

# Ravensburger stalo žaidimas

## Labirintas



26448



Rekomenduojamas  
amžius:



Žaidėjų skaičius 2-4



Trukmė 30 min

**Dėžutėje:** 1 žaidimo lenta, 34 labirinto kortelės, 24  
lobio kortelės, 4 žaidimo figūrėlės

### ŽAIDIMO TIKSLAS

Ieškokite labirinte mistiškų objektų, lobių ir būtybių, kurios atiteks jums. Norėdami juos pasiekti, turite nuolat judindami kortas keisti labirinto eilutes. Pirmasis žaidėjas, radęs visus savo lobius ir mistinius personažus ir sugrįžęs į pradinę padėtį, ir yra žaidimo nugalėtojas.

### KAIP ŽAISTI?

- Žaidžiant pirmą kartą, iš kartoninio dėklo atsargiai išimkite labirinto korteles ir lobio korteles. Sumaišykite labirinto korteles ir padėkite jas bet kurioje lentos vietoje paveikslėliu į viršų. Tokiu būdu suformuosite labirinto tunelius. Padėjus korteles į vietas, jums turi likti rankoje viena iš kortų, kurią naudosite žaidimo metu. Dabar sumaišykite 24 lobių kortas ir padalinkite visiems žaidėjams po lygiai. Kiekvienas žaidėjas pasideda juos priešais save ant stalo, paveiksluku žemyn. Po to kiekvienas žaidėjas pasirenka sau žaidimo figūrėlę ir pastato ją ant žaidimo lentos atitinkama spalvos.
- Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas ir toliau žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Savo ėjimo metu žaidėjas paima viršutinę kortelę iš savo lobių kortelių kaladės ir žiūri į ją taip, kad kiti žaidėjai jos nematytų. Dabar turite patekti ant labirinto kortelės su ta pačia nuotrauka, kurią jums parodė lobio kortelė. Norėdami tai padaryti, įstumkite likusią labirinto kortelę iš vienos iš 12 galimų lentos pozicijų ir perkeltite žaidimo figūrėlę.
- Žaidimo lentos krašte yra 12 rodyklėmis pažymėtų vietų. Savo eilės metu turite pasirinkti vieną iš rodykle pažymėtų vietų ir per ten įstumti visas likusias labirinto korteles. Ši korta dabar perkelia labirinto eilę toliau į priekį, o kitame gale išeina nauja labirinto kortelė, kuri dabar yra perteklinė. Šią kortą naudos kitas žaidėjas savo ėjimo metu, bet jam negalima įstumti kortos iš tos pačios vietos, iš kur ji išlindo. Žaidėjai bet kuriuo atveju turi perkelti labirinto eilę stumdami kortelę, net jei jie pasiekė norimą padarą. Jei žaidėjo žaidimo figūrėlė yra ant ką tik išstumtos labirinto kortelės, ji dedamas ant labirinto kortelės, kuri buvo įstumta iš naujo. Žaidimo figūrėlės perkėlimas tokiu būdu nėra laikomas žaidimo ėjimu.
- Po kortelės įstūmimo, perkeltite savo figūrėlę tiek atviru koridoriumi, kiek reikia. Taip pat galite žaidimo figūrėlę dėti ir ant tos pačios labirinto kortelės, kur jau yra kurio nors kito žaidėjo figūrėlė. Jei iš karto savo lobio nepasiekiate, užimkite artimiausią poziciją ir laukite sekančio savo ėjimo. Žaidimo figūrėlės perkelti nėra privaloma, galite palikti jį ten, kur jis yra. Kai pasieksite savo pirmąjį lobį, apverskite kitą lobio kortelę ir palikite paveikslėliu į virš ant savo kortelių krūvos. Kitas tikslas yra surasti tą lobį ar mistinę būtybę, kuri pavaizduota lobio kortelėje.

## ŽAIDIMO PABAIGA

---

Pirmasis žaidėjas, apvertęs visas savo lobių korteles ir ir sugrįžęs į pradinę padėtį, ir yra žaidimo nugalėtojas.

## ŽAIDIMO PAJVAIRINIMAS

---

Kad žaidimas būtų paprastesnis mažesniems vaikams, prieš žaidimo pradžią jiems galima leisti peržiūrėti visas lobių korteles ir pasiekti juos bet kokia eilės tvarka. Prieš savo ėjimą jie pasirenka, kurį lobį bandys sugauti. Žaidėjai gali baigti žaidimą ir negrįžę į pradinę padėtį arba tuomet kai pirmasis žaidėjas surinks visas lobių korteles. Tokiu atveju šis žaidėjas ir yra žaidimo laimėtojas - jis sugrąžina savo figūrėlę į pradinę padėtį, kai tik randa paskutinį lobį.

---

Ravensburger gaminių importuotojas yra Insplay | OÜ Rekato

Adresas: Paavli 2a, Talinas. Telefonas: +372 650 0005

Susipažinkite su visais Ravensburgeri gaminiiais: [www.insplay.ee](http://www.insplay.ee)