

# MINECRAFT



# LARVA WITH



7+

2-4

# MINECRAFT LABYRINTH

## ODKRYJ SZALONY LABIRYNT MINECRAFT!

Chwyć za kilof i wyrusz na niezwykłą przygodę przez labirynt, w którym znajdziesz cenne przedmioty oraz przyjazne i wrogie moby. Zręcznie przesuwaj labirynt, aby odkrywać nowe ścieżki. Uwważaj jednak: ściany mogą się przesuwać, gdy będziesz o krok od znalezienia celu.

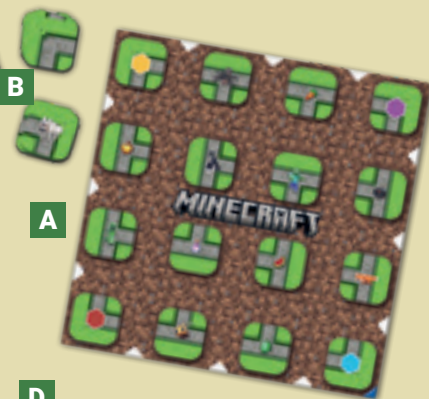
### ZAWARTOŚĆ:

- A) 1 plansza do gry
- B) 34 kafelki labiryntu
- C) 24 karty z obrazkami
- D) 4 pionki
- E) 4 kilofy

C



B



A

D



E



### CEL GRY

Umiejętnie przesuwaj kafelki ścieżki, aby utworzyć przejście do przedmiotu (stworzenia lub rzeczy), który chcesz znaleźć. Wygrywa pierwszy gracz, który znajdzie wszystkie przedmioty ze swoich kart z obrazkami i wróci do pozycji początkowej.

### PRZYGOTOWANIE

Przed pierwszą rozgrywką: ostrożnie wypchnij kafelki labiryntu, pionki i karty z obrazkami z tekturowej formatki.

### PRZED KAŻDĄ ROZGRYWKĄ:

Potasuj 34 pola labiryntu i umieść je obrazkiem do góry na pustych polach planszy, aby losowo utworzyć ścieżki labiryntu. Powinien pozostać jeden dodatkowy kafelek ścieżki.

Służy on do przesuwania labiryntu.

Potasuj też 24 karty z obrazkami i rozdziel je po równo między graczy. Ułóż swoje karty z obrazkami w stos przed sobą, rewersem do góry. Nie podglądaj ich. Teraz wybierz pionek i umieść go na polu początkowym w tym samym kolorze. Pola początkowe znajdują się w narożnikach planszy.

Jeśli gracze z zastosowaniem opcjonalnej zasady kilofa (patrz ostatnia strona), każdy gracz dostaje też jeden kilof. Umieść go przed sobą kolorową stroną do góry.

Można już zacząć grę!



## ZASADY GRY

Każdy gracz odkrywa kartę z obrazkiem z wierzchu swojego stosu, ale nie pokazuje jej innym graczom. Przedstawia ona pierwszy przedmiot, który trzeba znaleźć. Zaczyna osoba, która jako ostatnia grała w Minecraft. W razie wątpliwości zaczyna najmłodszy gracz. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Ruch gracza składa się zawsze z dwóch kroków:

### 1. PRZESUŃ LABIRYNT.

**2. PORUSZ PIONKIEM.** *Postaraj się podczas swojego ruchu przesunąć pionek na pole labiryntu zawierające przedmiot przedstawiony na odkrytej karcie z obrazkiem. Musisz zawsze najpierw przesunąć szereg pól labiryntu, a następnie poruszyć pionkiem.*

### 1. PRZESUŃ LABIRYNT

Po bokach planszy znajduje się dwanaście strzałek. Oznaczają one szeregi, do których można wsunąć wolny kafelek labiryntu.

Na początku swojego ruchu wybierz szereg i wsuń w niego wolny kafelek labiryntu, aby wysunąć tylko jeden kafelek po drugiej stronie planszy. Istnieje jedno ograniczenie: nie możesz wsunąć kafelka w miejsce, z którego został wysunięty w poprzednim ruchu.



**Wskazówka:** *Po wysunięciu kafelka pozostaw go na miejscu. W ten sposób łatwo zapamiętać, gdzie nie wolno go ponownie wsunąć w następnym ruchu.*

Jeśli po przesunięciu labiryntu jakiegokolwiek pionki znajdą się poza planszą, należy natychmiast umieścić je na nowo wsuniętym kafelku labiryntu po przeciwnej stronie planszy. To nie liczy się jako ruch.

