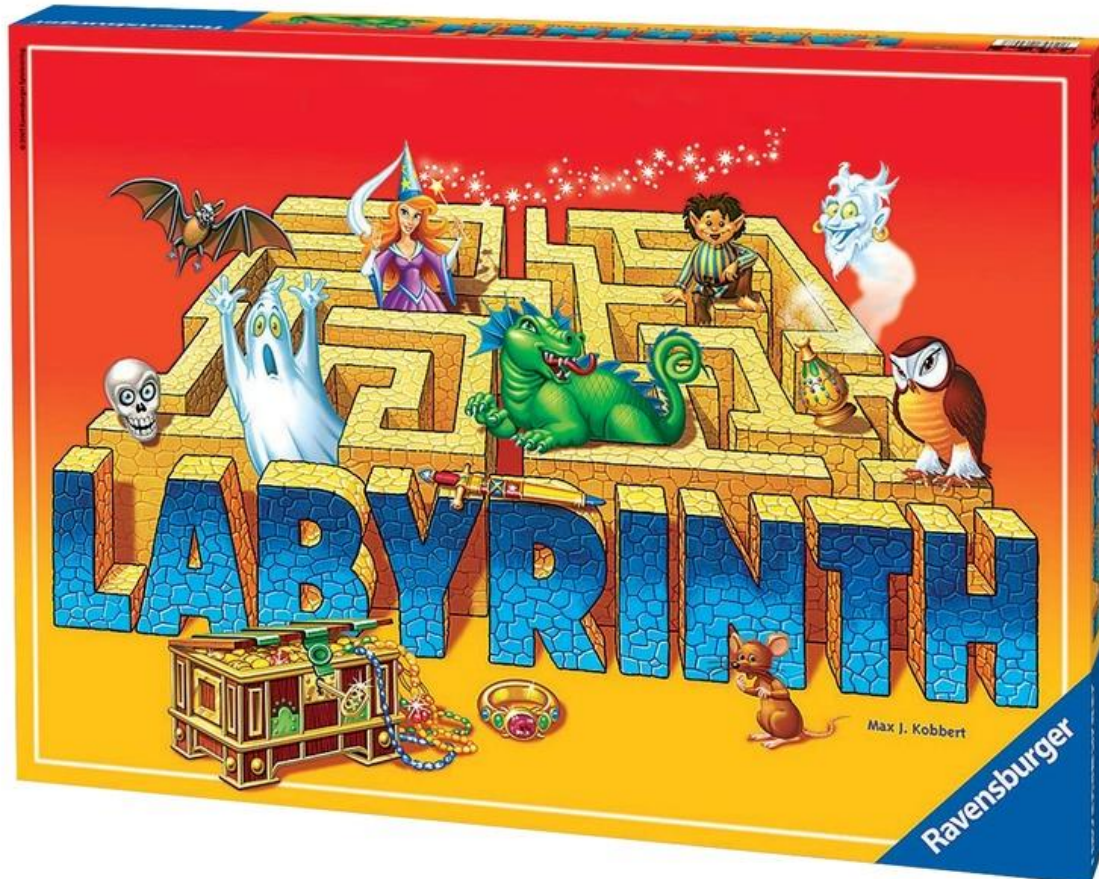


LABYRINTH

(Furfangos labirintus)



A doboz tartalma: 1 játéktábla, 34 labirintus járat-kártya, 24 titokkártya, 4 játékgéfigura

Told el az útvesztő falát, hogy megleld az út vonalát! Észvesztően izgalmas: kincsek, kísértetek és sárkányok keresése közben odébb tolhatjuk a labirintus járatait. Csak azok a fránya versenytársak ne lennének! Ők ugyanis folyvást keresztülhúzzák az ember számításait... Lenyűgöző labirintusjáték: annyira egyszerű, mégis mindig más és meglepő.

A társasjáték célja

A játékosok egy elátkozott labirintus felfedezésére indulnak. Mindegyikük arra törekszik, hogy a labirintus járatainak ötletes eltolásával eljusson a reá váró titokzatos tárgyakhoz és lényekhez. Aki elsőként lebbenti fel a titok fátylát mindahányról és kiindulópontjára sikeresen visszaérkezik az a nyertes.

Előkészületek

A labirintus részleteit ábrázoló kártyákat összekeverjük és kirakjuk a játéktábla szabad mezőire. Így a labirintusjáratokból véletlenszerű mintázat alakul ki.

