

PL



LABYRINTH GO!

Zawartość

- ① 4 plansze do gry, ② 24 dwustronne kafelki ścieżki,
- ③ 1 mniejszy kafelek Joker, ④ 4 dwustronne kafelki punktacji,
- ⑤ 4 znaczniki punktacji, ⑥ 4 kostki skarbów

Cel gry

W grze *Labyrinth Go!* celem rywalizacji graczy jest jak najszybsze połączenie losowo wybranych skarbów ze środkiem swojej planszy. Mądrze używaj swoich kafelków ścieżki – pierwszy gracz, który osiągnie swój cel, zdobędzie najwięcej punktów i wysunie się na prowadzenie!
Uwaga: przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnij wszystkie elementy z kartonowej formatki.

Przygotowanie do gry

Wybierz kolor i odpowiadający mu wskaźnik punktacji. Umieść go na początkowym polu wskaźnika punktacji u dołu pudełka.

Początkowe pole zależy od liczby graczy:

- 4 graczy: **Pole 0**
- 3 graczy: **Pole 3**
- 2 graczy: **Pole 7**

Każdy z graczy otrzymuje też jedną planszę do gry oraz 6 kafelków ścieżki w wybranym kolorze. Rozłóż planszę przed sobą, a obok umieść kafelki ścieżki.

W zależności od liczby graczy potrzebne będą następujące kafelki punktacji:
4 graczy: 6, 4, 2 i 1 + kafelek Joker
3 graczy: 4, 2, i 1 + kafelek Joker
2 graczy: 4 i 2 (**bez** kafelek Joker)

Umieść kafelki punktacji na środku stołu niebieską stroną do góry, tak aby znajdowały się w zasięgu wszystkich graczy. Wyjmij też 4 kostki skarbów.



Przebieg gry:

Gra składa się z kilku kolejek. Na początku każdej kolejki dowolny gracz **rzuci czterema kostkami**. Teraz każdy z graczy musi znaleźć skarby wskazane przez kostki na planszach (ich ułożenie jest identyczne na każdej planszy). Nie podnoś jeszcze kafelków ścieżki! Gdy wszyscy gracze znajdą cztery skarby, krzyknijcie razem „**Wchodzimy do labiryntu!**” i rozpocznijcie kolejkę. Wszyscy grają jednocześnie.

Jak najszybciej rozłóż na planszy swoje kafelki, aby połączyć fragment ścieżki nadrukowany na środku planszy z czterema skarbami pokazanymi na kostkach.

Pamiętaj o tych zasadach:

- Wszystkie cztery skarby muszą być jednocześnie widoczne w **czterech otworach kafelków ścieżki**.
- Wszystkie ścieżki muszą mieć przynajmniej jedno **nieprzerwane** połączenie ze środkiem.
- Ścieżki mogą również **przechodzić przez otwory** zawierające inne skarby.
- Nie wolno **przykrywać** pola na **środku** planszy. Ścieżki mogą tylko się z nim łączyć.
- Kafelków ścieżki nie można układać ukośnie ani poza planszą.

Możesz obracać kafelki ścieżki i używać obu ich stron. W zależności od wylosowanych skarbów można łączyć je na różne sposoby. Nie musisz też wykorzystać wszystkich sześciu kafelków ścieżki. Jeśli uda ci się połączyć wszystkie skarby z polem na środku planszy, weź najwyższy kafelek punktacji leżący na środku stołu. Twoja kolejka się kończy. Nie możesz już zmienić ścieżek na planszy ani odłożyć kafelka punktacji. Pozostali gracze kontynuują grę. Kolejka kończy się dla wszystkich, gdy na środku stołu zostanie tylko jeden kafelek punktacji.





Czy udało Ci się rozgryźć labirynt i połączyć nieprzerwanymi ścieżkami wszystkie cztery skarby ze środkiem planszy?

Jeśli tak, to świetnie! Przesuń znacznik punktacji wzdłuż krawędzi pudełka, o liczbę pól odpowiadającą cyfrze na kafelku punktacji.

Czy poszukiwane skarby nie znajdują się w otworach lub nie są połączone ze środkiem planszy?

Szkoda! Odwróć kafelek punktacji na czerwoną stronę. Następnie cofnij się wzdłuż krawędzi pudełka o liczbę pól odpowiadającą widocznej cyfrze. Nie można jednak cofnąć się poniżej wyniku 0 na wskaźniku. Kafelek punktacji o wartości 1 nie ma czerwonej strony. Zawsze daje jeden punkt.

Po zmianie punktacji należy odłożyć wszystkie kafelki punktacji z powrotem na środek stołu, niebieską stroną do góry. Potem zaczyna się następna kolejka. Jedna osoba rzuca kostkami, gracze układają swoje kafelki i tak dalej.





Kafelek Joker:

Kafelek punktacji o wartości 1 ma specjalną funkcję. Jeśli go weźmiesz, w następnej kolejce otrzymasz kafelek Joker. Znajduje się na nim skrzyżowanie,



którego można użyć jako dodatkowy kafelek ścieżki. Ułatwia on połączenie skarbów ze środkiem planszy. Gdy po zakończeniu kolejki sprawdzisz już swoją planszę, odłóż kafelek Joker z powrotem na środek stołu.

Gra samodzielna

Jeśli grasz samodzielnie, nie musisz zaznaczać punktacji na wskaźniku. Zamiast tego użyj smartfona lub stopera, aby odliczyć 5 minut. Następnie spróbuj w tym czasie ukończyć jak najwięcej labiryntów: rzucaj kostkami, szukaj skarbów i twórz odpowiednie ścieżki. Powtarzaj te kroki, aż skończy się czas.

Ile labiryntów udało ci się przejść w tak krótkim czasie?

- | | |
|--------|--|
| 1 – 2 | Labirynt cię pokonał? Stać Cię na więcej! |
| 3 – 4 | Całkiem nieźle. Oby tak dalej! |
| 5 – 6 | Nie gubisz się łatwo. Dobra robota! |
| 7 – 8 | Świetnie! Można się tego od Ciebie uczyć! |
| 9 – 10 | Wspaniale Ci idzie! Labirynt nie ma przed Tobą tajemnic! |

Koniec gry

Wygrywa pierwszy gracz, który dotrze do mety na wskaźniku punktacji!