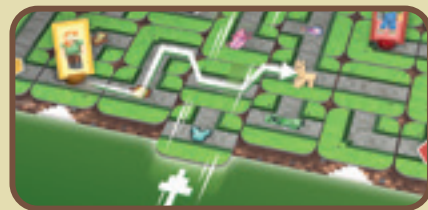


**Uwaga:** Należy zawsze wsunąć wolny kafelek labiryntu, nawet jeśli możesz dotrzeć do poszukiwanego przedmiotu bez przesuwania kafelków.

### 2. PORUSZ PIONKIEM

Po przesunięciu labiryntu możesz przesunąć pionek o dowolną liczbę pól po nieprzerwanej ścieżce. Po przesunięciu labiryntu możesz przesunąć pionek na dowolne pole, na które możesz dotrzeć po nieprzerwanej ścieżce labiryntu.

Możesz przechodzić po polach zawierających pionki innych graczy, a nawet zatrzymywać się na nich. Możesz też nie ruszać się z miejsca. Znajdujesz



poszukiwany przedmiot, gdy zakończysz ruch na przedstawiającym go polu. Połóż jego kartę obok stosu, obrazkiem do góry. Możesz teraz podejrzeć następną kartę z obrazkiem ze swojego stosu. Przedstawia ona następny przedmiot, który musisz znaleźć.

**Wskazówka:** *Jeśli nie możesz dojść do przedmiotu w swojej kolejce, spróbuj zbliżyć się do niego, aby zrobić to w następnym ruchu.*

## OPCJONALNA ZASADA:

### UŻYCIE KILOFA

Raz na rozgrywkę każdy gracz może użyć kilofa przed przesunięciem pionka. Użycie kilofa pozwala przekroczyć ścianę tak, jakby jej tam nie było.



Uwaga: kilofa można użyć tylko raz w ciągu gry.

Po użyciu kilofa należy obrócić jego kartę szarą stroną do góry. Dzięki temu wszyscy gracze widzą, kto wykorzystał już swój kilof.

Kolejka przechodzi następnie na gracza po Twojej lewej stronie: Gracz musi najpierw wsunąć wolny kafelek labiryntu na planszę, przesunąć swój pionek i tak dalej.

### KONIEC GRY

Po znalezieniu wszystkich przedmiotów na kartach z obrazkami, musisz wrócić na pole początkowe. Wygrywa gracz, który wróci na pole początkowe po znalezieniu wszystkich przedmiotów. Wówczas gra natychmiast się kończy.

## PORADY DOTYCZĄCE GRY Z MŁODSZYMI DZIEĆMI:

*Rozdaj karty z obrazkami tak jak zazwyczaj. Następnie rozłóż je przed sobą awersem do góry (tak, aby widoczne były wszystkie przedmioty). Podczas swojej kolejki spróbuj dotrzeć do dowolnego przedmiotu widocznego na jednej z kart. Gdy znajdziesz przedmiot, obróć jego kartę rewersem do góry. Gdy odwrócisz wszystkie karty z obrazkami, ustaw pionek na polu startowym, aby wygrać.*



7+

2-4

# MINECRAFT LABYRINTH

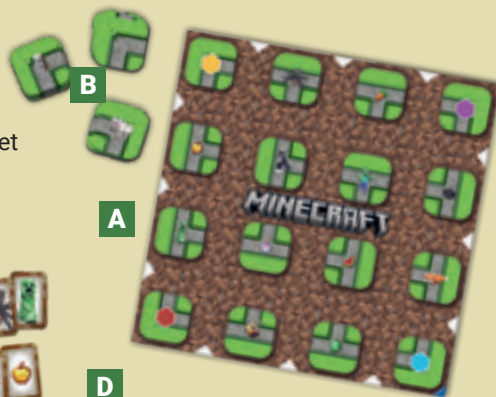
## NAJDETE CESTU BLÁZNIVÝM MINECRAFTOVÝM BLUDIŠTĚM!

Popadněte krumpáč a vydejte se na vzrušující dobrodružství, během kterého budete v labyrintu hledat vzácné předměty a hodná a zlá stvoření. Chytrým přesouváním bludiště objevte nové průchody. Ale pozor: Když už si myslíte, že máte vyhráno a našli jste, co jste potřebovali, mohou se cesty zase přesunout.

### OBSAH

- A) 1 hrací plán
- B) 34 kartiček bludiště
- C) 24 obrázkových karet
- D) 4 hrací figurky
- E) 4 krumpáče

C



D



E



### CÍL HRY

Šikvným přesouváním kartiček s cestami uvolníte průchod k hledanému objektu (mobovi nebo předmětu). Vyhrává hráč, který jako první najde všechny objekty ze svých obrázkových karet a vrátí se na své startovní políčko.

