétek rá az egész játéktáblát. Eresszétek le a játéktáblát a karton segítségével a játék dobozába. A következő játéknál a fülekkel kivehetitek onnan. A kezdés előtt cseréljétek fel pár mozgatható tornyot – és már indulhat is a játék!

© 2019

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



238156

Ravensburger