Jeśli kilku graczy dotrze do mety w tej samej kolejce, wygrywa ten z nich, który uzyskał więcej punktów w tej kolejce.

Projekt gry: Brett J. Gilbert (opracowany na podstawie pomysłu Max J. Kobbert)

Ilustracje: Wigwam, Pilot, Naiade

Twórca: Valentin Köberlein

Dyktaktor graficzny: Chiara Bellavite

Instrukcja: KniffDesign

Opracowanie techniczne: Yvonne Varga

© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



CS



LABYRINTH GO!

Obsah

- ① 4 herní plány, ② 24 oboustranných kartiček s cestami,
③ 1 menší žolíková kartička, ④ 4 oboustranné kartičky
s body, ⑤ 4 ukazatele bodů, ⑥ 4 kostky s poklady

Cíl hry

Ve hře *Labyrinth Go!* se hráči snaží co nejrychleji propojit náhodně zvolené poklady s prostředním políčkem svého hracího plánu. Používejte kartičky s cestami uvážlivě – kdo se do cíle dostane jako první, získá nejvíce bodů a je na nejlepší cestě k vítězství!

Poznámka: Před první hrou opatrně vyloupněte všechny dílky z perforovaných kartonů.

Příprava na hru

Vyberte si barvu a vezměte si odpovídající ukazatel bodů. Umístěte jej na startovní políčko bodovací dráhy na dně krabice. Startovní políčko se liší v závislosti na

⑤

počtu hráčů:

4 hráči: **Políčko 0**

3 hráči: **Políčko 3**

2 hráči: **Políčko 7**



Dále každý hráč dostane jeden hrací plán a 6 kartiček s cestami v odpovídající barvě. Herní plán i kartičky s cestami si položte před sebe.

V závislosti na počtu hráčů budete potřebovat následující kartičky s body.

4 hráči: 6, 4, 2 a 1 + žolíková kartička

3 hráči: 4, 2 a 1 + žolíková kartička

2 hráči: 4 a 2 (**žádná** žolíková kartička)

Položte kartičky s body modrou stranou nahoru doprostřed stolu, aby na ně všichni hráči dosáhli. Připravte si také 4 kostky s poklady.



Jak hrát:

Hra má několik kol. Na začátku každého kola hodí libovolný hráč **všemi 4 kostkami**. Nyní musí všichni najít poklady určené kostkami na svých hracích plánech (jejich rozmístění je na všech hracích plánech stejné). Kartičky s cestami si zatím neberte! Až všichni hráči tyto 4 poklady najdou, zakřičí společně „**Hurá do labyrintu!**“ a kolo začíná. Nyní hrají všichni současně. Co nejrychleji položte kartičky s cestami na herní plán tak, abyste propojili cestu labyrintu nakreslenou v prostředním políčku herního plánu se všemi 4 poklady zobrazenými na hozených kostkách.

Je potřeba dodržovat následující pravidla:

- **Ve 4 otvorech na kartičkách s cestami** musí být současně vidět všechny 4 poklady.
- Všechny cesty musí být alespoň jednou **bez přerušení** propojeny s prostředním políčkem.
- Cesty mohou také **procházet políčky** s jinými poklady.
- Kartičky nesmíte **nikdy pokládat** na políčko **uprostřed** hracího plánu, ale jen je s ním propojovat.
- Kartičky s cestami se nesmí pokládat šikmo ani nesmí přesahovat okraj herního plánu.

Kartičky s cestami můžete libovolně otáčet i obracet na opačnou stranu. Může existovat několik způsobů, jak poklady propojit. Záleží na tom, co je na hozených kostkách. Nemusí se ani používat všech 6 kartiček s cestami. Pokud zvládnete propojit všechny poklady s políčkem uprostřed herního plánu, vezměte si ze stolu kartičku s body s nejvyšším počtem bodů, která tam ještě zbývá. Tím pro vás kolo končí. Cesty na svém herním plánu už nemůžete měnit ani nemůžete vrátit kartičku s body. Ostatní hráči mezitím pokračují ve hře a kolo pro všechny končí teprve tehdy, když uprostřed stolu zůstane jen jedna kartička s body.





V tomto okamžiku musí přestat hrát i poslední hráč, i když ještě všechny své hledané poklady s prostředním políčkem nepropojil, a dostane zbývající kartičku s body. Teď postupně zkontrolujte herní plány všech hráčů:

Podařilo se vám labyrint vyřešit a propojit všechny 4 hledané poklady s prostředním políčkem herního plánu souvislou cestou? Výborně! Posuňte ukazatel bodů dopředu podél okraje krabice o tolik políček, kolik ukazuje vaše kartička s body.

Nejsou v otvorech vidět všechny 4 hledané poklady nebo nejsou propojeny s prostředním políčkem?

Tak to bohužel nevyšlo! Obráťte kartičku s body červenou stranou nahoru. Pak se posuňte dozadu podél okraje krabice o tolik políček, kolik ukazuje zobrazená hodnota. Na bodovací dráze však nikdy nemůžete klesnout pod 0. Kartička s body s hodnotou 1 nemá červenou stranu. Vždy vám přinese jeden bod.

Po spočítání bodů položte všechny kartičky s body modrou stranou nahoru zpět doprostřed stolu. A pusťte se do dalšího kola. Jeden hráč znovu hodí kostkami, všichni začnou rozmísťovat kartičky s cestami a tak pořád dál.





Žolíková kartačka:

Kartačka s body s hodnotu 1 má speciální funkci. Když ji dostanete, získáte na další kolo žolíkovou kartačku. Je na ní křížovka, kterou můžete použít jako další kartačku s cestami. Propojení pokladů s ní bude snadnější.



Po kontrole herního plánu na konci tohoto dalšího kola vraťte žolíkovou kartačku doprostřed stolu.