### PŘÍPRAVA NA HRU

Před první hrou: Z perforovaných kartonů opatrně vyloupněte kartičky bludiště, hrací figurky a obrázkové karty.

### PŘED KAŽDOU HRU

Zamíchejte 34 kartiček bludiště a položte je lícem nahoru na prázdná místa na hracím plánu, abyste vytvořili náhodné bludiště uliček. Jedna kartička s cestou by měla zůstat.

Tato volná kartička bude sloužit k přesouvání bludiště.

Promíchejte i 24 obrázkových karet a rozdejte je rovnoměrně mezi všechny hráče. Položte své obrázkové karty lícem dolů na hromádku před sebe, aniž byste se na ně podívali. Nyní si vyberte hrací figurku a umístěte ji na startovní políčko příslušné barvy v jednom ze čtyř rohů hracího plánu.

Pokud při hraní chcete použít volitelné pravidlo krumpáče (viz poslední strana), vezme si každý hráč také jeden krumpáč. Položte ho před sebe barevnou stranou nahoru.

5 A můžete začít hrát!



## JAK HRÁT

Každý hráč se podívá na vrchní obrázkovou kartu ve své hromádce, aniž by ji ukázal ostatním hráčům. Je na ní obrázek prvního hledaného objektu. Začíná ten, kdo začal hrát Minecraft jako poslední. Pokud si nejste jisti, kdo to je, začíná nejmladší hráč. Hraje se po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, provede vždy dva kroky:

### 1. PŘESUNE BLUDIŠTĚ.

**2. POSUNE SVOU HRACÍ FIGURKU.** Když jste na tahu, snažte se svou hrací figurku posunout na políčko v bludišti, kde je zobrazen objekt z vaší aktuální obrázkové karty. Vždy musíte nejprve přesunout řadu kartiček v bludišti a teprve pak posunout svou hrací figurku.

### 1. PŘESUNUTÍ BLUDIŠTĚ

Na okrajích hracího plánu je dvanáct šípek. Ty označují řady, kam můžete zasunout volnou kartičku bludiště.

Když jste na tahu, vyberte si řadu a zasuňte do ní volnou kartičku bludiště tak, aby se jedna kartička bludiště na opačné straně vysunula mimo hrací plán.

Jediné omezení: Kartičku bludiště nemůžete znovu zasunout na místo, ze kterého byla předchozím hráčem vysunuta.

**Tip:** Pro začátek nechávejte kartičku s cestou na místě, odkud byla vysunuta. Budete tak hned vědět, kam ji v tomto tahu nesmíte zasunout.



Pokud je při přesunutí bludiště z hracího plánu vysunuta nějaká figurka, ihned ji umístěte na nově zasunutou kartičku bludiště na opačné straně hracího plánu. Tento krok se jako tah nepočítá.

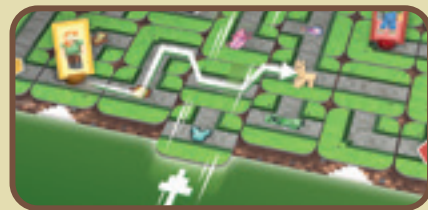


**Poznámka:** Volnou kartičku bludiště je třeba zasunout vždy, i když se k hledanému objektu dostanete bez posouvání kartiček.

### 2. POSUNUTÍ HRACÍ FIGURKY

Jakmile přesunete bludiště, posuňte svou hrací figurku v průchozí uličce bludiště tak daleko, jak chcete. Po přesunutí bludiště můžete svou hrací figurku posunout na libovolné políčko, na které můžete labyrintem bez překážek projít.

Můžete procházet políčka s jinými figurkami nebo se na taková políčka posunout. Můžete se také rozhodnout, že se neposunete vůbec. Pokud se posunete na



hledaný objekt, znamená to, že jste jej našli. Položte příslušnou obrázkovou kartu lícem nahoru vedle své hromádky. Nyní se můžete podívat na další obrázkovou kartu ve své hromádce. Je na ní další objekt, který musíte najít.

**Tip:** Pokud se k objektu ve svém tahu nedostanete, zkuste se k němu alespoň přiblížit, abyste se k němu dostali v dalším tahu.

## **VOVITELNÉ PRAVIDLO:**

### **POUŽITÍ KRUMPÁČE**

Jedenkrát za hru se každý hráč může rozhodnout, že před posunutím své figurky použije krumpáč. Když použijete krumpáč, můžete projít jednou stěnou, jako by tam nebyla.



Poznámka: Krumpáč můžete v každé hře použít jen jednou.

Jakmile krumpáč použijete, otočte jeho kartu šedou stranou nahoru. Všichni hráči tak budou stále vědět, kdo už svůj krumpáč použil a kdo ne.