A járatkártyák közül az egyik mindenképpen fölösleges marad. A játék folyamán majd mindig az éppen kimaradó kártyát használjuk a labirintusjáratok elcsúsztatására.

A 24 titokkártyát összekeverjük, és egyenlő számban szétszétjük a játékosok között, akik ezeket képes oldalukkal lefelé fordítva egymásra teszik, és maguk elé rakják. Minden játékos választ egy figurát, és a vele megegyező színű pontra állítja a játéktábla valamelyik sarkába.

Játékszabály

Kisorsoljuk, ki kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban kezdünk játszani.

Az első játékos felemeli és megnézi legfelső titokkártyáját, majd - ismét lefordítva – maga elé teszi. Az e kártyán lévő kép ábrázolja az első célt, ahová el kell jutnia. Ahhoz, hogy a célt elérje, a játékosnak először a labirintust kell átalakítania a kimaradt járatkártya becsúsztatásával, és lépnie mindig csak ez után szabad a figurájával.

A labirintus átalakítása

A játékos a kimaradt járatkártyát valamelyik oldalról becsúsztathatja a játéktábla területére, aminek következtében az átellenes oldalon kiesik egy másik járatkártya. Ezt mindaddig ugyanígy, a tábla mellett kell hagyni, amíg a sor a következő játékosra nem kerül (lásd a kivételt). A tábla szélén nyilak jelzik azokat a helyeket, ahol a járatkártyákat be lehet csúsztatni. A kimaradt járatkártya azután bárhol betolható.

Kivétel: a járatkártyát nem szabad ismét ugyanazon a helyen visszatolni, ahol az imént kilöködött. Nem szabad ismét ugyanazon a helyen visszatolni, ahol az imént kilöködött. Nem szabad tehát az előző játékos lépését rögtön „visszacsinálni”.

Az első teendő minden esetben a labirintus egy szakaszának eltolása, még akkor is, ha célunkhoz a járatok megváltoztatása nélkül is eljutnánk.

Ha a járatok eltolása során a járatkártyával együtt egy figura is kitolódna – akár másé, akár a miénk -, akkor ezt a figurát az ellenkező oldalról imént becsúsztatott járatkártyára kell rátenni. A figurák esetén áthelyezése nem számít lépésnek.

Haladás figurával

A labirintusjáratok eltolását követi a játékos lépése a figurával.

A labirintus minden olyan pontjáig el lehet jutni, amelyet a kiindulóponttal folyamatos járatvonal köt össze. Az ilyen járatokban tehát olyan messzire mehetünk el, amilyen messzire csak akarunk, vagyis nem számít, hogy hány kártyakockán lépkedünk végig.

Nem kötelező lépni. Figuránkat akár ott is hagyhatjuk, ahol éppen van. Egy mezőn több figura is állhat: a figurák nem ütnek ki egymást. Ha valaki nem tud rögtön céljáig eljutni, akkor

figurájával addig a pontig célszerű elmennie, ahol feltehetőleg jó helyzetben várhatja következő lépést.

Ha valaki elérte az első titokkártya által megjelölt célt, akkor ismét megnézi lefelé fordított kártyái közül a legfölsőt, és most ehhez a célhoz igyekszik eljutni, majd, ha sikerült, ezt a kártyát is felfedni stb.

A játék vége

Ha egy játékosnak már valamennyi titokkártyája képpel felfelé néz, akkor arra kell törekednie, hogy figuráját visszavezesse arra a sarokmezőre, ahonnan elindult.

Az a győztes, aki valamennyi titokkártyáját felfedte és figuráját elsőként juttatta vissza a kiindulópontra.

Hogyan játszuk a játékot kisebb gyerekekkel?

Hogy egyszerűbb legyen a játék, az elején végig lehet nézni a titokkártyákat. Ezúttal tetszőleges sorrendben kereshetjük fel a ránk váró rejtélyes tárgyakat, vagyis minden lépésnél újból kinézhetjük az éppen legkönnyebben elérhető célt.

Megállapodhatunk abban is, hogy a játék végén a figurának nem kell visszatérnie kiindulópontjára, elég, ha tetszőleges helyen kilép a labirintusból.

Dobozméret:37x5,5x27cm

Játékidő:20-30perc