Konec hry

Vyhrává hráč, který jako první protne cílovou čáru na bodovací dráze.

Pokud se do cíle ve stejném kole dostane několik hráčů, je vítězem ten, který v daném kole dosáhl nejvíce bodů.

Varianta hry pro jednoho hráče

Pokud hrajete sami, nemusíte zaznamenávat body na bodové dráze. Místo toho si na telefonu nebo hodinkách nastavte stopky na 5 minut a zkuste za tento čas vyřešit co nejvíce výzev: hod'te kostkami, najděte poklady a rozmístěte správně cesty. Takto to opakujte, dokud vám čas nevyprší.

Kolik výzev jste v tak krátké době zvládli?

- 1–2 Ztratili jste se? Nevadí, příště to bude lepší!
- 3–4 Není to tak špatné. Jen tak dál!
- 5–6 Vy se jen tak neztratíte. Skvělý výkon!
- 7–8 Opravdu úžasné! Zdá se, že je to pro vás hračka.
- 9–10 Neuvěřitelný výkon! Jste mistrem labyrintů.

Autor: Brett J. Gilbert (podle námětu Maxe J. Kobberta)

Ilustrace: Wigwam, Pilot, Naiade

Redakční úprava: Valentin Köberlein

Grafická úprava: Chiara Bellavite

Návod ke hře: KniffDesign

Produkce: Yvonne Varga

© 2025

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

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



SK

Obsah

① 4 herné plány, ② 24 obojstranných kartičiek s cestami,
③ 1 menšia kartička so žolíkom, ④ 4 obojstranné kartičky
s bodmi, ⑤ 4 ukazovatele bodov, ⑥ 4 kocky s pokladmi.

Cieľ hry

V hre *Labyrinth Go!* sa hráči snažia čo najrýchlejšie spojiť náhodne vybrané poklady so stredom svojho herného plánu. Ukladanie kartičiek s cestami treba dobre zvážiť, lebo hráč, ktorý dosiahne cieľ ako prvý, získava najviac bodov, čím sa priblíži k víťazstvu.

Poznámka: Pred prvou hrou opatrne povylamujte všetky dieliky perforovaných kartónov.

Príprava hry

Každý hráč si vyberie farbu, ako aj príslušný ukazovateľ bodov a umiestni ho na štartovacie políčko bodovacej dráhy na spodku škatule s hrou. Štartovacie políčko

sa líši podľa počtu hráčov:

4 hráči: **políčko 0**

3 hráči: **políčko 3**

2 hráči: **políčko 7**

Každý hráč dostane herný plán a 6 kartičiek s cestami príslušnej farby. Herný plán si položí pred seba a kartičky s cestami vedľa toho.

Podľa počtu hráčov sa rozdeľujú tieto kartičky s bodmi:

4 hráči: 6, 4, 2 a 1 + kartička so žolíkom

3 hráči: 4, 2 a 1 + kartička so žolíkom

2 hráči: 4 a 2 (**bez** kartičky so žolíkom)

Kartičky s bodmi sa umiestnia do stredu stola modrou stranou nahor tak, aby na ne dosiahli všetci hráči. Pripravajú sa aj 4 kocky s pokladmi.



Hrá sa v niekoľkých kolách. Na začiatku každého kola hodí jeden z hráčov **všetkými 4 kockami**. Potom musia všetci hráči nájsť poklady určené kockami na svojich herných plánoch (usporiadanie všetkých plánov je rovnaké). Kartičky s cestami si hráči zatiaľ neberú. Keď všetci hráči určia pozície všetkých 4 pokladov, spoločne zakričia „**Labyrinth Go!**“ a kolo sa začína. Hráči hrajú naraz.

- Všetky 4 poklady musia byť naraz viditeľné **v 4 otvoroch na kartičkách s cestami.**
- Všetky cesty musia mať aspoň jedno **neprerušené** spojenie so stredom.
- Cesty môžu **prechádzať** **otvormi** s inými pokladmi.
- Hráč nikdy nesmie **postaviť cestu cez** **políčko v strede** herného plánu, môže ho len prepojiť.

- Kartičky s cestami sa nesmú ukladať diagonálne ani presahovať okraj herného plánu.

Môžu sa ľubovoľne otáčať a možno používať aj ich rubovú stranu. V závislosti od pokladov určených na kockách môže existovať niekoľko spôsobov, ako ich všetky spojiť. Použiť sa môže aj menej ako 6 kartičiek s cestami. Ak sa hráčovi podarí spojiť všetky poklady s políčkom v strede herného plánu, zoberie si zo stredu stola kartičku s najvyšším počtom bodov. Tým tento hráč skončil kolo. Už nemôže meniť cesty na svojom hernom pláne ani vrátiť kartičku s bodmi. Ostatní hráči medzitým pokračujú v hre a kolo sa pre všetkých skončí až vtedy, keď v strede stola zostane už len jedna kartička s bodmi.





Potom hráči postupne skontrolujú všetky herné plány:

plánach? Výborne! Ak áno, posunú svoje ukazovatele bodov dopredu pozdĺž okraja škatule o toľko políčok, koľko bodov je na ich kartičke s bodmi.

Nie sú všetky hľadané poklady viditeľné v 4 otvoroch alebo nie sú všetky spojené so stredom?

Škoda! V takom prípade hráč obráti svoju kartičku s bodmi na červenú stranu. Potom sa posunie dozadu pozdĺž okraja škatule o toľko políčok, koľko uvádza jeho kartička. Na bodovacej dráhe sa však nedá spadnúť pod 0. Kartička s bodmi s hodnotou 1 nemá červenú stranu. Vždy sa ňou udeľuje jeden bod.

Po bodovaní hráčov sa všetky kartičky s bodmi vrátia do stredu stola modrou stranou nahor. Potom sa hrá ďalšie kolo. Jeden z hráčov znova hodí kockami, všetci hráči uložia svoje kartičky s cestami a tak ďalej.