Nyní je na řadě hráč po vaší levici:

Nejprve musí zasunout volnou kartičku bludiště, poté posunout svou hrací figurku a tak dále.

### **KONEC HRY**

Jakmile najdete všechny objekty ze svých obrázkových karet, zamířte na své startovní políčko. Když nějaký hráč najde všechny objekty a vrátí se na startovní políčko, hra okamžitě končí a tento hráč se stává vítězem!

### **TIP PRO PŘÍPAD, KDY HRAJETE S MENŠÍMI DĚTMI:**

*Obrázkové karty rozdejte jako obvykle. Pak si je všechny položte před sebe lícem nahoru (aby byly objekty vidět). Když jste na tahu, snažte se dostat k jakémukoli z objektů zobrazených na vašich obrázkových kartách. Pokaždé, když se dostanete k některému ze svých objektů, příslušnou obrázkovou kartu otočte. Jakmile všechny obrázkové karty otočíte a jako obvykle vrátíte svou hrací figurku na startovní políčko, stáváte se vítězem hry.*



7+

2-4

# MINECRAFT LABYRINTH

## HRÁČI PRESKÚMAJÚ BLÁZNIVÝ LABYRINT MINECRAFT!

Vezmú si krompáč do ruky a vydajú sa na vzrušujúce dobrodružstvo, počas ktorého budú v labyrinte hľadať vzácne predmety a priateľské aj nepriateľské tvory. Pohybujú sa po labyrinte a odhaľujú nové cestičky. Ale pozor! Keď už majú svoj hľadaný predmet takmer na dosah, cesty labyrintu sa môžu posunúť.

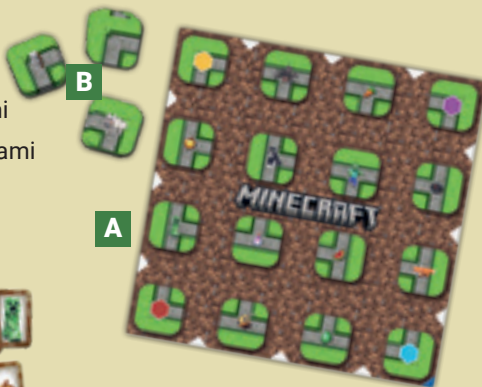
### OBSAH

- A) 1 herný plán
- B) 34 kartičiek s cestami
- C) 24 kartičiek s obrázkami
- D) 4 hracie figúrky
- E) 4 krompáče

C



B



A

D



E



### CIEĽ HRY

Každý hráč si šikovným posúvaním kartičiek s cestami razí cestu k predmetu, ktorý hľadá. Môže to byť mob alebo nejaký predmet. Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý nájde všetky predmety na svojich kartičkách s obrázkami a vráti sa na svoje štartovacie políčko.

### PRIPRAVA HRY

Pred prvou hrou: Z perforovaných kartónov treba opatrne povylamovať kartičky s cestami, hracie figúrky a kartičky s obrázkami.

### PRED KAŽDOU HROU

34 kartičiek s cestami sa zamieša a poukladá lícom nahor na prázdne políčka na hernom pláne, čím sa vytvorí náhodný labyrint. Jedna kartička s cestou zostane navyše.

Pomocou nej sa bude labyrint posúvať.

Zamieša sa aj 24 kartičiek s obrázkami a rovným dielom sa rozdajú všetkým hráčom. Položia sa na kôpku pred každého hráča lícom nadol tak, aby ich nevideli. Každý hráč si vyberie hraciu figúrku a položí ju na štartovacie políčko rovnakej farby do jedného zo štyroch rohov herného plánu.

Ak sa hrá podľa voliteľných pravidiel hry s krompáčmi (pozri poslednú stranu), každý hráč si vyberie jeden krompáč a položí ho pred seba farebnou stranou nahor.

Hra sa môže začať!



## PRAVIDLÁ HRY

Každý hráč si pozrie vrchnú kartičku s obrázkom na svojej kôpke tak, aby ju ostatní hráči nevideli. Zobrazuje prvý predmet, ktorý treba nájsť. Začína hráč, ktorý hral Minecraft ako posledný. Ak to hráči nevedia určiť, začína najmladší hráč. Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Každý ťah vždy zahŕňa dva kroky:

### 1. POSUN CIEST

**2. POHYB HRACEJ FIGÚRKY** *Hráč na ťahu sa pokúsi premiestniť svoju hraciu figúrku na políčko v labyrinte, na ktorom je zobrazený predmet na jeho aktuálnej kartičke s obrázkom. Vždy sa najprv musí posunúť rad kartičiek s cestami labyrintu a až potom figúrka.*

### 1. POSUN CIEST

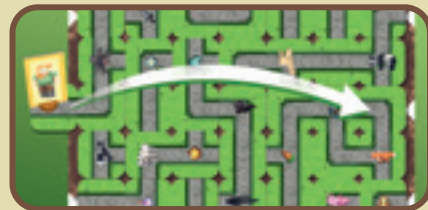
Po obode herného plánu je dvanásť šípok. Označujú rady, do ktorých sa môže vložiť zostávajúca kartička s cestou. Hráč na ťahu si vyberie rad a vloží kartičku s cestou do labyrintu tak, aby sa jedna kartička s cestou vysunula na opačnej strane herného plánu.

Jediné obmedzenie: Kartička s cestou sa nesmie opäť vložiť na miesto, z ktorého bola vysunutá v predchádzajúcom ťahu.

**Tip:** Kartičku s cestou odporúčame najprv nechať na mieste, z ktorého bola vysunutá. Vďaka tomu sa dá ľahko zistiť, kam ju počas tohto ťahu nemožno vložiť.



Ak pri posune ciest dôjde k vytlačeniu niektorej z hracích figúrok po plánu, hneď ju treba položiť na novo vloženú kartičku s cestou na opačnej strane herného plánu. Tento presun sa nepovažuje za ťah.

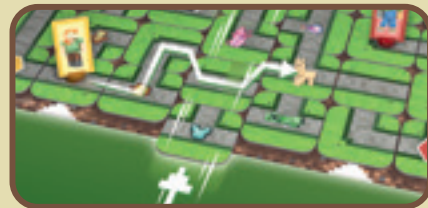


**Poznámka:** Zostávajúca kartička s cestou sa musí vložiť, aj keď sa hráč dokáže k hľadanému predmetu dostať bez posunu kartičiek.

### 2. POHYB HRACEJ FIGÚRKY

Keď sa cesty posunú, hráč na ťahu premiestni svoju figúrku po súvislej ceste v labyrinte tak ďaleko, ako len chce. Po posune ciest môže hráč na ťahu premiestniť svoju figúrku na ľubovoľné políčko, na ktoré sa dokáže dostať neprerušeným pohybom po cestách.

Môže prejsť cez políčka, na ktorých stoja iné hracie figúrky a dokonca na nich ukončiť svoj ťah. Alebo sa môže rozhodnúť, že sa nebude vôbec premiestňovať. Ak ukončí svoj ťah na hľadanom predmete, našiel ho. Kartičku s obrázkom položí lícom nahor vedľa svojej kôpky. Potom odhalí ďalšiu kartičku s obrázkom na svojej kôpke, na ktorej je zobrazený ďalší hľadaný predmet.



**Tip:** Ak predmet počas svojho ťahu nezíska, pokúsi sa k nemu priblížiť a získať ho v ďalšom ťahu.

## **VOĽITEĽNÉ PRAVIDLO: POUŽITIE KROMPÁČA**

Každý hráč môže raz za hru pred presunom svojej figúrky použiť krompáč. Pri použití krompáča môže prejsť cez jednu stenu, akoby tam nebola.



Poznámka: Krompáč môžu jednotliví hráči v každej hre použiť len raz.

Hneď ako hráč použije krompáč, otočí kartičku sivou stranou nahor. Hráči tak vždy vedia, kto už svoj krompáč použil a kto ešte nie.

Potom je na rade hráč po ľavej strane:

Najprv do labyrintu vloží zostávajúcu kartičku s cestou, potom premiestni svoju hraciu figúrku a tak ďalej.

## **KONIEC HRY**

Keď hráč nájde všetky predmety na svojich kartičkách s obrázkami, vráti sa na svoje štartovacie políčko. Keď sa hráč po nájdení všetkých svojich predmetov dostane na svoje štartovacie políčko, hra sa okamžite končí a tento hráč vyhráva.

## **TIP PRI HRE S DEŤMI:**

*Kartičky s obrázkami sa rozkladajú ako obvykle. Potom si ich hráči rozložia pred seba lícom nahor (tak, aby boli predmety na nich viditeľné). Hráč na ťahu sa pokúsi získať ktorýkoľvek z predmetov na svojich kartičkách s obrázkami. Vždy keď získa nejaký predmet, obráti kartičku s príslušným obrázkom. Keď otočí všetky kartičky s obrázkami, vráti svoju hraciu figúrku na svoje štartovacie políčko ako pri normálnej hre a stáva sa víťazom.*



7+

2-4

# MINECRAFT LABYRINTH

## FEDEZD FEL AZ ŐRÜLT MINECRAFT LABIRINTUST!

Ragadd meg a csákányt, és vágj bele egy izgalmas kalandba, hogy értékes kincsekre, valamint barátságos és ellenséges mobokra bukkanj a labirintus mélyén. Tologasd ügyesen a labirintust, hogy új ösvényeket fedezhess fel. De légy résen! A falak bármikor újra elmozdulhatnak, épp amikor azt hinnéd, hogy már közel jársz ahhoz, amit keresel.