Kartička so žolíkom:

Kartička s bodmi s hodnotou 1 má špeciálnu funkciu. Ak ju niekto získa, do ďalšieho kola dostane aj kartičku so žolíkom. Je na nej zobrazená križovatka a možno ju použiť ako ďalšiu kartičku s cestou, ktorá hráčovi pomôže spojiť poklady. Po ďalšom kole a kontrole herného plánu sa kartička so žolíkom vráti do stredu stola.



Koniec hry

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý príde do cieľa na bodovacej dráhe.

Ak sa v tom istom kole do cieľa dostane viacero hráčov, víťazom sa stáva hráč, ktorý v aktuálnom kole získal najviac bodov.

Hra pre jedného hráča

Ak hráš sólo, nemusíš si zapisovať body na dráhe. Namiesto toho si na smartfóne alebo stopkách nastav 5-minútový časovač. Za ten čas sa pokús vyriešiť čo najviac úloh v labyrinte: hádž kockami, hľadaj poklady a postav príslušné cesty. Tento postup opakuj, kým ti neuplynie čas.

Koľko úloh vyriešiš za taký krátky čas?

- | | |
|--------|--------------------------------------|
| 1 – 2 | Nevieš nájsť cestu von? Máš na viac! |
| 3 – 4 | Celkom slušné! Hraj ďalej. |
| 5 – 6 | Tak ľahko sa nestratíš. Paráda! |
| 7 – 8 | Rešpekt! Zvládaš to ľavou zadnou. |
| 9 – 10 | Si trieda! Labyrinty máš v malíčku. |

Autor: Brett J. Gilbert (podľa nápadu Maxa J. Kobberta)

Ilustrátori: Wigwam, Pilot, Naiade

Úpravca: Valentin Köberlein

Umelecká riaditeľka: Chiara Bellavite

Pravidlá hry: KniffDesign

Technická vývojárka: Yvonne Varga

© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



HU



LABYRINTH GO!

Tartalom

- ① 4 db játéktábla, ② 24 db kétoldalas útvonalkártya,
③ 1 db kisebb jokerkártya, ④ 4 db kétoldalas pontkártya,
⑤ 4 pontjelző kártya, ⑥ 4 kincsdobókocka

A játék célja

A *Labyrinth Go!* célja, hogy a játékosok minél gyorsabban juttassák a véletlenszerűen kiválasztott kincseket a játéktáblájuk közepére. Használd okosan az útvonalkártyákat – aki először éri el a célt, az szerzi a legtöbb pontot és jó úton halad a győzelem felé!

Megjegyzés: az első játék előtt óvatosan távolítsd el az összes darabot a lyukasztó tábláról.

Előkészületek

Válassz egy színt, és vedd el a megfelelő pontjelzőt. Helyezd a doboz alján lévő pontszerző sáv kezdőmezőjére. A kezdőmező a játékosok számától függően

⑤

változik:

4 játékos: **0. mező**

3 játékos: **3. mező**

2 játékos: **7. mező**



Ezenkívül minden játékos kap egy játéktáblát és 6 db színben hozzá illő útvonalkártyát. Helyezd magad elé a játéktáblát, és tartsd a közelben az útvonalkártyákat.

A játékosok számától függően a következő pontkártyákra lesz szükséged:

4 játékos: 6, 4, 2 és 1 + jokerkártya

3 játékos: 4, 2 és 1 + jokerkártya

2 játékos: 4 és 2 (**nincs** jokerkártya)

Helyezd a pontkártyákat az asztal közepére, kék oldalukkal felfelé, hogy minden játékos elérhesse őket. Rakd ki a 4 kincsdobókockát is.

①

②

⑥

③

④

A játék menete:

A játék több körben zajlik. Minden kör elején az egyik játékos **dob mind a 4 kockával**. Ekkor mindenkinek meg kell találnia a játéktáblán lévő kockák által meghatározott kincseket (az elrendezésük minden játéktáblán azonos). Még ne vedd fel az útvonalkártyáidat! Miután minden játékos megtalálta a 4 kincs helyét, kiáltsátok együtt a „**Labyrinth Go!**” szót, és kezdődhet a kör! Most mindenki egyszerre játszik.

Rakd le a lehető leggyorsabban az útvonalkártyáidat a játéktáblára, úgy, hogy a tábla közepére nyomtatott labirintusutat összekösd a kockán látható mind a 4 kincssel.

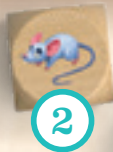
Vedd figyelembe a következőket:

- Mind a 4 kincsnek egyszerre kell láthatónak lennie **az útvonalkártyáid 4 lyukjában**.
- Minden útvonalnak legalább egy **folyamatos** összeköttetéssel kell rendelkeznie a középponthoz.
- Az útvonalak **áthaladhatnak olyan lyukakon** is, amik alatt más kincsek vannak.
- **Soha nem építhetsz rá** a játéktáblád **közepén** lévő helyre, csak összeköttetésként használhatod.
 - Az útvonalkártyák nem feketnek át-
lósan, és nem nyúlhatnak túl a
játéktábla szélén.

Az útvonalkártyákat tetszés szerint forgathatod, és használhatod a hátoldalukat is. A dobott kincsektől függően többféleképpen is összekapcsolhatók. 6-nál kevesebb útvonalkártya használata is megengedett.

Ha sikerül az összes kincset a játéktábla közepén lévő mezőhöz csatlakoztatnod, vedd fel az asztal közepéről a megmaradt legmagasabb pontkártyát. Ez a kör itt számodra véget ér. Már nem változtathatod meg a játéktáblán lévő útvonalakat, és nem rakhatod vissza a pontkártyát. Eközben a többi játékos folytathatja a játékot, és a forduló csak akkor ér véget mindenki számára, amikor már csak egy pontkártya marad az asztal közepén.





Most az utolsó személynek is meg kell állnia, és fel kell vennie a megmaradt pontkártyát, még akkor is, ha az útvonala még nem köti össze az összes keresett kincset a középponttal.