### TARTALOM:

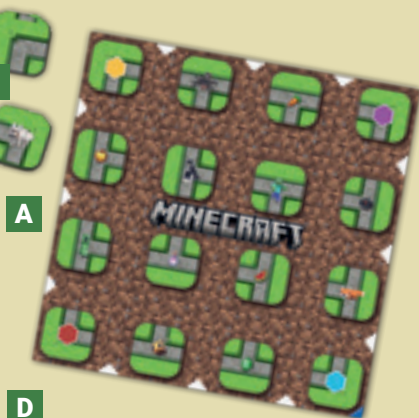
- A) 1 játéktábla
- B) 34 labirintuslapka
- C) 24 képkártya
- D) 4 bábu
- E) 4 csákány

C



B

A



D

E



## A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja, hogy ügyesen mozgassák az útvonallapkákat, feltárva ezzel a labirintusban rejlő tárgyakhoz vagy mobokhoz (karakterekhez) vezető utakat. A játékot az nyeri, aki először találja meg a képkártyáin szereplő összes tárgyat, és visszatér a saját kezdőmezőjére.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Első játék előtt: Óvatosan távolítsd el a labirintuslapkákat, a bábukat és a képkártyákat a lyukasztóablákról.

## MINDEN JÁTÉK ELŐTT:

Keverd meg a 34 labirintuslapkát, majd helyezd őket képpel felfelé a játéktábla üres helyeire és alakíts ki egy véletlenszerű útvesztőt. Egy útvonallapka marad ki.

Használd ezt a tartalék lapkát a labirintus tologatásához.

Keverd meg a 24 képkártyát, és oszd szét egyenlően a játékosok között. Tedd őket képpel lefelé magad elé, anélkül, hogy belenéznél. Válassz egy bábút, és helyezd azt a játéktábla négy sarkában lévő, azonos színű kezdőmezőre.

Ha a „csákányszabállyal” játszotok (lásd utolsó oldalon), minden játékos vegyen magához egy csákányt is. Helyezzétek magatok elé a színes oldalával felfelé.



## A JÁTÉK MENETE

Minden játékos megnézi a saját paklija legfelső képkártyáját, anélkül, hogy azt a többiek láthatnák. Ez jelzi az első keresett elemet. Aki utoljára játszott Minecraftot, az kezd. Ha nem vagytok benne biztosak, hogy ki az, akkor a legfiatalabb játékos kezd. A játékot az óramutató járásával megegyező irányban játsszák. Egy forduló mindig két lépésből áll:

### 1. TOLOGASD A LABIRINTUST.

**2. LÉPJ A BÁBUVAL.** Amikor rád kerül a sor, próbáld meg a bábuval a labirintusban arra a helyre lépni, amely az aktuális képkártyádon szereplő tárgyat ábrázolja. Először mindig egy sor lapkát kell eltolnod a labirintusban, majd léphetsz a bábuval.

## 1. TOLOGASD A LABIRINTUST

Tizenkét nyíl van a tábla szélén. Ezek jelzik azokat a sorokat, ahová be lehet tenni a tartalék labirintuslapkát. Amikor rád kerül a sor, helyezd be a tartalék labirintuslapkát úgy, hogy pontosan egy labirintuslapkát tolj ki a tábla túloldalára.

Kikötés: Nem helyezheted vissza a labirintuslapkát arra a helyre, ahonnan az előző körben eltoltad.

**Tipp:** Először hagyd az útvonalapokát ott, ahová kitoltad. Így rögtön láthatod, hogy hova nem illesztheted be ebben a körben.



Ha a tologatás során egy bábu lekerül a tábláról, helyezd vissza a tábla túloldalára újonnan beillesztett lapkára. Ez nem számít lépésnek.

### Megjegyzés:

A tartalék labirintuslapkát mindig be kell illeszteni, még akkor is, ha a keresett tárgyat a lapkák elmozdítása nélkül is el tudod érni.

## 2. LÉPJ A BÁBUVAL

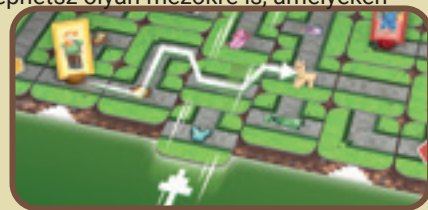
A tologatást követően, lépj a bábuval olyan messzire, amennyire csak szeretnél, a labirintus egy folyamatos útvonala mentén. A labirintus tologatása után a bábuval ráléphetsz bármely olyan mezőre, amelyet a labirintusban lévő megszakítás nélküli útvonalon keresztül el tudsz érni.

Áthaladhatsz, sőt, rá is léphetsz olyan mezőkre is, amelyeken más bábuk is állnak. Alternatív megoldásként dönthetsz úgy is, hogy nem lépsz sehova.

Ha a keresett tárgyra lépsz, az azt jelenti, hogy megtaláltad.

Helyezd a képkártyát képpel felfelé a paklid mellé. Ezután megnézheted a következő képkártyát a paklidban. Ez fogja mutatni a következő keresendő tárgyat.

**Tipp:** Ha nem éred el a tárgyat amikor rád kerül a sor, próbáld közelebb kerülni hozzá, hogy a következő körben elérhesd.



## OPCIONÁLIS SZABÁLY: CSÁKÁNY HASZNÁLATA



Játékonként egyszer minden játékos dönthet úgy, hogy használja a csákányát, mielőtt lépne a bábujával. A csákánnyal úgy mehetsz át egy falon, mintha az ott sem lenne.

Megjegyzés: A csákányt minden játékban csak egyszer használhatod.

Amint használtad a csákányt, fordítsd meg a kártyát úgy, hogy a szürke oldala nézzen felfelé. Így minden játékos láthatja, hogy ki használta már a csákányát, és ki nem.

Most a tőled balra lévő játékos van soron:

Először be kell illesztenie a tartalék labirintuslapkát, majd léphet a bábujával és így tovább.

## A JÁTÉK VÉGE

Miután megtaláltad a képkártyáidon lévő összes tárgyat, menj vissza a kezdőmezőre. Ha egy játékos eléri a kezdőmezőt, miután megtalálta az összes tárgyat, a játék azonnal véget ér, és az a játékos a győztes!

## TIPP A KISEBB GYEREKEKNEK VALÓ JÁTÉKHOZ:

*Oszd ki a képkártyákat a szokásos módon. Ezután fektesd az összeset képpel felfelé magatok elé (úgy, hogy láthassátok a tárgyakat). Amikor rád kerül a sor, próbáld meg elérni a képkártyáidon látható tárgyak bármelyikét. Minden alkalommal, amikor elérsz egy tárgyat, fordítsd meg a megfelelő képkártyát. Miután felfordítottad az összes képkártyádat, a játék megnyeréséhez a szokásos módon lépj vissza a bábuddal a kezdőmezőre.*



7+

2-4

# MINECRAFT LABYRINTH

## DESCOPERĂ CIUDATUL LABIRINT MINECRAFT!

la târnăcopul și pornește într-o aventură captivantă, pentru a găsi în labirint obiecte prețioase și peronaje atât prietenoase, cât și ostile. Modifică labirintul în mod inteligent pentru a dezvălui noi trasee. Totuși, fii atent: Pereții se pot mișca din nou și atunci când crezi că ești aproape de a găsi ce cauți.

### CONȚINUT:

- A) 1 tablă de joc
- B) 34 de cartonașe
- C) 24 de cărți ilustrate
- D) 4 piese de joc
- E) 4 târnăcoape

C



B



A

D



E



### OBIECTIVUL JOCULUI

Mută cu îndemânare cartonașele pentru a lăsa liber un traseu către obiectul sau personajul pe care îl cauți. Primul jucător care găsește toate elementele de pe cărțile sale ilustrate și se întoarce în propria poziție de start câștigă jocul.

### PREGĂTIREA JOCULUI

Înainte de primul joc: Îndepărtează cu grijă cartonașele labirintului, piesele de joc și cărțile ilustrate de pe planșele perforate.

### ÎNAINTEA FIECĂRUI JOC:

Amestecă cele 34 de cartonașe de labirint și așază-le cu fața în sus pe pozițiile goale de pe tabla de joc, pentru a forma un labirint aleatoriu de rute. Ar trebui să rămână un cartonaș.

Acest cartonaș de rezervă poate fi folosită pentru a modifica labirintul.

De asemenea, amestecă cele 24 de cărți ilustrate și distribuie-le în mod egal între jucători. Așază cărțile ilustrate cu fața în jos într-o grămadă în fața ta, fără a le privi. După aceea, alege o piesă de joc și așază-o pe poziția de start de aceeași culoare într-unul din cele patru colțuri ale tablei de joc.

Dacă jucați pe baza regulii opționale a târnăcopului (vezi ultima pagină), fiecare jucător ia și un târnăcop. Așază-l în fața ta, cu partea colorată îndreptată în sus.