Ezután egyenként ellenőrizték az összes játékos tábláját:

Megoldottad a labirintust, és mind a 4 keresett kincset összekötötted a játéktábla közepével folyamatos útvonalon keresztül? Remek! Lépj előre a pontjelzővel a doboz szélén annyi mezőt, amennyi a pontkártyádon látható.

A keresett kincsek nem láthatók mind a 4 lyukban, vagy nem mindegyik kapcsolódik a középponthoz?

Sajnálom! Fordítsd a pontkártyádat a piros oldalára. Ezután lépj hátra a doboz szélén annyi mezőt, amennyit mutat. A pályán azonban soha nem lehet 0 alá esni. Az 1-es lapkának nincs piros oldala. Mindig ad egy pontot.

Miután megszerezted a pontot, helyezd vissza az összes pontkártyát az asztal közepére, a kék oldalával felfelé. Ezután jöhet a következő kör. Valaki ismét dob a kockával, mindannyian kirakjátok az útvonalkártyáitokat, és így tovább.





A jokerkártya:

Az 1-es pontkártyának különleges funkciója van. Ha megkapod, akkor a következő fordulóban tiéd a jokerkártya. Ez egy útkeresztjeződést mutat, amelyet további útvonalkártyaként használhatsz, ami megkönnyíti a kincsek összekapcsolását. A következő kör után, miután elenőrizted a játéktáblát, tedd vissza a jokerkártyát az asztal közepére.



A játék vége

Az a játékos nyer, aki elsőként éri el a célvonalat a pontszerző sávon!

Ha több játékos is célba ér ugyanabban a körben, akkor az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte az adott körben.

Egyedüli játék menete

Ha szólóban játszol, nem kell a sávon számon tartanod a pontszámodat. Ehelyett állítsd be az okostelefonod vagy egy stopperóra segítségével az időzítőt 5 percre, és ez idő alatt próbáld meg minél több labirintuskihívást megoldani: dobj a kockával, keresd a kincseket, és építsd ki a megfelelő útvonalakat. Ismételd ezt mindaddig, míg az idő le nem jár.

Hány kihívást tudsz leküzdeni ilyen rövid idő alatt?

- 1 – 2 Elvesztél? Megy ez jobban is!
- 3 – 4 Nem is olyan rossz. Csak így tovább!
- 5 – 6 Nem tévedsz el olyan könnyen. Nagyszerű teljesítmény!
- 7 – 8 Igazán lenyűgöző! Könnyűnek tűnik!
- 9 – 10 Hihetetlen teljesítmény! Egy labirintus-zseni vészett el benned!

Szerző: Brett J. Gilbert (Max J. Kobbert ötlete alapján)
Illusztráció: Wigwam, Pilot, Naiade
Szerkesztés: Valentin Köberlein
Művészeti irányítás: Chiara Bellavite
Játékszabály: KniffDesign
Technikai termékfejlesztés: Yvonne Varga

© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



RO

Conținut

- ① 4 table de joc, ② 24 de cartonașe de potecă cu două fețe,
③ 1 cartonaș joker, ④ 4 jetoane de puncte cu două fețe,
⑤ 4 piese de joc, ⑥ 4 zaruri cu comori

Obiectivul jocului

În *Labyrinth Go!* jucătorii concurează pentru a colecta comorile alese aleatoriu în centrul tablei de joc cât mai repede posibil. Folosește cartonașele de potecă cu înțelepciune – oricine atinge primul obiectiv va câștiga cele mai multe puncte și, deci, va sprinta spre victorie!

Notă: Înainte de a juca pentru prima dată, scoateți cu grijă toate piesele din planșa perforată.

Pregătirea jocului

Alege o culoare și ia piesa de joc aferentă. Plaseaz-o pe poziția de start de pe tabela de scor din partea de jos a cutiei.

Poziția de start variază în funcție de numărul de jucători:

⑤

4 jucători: **Poziția 0**

3 jucători: **Poziția 3**

2 jucători: **Poziția 7**

În plus, fiecare jucător primește o tablă de joc și 6 cartonașe de potecă din culoarea aferentă. Pune tabla de joc în fața ta și ține cartonașele de potecă la îndemână.

În funcție de numărul de jucători, vei avea nevoie de următoarele jetoane de puncte:

4 jucători: 6, 4, 2 și 1 + cartonaș joker

3 jucători: 4, 2 & 1 + cartonaș joker

2 jucători: 4 și 2 (**fără** cartonaș joker)

Așază jetoanele în centrul mesei cu partea albastră în sus, astfel încât toți jucătorii să poată ajunge la ele. De asemenea, așază acolo și cele 4 zaruri cu comori.



Jocul efectiv:

Jocul se desfășoară în mai multe runde. La începutul fiecărei runde, unul dintre jucători **aruncă toate cele 4 zaruri**. Acum trebuie să găsiți cu toții pe tablele de joc comorile înfățișate pe zaruri (aranjamentul este identic pe toate tablele de joc). Nu ridicați încă cartonașele de potecă! Odată ce toți jucătorii au localizat pozițiile celor 4 comori, strigați cu toții „**Labyrinth Go!**”, iar runda începe! Acum toată lumea joacă simultan. Așezați cât de repede posibil cartonașele de potecă pe tabla de joc pentru a conecta traseul labirintului imprimat din centrul tablei cu toate cele 4 comori afișate pe zaruri.

Rețineți următoarele:

- Toate cele 4 comori trebuie să fie vizibile **în cele 4 găuri ale cartonașelor de potecă** în același timp.
- Toate potecile trebuie să aibă una sau mai multe conexiuni **neîntrerupte** cu centrul.
- De asemenea, potecile se pot **suprapune** cu alte comori.
- Nu poți **să construiești niciodată** peste poziția din **mijlocul** tablei de joc, ci doar să te conectezi la aceasta.
- Cartonașele de potecă nu pot fi plasate în diagonală sau să se extindă dincolo de marginea tablei de joc.

Cartonașele de potecă pot fi rotite după cum se dorește și, de asemenea, poate fi utilizată spatele a acestora. În funcție de comorile arătate de zaruri, pot exista mai multe moduri de a le conecta pe toate. De asemenea, este permisă utilizarea a mai puțin de 6 cartonașe de potecă. Dacă reușești să conectezi toate comorile poziția din mijlocul tablei de joc, ia jetonul cu cel mai mare punctaj rămas în centrul mesei. Pentru tine, runda s-a încheiat acum. Nu mai poți modifica potecile de pe tabla de joc și nu mai poți pune jetonul înapoi. În acest timp, toți ceilalți jucători continuă să joace, iar runda se termină pentru toată lumea doar când mai rămâne un singur jeton în centrul mesei.





Acum, și ultimul jucător trebuie să se oprească, respectiv să ia jetoane de puncte rămase, chiar dacă potecile sale încă nu conectează cu centrul toate comorile pe care le caută. Apoi, verificați toate tablele jucătorilor, una câte una:

Ai rezolvat labirintul și ai conectat toate cele 4 comori pe care le cauți cu centrul tablei de joc prin poteci neîntrerupte? Super! Mută-ți piesa de joc în față de-a lungul marginii cutiei, cu atâtea poziții cât este valoarea afișată pe jeton.

Nu sunt toate comorile pe care le cauți vizibile prin cele 4 găuri, sau nu sunt toate legate de centru?

Îmi pare rău! Întoarce jetonul de puncte pe partea roșie. După aceasta, deplasează-te înapoi de-a lungul marginii cutiei cu numărul de poziții afișat pe jeton. Cu toate acestea, nu poți cădea niciodată sub 0 pe potecă. Jetonul cu valoarea 1 nu are față roșie. Aceasta îți oferă întotdeauna un singur punct.

După înregistrarea scorului, așezați toate jetoanele înapoi în mijlocul mesei, cu partea albastră în sus. Apoi, jucați următoarea rundă. Cineva aruncă din nou zarurile, așezați cu toții cartonașele de potecă și așa mai departe.





Cartonașul joker:

Jetonul cu valoarea 1 are o funcție specială. Dacă îl primești, vei dispune de cartonașul joker pentru următoarea rundă. Acesta arată o



intersecție pe care o puteți folosi ca și cartonaș de potecă suplimentar, ceea ce va facilita conectarea comorilor.

După terminarea rundei, așezați jokerul înapoi în centrul mesei, după ce vă verificați tabla de joc.

Finalul jocului

Primul jucător care ajunge la linia de sosire pe tabela de scor câștigă!

Dacă mai mulți jucători ajung la linia de sosire în aceeași rundă, câștigător va fi cel care a obținut cele mai multe puncte în runda curentă.

Varianta pentru un singur jucător

Dacă te joci singur, nu este nevoie să ții scorul pe tabelă. În schimb, poți folosi un smartphone sau un cronometru pe care să îl setezi la 5 minute și poți încerca să rezolvi cât mai multe provocări de labirint în acest timp: aruncă zarurile, caută comorile și construiește potecile necesare. Repetă asta până la expirarea timpului.

Câte provocări poți depăși într-un timp atât de scurt?

- 1-2 Te-ai pierdut? Poți mai mult!
- 3-4 Nu e rău. Continuă tot așa!
- 5-6 Nu te pierzi cu ușurință. O performanță extraordinară!
- 7-8 De-a dreptul impresionant! Faci să pară că e o joacă de copii!
- 9-10 O performanță incredibilă! Ești un adevărat profesionist al labirintului!

Autor: Brett J. Gilbert (pe baza unei idei a lui Max J. Kobbert)

Ilustrații: Wigwam, Pilot, Naiade

Coordonator redacție: Valentin Köberlein

Direcție artistică: Chiara Bellavite

Regulament: KniffDesign

Responsabil producție: Yvonne Varga

© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg





LABYRINTH GO!

Innihald

- ① 4 leikjaborð, ② 24 tvíhliða stígflísar,
- ③ 1 minni jókerflís, ④ 4 tvíhliða stigaflísar,
- ⑤ 4 stigamerki, ⑥ 4 fjársjóðsteningar

Markmið leiksins

Í *Labyrinth Go!* keppast leikmenn við að tengja fjársjóðina sem valdir eru af handahófi við miðju leikjaborðsins eins fljótt og auðið er. Notaðu stígflísarnar þínar skynsamlega - sá sem nær markmiðinu fyrst mun vinna sér inn flest stig og vera á góðri leið til sigurs!
Athugið: Áður en spilað er í fyrsta skiptið skaltu fjarlægja alla hluti varlega af útskornu borðunum.

Uppsetning

Veldu lit og taktu samsvarandi stigamerki. Settu þetta á upphafssvæði stigabrautarinnar neðst á kassanum. Byrjun-

⑤



arsvæðið er mismunandi eftir fjölda leikmanna:

4 leikmenn: **Svæði 0**

3 leikmenn: **Svæði 3**

2 leikmenn: **Svæði 7**

Að auki fær hver leikmaður eitt leikjaborð og 6 stígflísar í samsvarandi lit. Settu leikjaborðið þitt fyrir framan þig og haltu stígflísunum nálægt.

Þú þarft eftirfarandi stigaflísar eftir mismunandi fjölda leikmanna:

4 leikmenn: 6, 4, 2 og 1 + jókerflís

3 leikmenn: 4, 2 og 1 + jókerflís

2 leikmenn: 4 og 2 (**enga** jókerflís)

Settu stigaflísarnar í miðju borðsins með bláu hliðina upp, þannig að allir leikmenn geti náð þeim. Settu líka fram 4 fjársjóðsteningana.

①

②

⑥

③

④

Leikjaspilun:

Leikurinn fer fram í nokkrum umferðum. Í upphafi hversrar umferðar kastar hvaða leikmaður sem er **öllum 4 teningunum**. Nú verðið þið öll að finna fjársjóðina sem teningarnir ákvarða á leikjaborðunum ykkar (fyrirkomulag þeirra er eins á öllum leikjaborðum). Ekki taka upp stígflísarnar þínar ennþá! Þegar allir leikmenn hafa fundið staðsetningar 4 fjársjóðanna, öskrið „**Labyrinth Go!**“ saman og umferðin hefst! Nú spila allir samtímis. Leggðu stígflísarnar þínar á leikjaborðið þitt eins fljótt og auðið er, til að tengja prentaða vöndarhússstíginn á miðju borðsins við alla 4 fjársjóðina sem sýndir eru á teningunum.

Athugið eftirfarandi:

- Allir 4 fjársjóðirnir verða að vera sýnilegir í **4 holunum á stígflísunum þínum** á sama tíma.
- Allir stígar verða að hafa eina eða fleiri **ótruflaðar** tengingar við miðjuna.
- Stígar mega líka **fara yfir holur** með öðrum fjársjóðum.
- Þú mátt **aldrei byggja yfir** svæðið í **miðjunni** á spilaborðinu þínu, aðeins tengjast því.
- Stígflísarnar mega ekki liggja á ská eða ná út fyrir brún leikjaborðsins þíns.

Þú getur snúið stígflísunum eins og þú vilt og einnig notað bakhlið þeirra. Það geta verið nokkrar leiðir til að tengja alla fjársjóðina, allt eftir því hverjir eru valdir. Einnig er heimilt að nota færri en 6 stígflísar. Ef þér tekst að tengja alla fjársjóðina við svæðið á miðju leikjaborðinu þínu skaltu grípa hæstu stigaflísina sem eftir er frá miðju borðsins. Umferðin þín er nú búin. Þú mátt ekki lengur breyta stígunum á leikjaborðinu þínu eða setja stigaflísina þína aftur. Á meðan halda allir aðrir leikmenn áfram að spila og umferðinni lýkur aðeins fyrir alla þegar aðeins ein stigaflís er eftir í miðju borðsins.





Nú verður síðasti einstaklingurinn líka að stoppa og taka á móti stigaflísinni sem eftir er, jafnvel þó að leiðir hans tengi ekki enn alla fjársjóðina sem þeir eru að leita að við miðjuna. Athugið síðan öll leikjaborðin eitt í einu:

Hefur þú leyst vöfundarhúsið og tengt alla 4 fjársjóðina sem þú ert að leita að við miðju leikjaborðsins þíns um ótruflaða stíga? Frábært! Færðu stigamerkið þitt áfram meðfram brún kassans eins mörg bil og gildið sem sýnt er á stigaflísinni þinni.

Eru fjársjóðirnir sem þú ert að leita að ekki allir sýnilegir í 4 holunum, eða ekki allir tengdir miðjunni?

Því miður! Snúðu stigaflísinni þinni yfir á rauðu hliðina. Farðu síðan aftur á bak meðfram brún kassans eins mörg bil og gildið sem sýnt er. Hins vegar geturðu aldrei fallið undir 0 á brautinni. Stigaflísin með gildið 1 hefur ekki rauða hlið. Hún gefur þér alltaf eitt stig.

Eftir stigagjöfina skaltu setja allar stigaflíssarnar aftur á miðju borðsins með bláu hliðina upp. Spilið síðan næstu umferð. Einn einstaklingur kastar teningnum aftur, þið setjið allir út stíglísar og svo framvegis.





Jókerflísin:

Stigaflísin með gildið 1 hefur sérstaka virkni. Ef þú færð hana færðu jókerflísina fyrir næstu umferð. Hún sýnir krossgötur sem hægt er að nota sem viðbótarstíglís, sem auðveldar tengingu fjársjóðanna. Eftir næstu umferð skaltu skila jókerflísinni í miðju borðsins eftir að hafa athugað leikjaborðið þitt.



Lok leiksins

Fyrsti leikmaðurinn sem kemst í mark á stigabrautinni vinnur!

Ef nokkrir leikmenn komast í mark í sömu umferð er sigurvegari sá leikmaður sem fékk flest stig í yfirstandandi umferð.

Einstaklingsspilun

Ef þú ert að spila sóló þarftu ekki að halda stigin á brautinni. Notaðu frekar snjallsímann þinn eða skeiðklukku til að stilla tímamæli á 5 mínútur og reyndu að leysa eins margar vöndunarhúsáskoranir og mögulegt er á þessum tíma: kastaðu teningunum, leitaðu að fjársjóðunum og byggðu samsvarandi stíga. Endurtaktu þetta þar til tíminn er liðinn.

Hversu margar áskoranir geturðu leyst á svo stuttum tíma?

- 1 – 2 Villtist þú? Þú getur gert betur!
- 3 – 4 Ekki slæmt. Haltu áfram!
- 5 – 6 Þú villist ekki svo auðveldlega. Frábær frammistaða!
- 7 – 8 Virkilega áhrifamikið! Þú lætur þetta líta út fyrir að vera auðvelt!
- 9 – 10 Ótrúleg frammistaðar! Þú ert vöndunarhúsameistari!

Höfundur: Brett J. Gilbert (byggt á hugmynd Max J. Kobbert)
Myndskreyting: Wigwam, Pilot, Naiade
Redaktion: Valentin Köberlein
Myndlistarstjórn: Chiara Bellavite
Leiðbeiningar um leik: KniffDesign
Tæknileg vörupróun: Yvonne Varga

© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



**BG**

LABYRINTH GO!

Съдържание

- ① 4 табла за игра ② 24 двустранни плочки за път,
③ 1 по-малка жокер плочка, ④ 4 двустранни плочки с
точки, ⑤ 4 маркера за точки, ⑥ 4 зарчета за съкровища

Цел на играта

В *Labyrinth Go!* играчите се състезават да свържат произволно избрани съкровища в центъра на игралното поле възможно най-бързо. Използвайте плочките за път разумно - който пръв достигне целта, ще спечели най-много точки и ще е на път да победи!

Забележка: Преди да започнете да играете за първи път, внимателно извадете всички фигури от пробивните табла.

Настройка

Изберете цвят и вземете съответния маркер за точки. Поставете го в изходното поле на пистата за точкуване в долната част на кутията.

Изходното поле варира в зависимост от броя на играчите:

4 играчи: **Поле 0**

3 играчи: **Поле 3**

2 играчи: **Поле 7**

Освен това, всеки играч получава по една табла за игра и 6 плочки за път в съответния цвят. Поставете табла за игра пред себе си и дръжте плочките за път наблизо.

В зависимост от броя на играчите ще са ви необходими следните плочки с точки:

4 играчи: 6, 4, 2 и 1 + жокер плочка

3 играчи: 4, 2 и 1 + жокер плочка

2 играчи: 4 и 2 (**без** жокер плочка)

Поставете плочките за точки в центъра на масата със синята страна нагоре, така че всички играчи да могат да ги достигнат. Разположете и 4-те зарчета за съкровища.



Геймплей:

Играта се провежда в няколко рунда. В началото на всеки рунд, някой играч **хвърля всичките 4 зара** След това всички трябва да откриете съкровищата, определени от заровете на вашите табли за игра (разположението им е еднакво на всички табли за игра). Все още не взимайте плочките за път! След като всички играчи са определили позициите на 4-те съкровища, извикайте заедно „**Лабиринтът тръгва!**“ и рундът започва! Сега всички играят едновременно. Поставете възможно най-бързо своите плочки за път върху вашето игрално поле, за да свържете отпечатаната пътека на лабиринта в центъра на игралното поле с всичките 4 съкровища, показани на заровете.

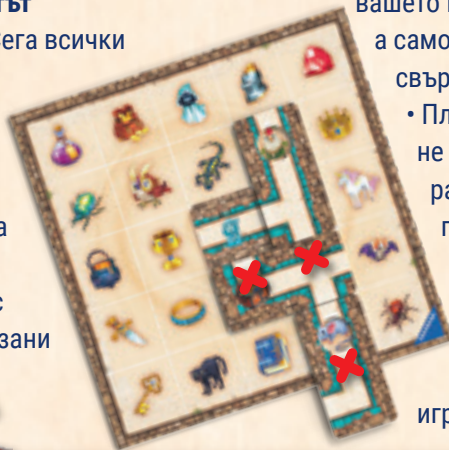


Обърнете внимание на следното:

- Всичките 4 съкровища трябва да са видими в **4-те отвора на плочките за път** по едно и също време.
- Всички пътища трябва да имат една или повече **непрекъснати** връзки към центъра.
- Пътеките могат да **преминават и над дупки** с други съкровища.
- Никога няма да можете **да строите над** пространството в **средата** на

вашето игрално поле, а само да се свързвате с него.

- Плочките за път не трябва да са разположени по диагонал или да излизат извън ръба на игралното поле.



Можете да завъртите плочките за път, както желаете, както и да използвате обратната им страна. В зависимост от разгърнатите съкровища може да има няколко начина за свързване на всички тях. Позволено е също така да се използват по-малко от 6 плочки за път. Ако успеете да свържете всички съкровища с пространството в средата на игралното поле, вземете плочката с най-много точки от центъра на масата. Рундът за вас приключи. Вече не можете да променят пътищата на игралното табло, нито да връщате плочка с точки. Междувременно, всички останали играчи продължават да играят и рундът приключва за всички едва когато в центъра на масата остане само една плочка с точки.





Последният човек също трябва да спре и да получи останалата плочка, дори ако пътищата му все още не свързват всички съкровища, които търси, с центъра. След това проверете всички табла на играчите едно по едно:

Решихте ли лабиринта и свързахте ли всички 4 съкровища, които търсите, с центъра на игралното поле чрез непрекъснати пътища? Страхотно! Преместете маркера си за точки напред по ръба на полето с толкова полета, колкото е стойността, показана на плочката ви с точки.

Търсените от вас съкровища не се виждат всички в 4-те отвора или не всички са свързани с центъра?

Съжаляваме! Обърнете плочката с точки от червената страна. След това, отидете назад по ръба на полето с толкова полета, колкото е показаната стойност. Никога, обаче, не можете да паднете под 0 на пистата. Плочката за точки със стойност 1 няма червена страна. Тя винаги ви дава една точка.

След като отбележите точките, поставете всички плочки обратно в средата на масата със синята страна нагоре. След това изиграйте следващия рунд. Един човек хвърля зарове отново, всички подреждат своите плочки с пътища и така нататък.





Плочката жокер:

Плочката за точки със стойност 1 има специална функция. Ако я вземете, получавате плочката жокер за следващия рунд. Тя показва



кръстовище, което можете да използвате като допълнителна плочка за път, което ще улесни свързването на

съкровищата. След следващия рунд върнете плочката жокер в центъра на масата, след като проверите игралното поле.

Край на играта

Първият играч, който достигне финалната линия на пистата, печели! Ако няколко играчи достигнат финалната линия в един и същи рунд, победител е играчът, който е събрал най-много точки в текущия рунд.



Соло геймплей

Ако играете самостоятелно, не е необходимо да записвате резултата си на пистата. Вместо това, използвайте смартфона си или хронометър, за да настроите таймер за 5 минути, и се опитайте да решите възможно най-много предизвикателства в лабиринта за това време: хвърлете заровете, потърсете съкровищата и постройте съответните пътеки. Повтаряйте това до изтичане на времето.

Колко предизвикателства можете да преодолеете за толкова кратко време?

- 1 – 2 Изгубили сте се? Можете да се справите по-добре!
- 3 – 4 Не е никак зле. Продължавайте в същия дух!
- 5 – 6 Не се губите толкова лесно. Страхотно представяне!
- 7 – 8 Наистина забележително! Направихте това да изглежда толкова лесно!
- 9 – 10 Невероятно представяне! Вие сте специалист по лабиринти!

Дизайн на играта: Brett J. Gilbert (по идея на Макс Дж. Кобърт)

Илюстрация: Wigwam, Pilot, Naiade

Разработка на играта: Valentin Köberlein

Художествен редактор: Chiara Bellavite

Инструкции: KniffDesign

Техническо развитие: Yvonne Varga

© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