14 Acum, sunteți pregătiți pentru joacă!



## CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător se uită la cartea ilustrată din vârful teancului său, fără să o arate celorlalți. Aceasta indică primul element care trebuie găsit. Jucătorul care a jucat cel mai recent Minecraft va fi cel care începe. Dacă nu știi cu siguranță cine este această persoană, atunci cel mai tânăr jucător începe. Jocul se joacă în sensul acelor de ceasornic. Rândul cuiva implică mereu doi pași:

### 1. MODIFICAREA LABIRINTULUI.

**2. MUTAREA PROPRIEI PIESE DE JOC.** În tura ta, încearcă să muți piesa ta de joc în poziția din labirint care înfățișează elementul de pe cartea ta ilustrată actuală. Trebuie să muți întotdeauna un rând de cartonașe în labirint și apoi să muți piesa de joc.

### 1. MODIFICAREA LABIRINTULUI

Există douăsprezece săgeți pe marginea tablei. Acestea indică rândurile în care poți introduce cartonașul de rezervă. Atunci când e tura ta, alege un rând și introdu cartonașul de labirint de rezervă, astfel încât exact un cartonaș să fie împins în afară pe partea opusă a tablei. Singura restricție: nu poți introduce cartonașul înapoi în locul din care a fost mutat în tura anterioară.



**Sfat:** La început, lasă cartonașul unde a ieșit din labirint afară. Vei putea vedea imediat unde nu ai voie să-l introduci în cadrul acestei ture.

Atunci când modifici labirintul, și o piesă de joc este împinse de pe tablă, pune-o înapoi, pe cartonașul introdus recent pe partea opusă a tablei de joc. Acest lucru nu se pune ca fiind o mutare.

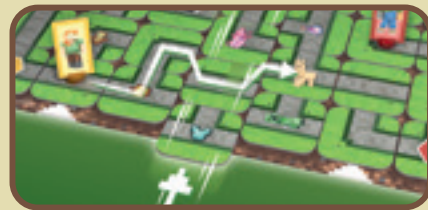


**Notă:** Cartonașul de labirint de rezervă trebuie să fie întotdeauna introdus, chiar dacă poți ajunge la elementul pe care îl cauți fără a muta verun cartonaș.

### 2. MUTĂ PIEȘA DE JOC

Odată ce ai modificat labirintul, mută piesa de joc cât de mult dorești de-a lungul unui traseu continuu din labirint. După modificarea labirintului, poți muta piesa ta de joc în orice pătrat la care poți ajunge printr-un traseu neîntrerupt din labirint.

Traseul pe care îl folosești poate fi format și din poziții pe care sunt și alte piese. Dar poți alege să nu faci niciun fel de mutare. Dacă închei mutarea peste obiectul



pe care îl cauți, atunci înseamnă că l-ai găsit. Așază cartea ilustrată cu fața în sus lângă teancul tău. Acum poți arunca o privire la următoarea carte ilustrată aflată în teancul tău. Aceasta indică următorul obiect pe care trebuie să îl găsești.

**Sfat:** Dacă nu poți ajunge la obiect când este tura ta, încearcă să te apropii de el, astfel încât să poți ajunge la el data viitoare când îți vine rândul.

## REGULĂ OPȚIONALĂ: FOLOSIREA TÂRNĂCOPULUI

O singură dată în fiecare joc, fiecare jucător poate decide să folosească târnăcopul înainte de a muta piesa de joc. Atunci când folosești târnăcopul, poți trece prin pereți.



Notă: Poți folosi târnăcopul o singură dată în fiecare joc.

După ce ai folosit târnăcopul, întoarce cartea cu partea gri în sus. Astfel, jucătorii vor putea vedea în orice moment cine și-a folosit deja târnăcopul și cine nu.

Acum, este rândul jucătorului din stânga ta:

Mai întâi acesta trebuie să introducă cartonașul de rezervă, apoi să își mute piesa de joc, ș.a.m.d.

## FINALUL JOCULUI

Odată ce ai găsit toate obiectele de pe cărțile tale ilustrate, întoarce-te pe poziția de start. Atunci când un jucător ajunge pe poziția de start după ce și-a găsit toate obiectele, jocul se încheie instant, iar acel jucător este câștigătorul!

## SFAT PENTRU SITUAȚIILE ÎN CARE JUCAȚI CU COPII MICI:

Împarte cărțile ilustrate ca de obicei. Apoi, așază-le pe toate cu fața în sus în fața ta (pentru a putea vedea elementele). Atunci când e rândul tău, încearcă să ajungi la oricare dintre elementele afișate pe cărțile tale ilustrate. De fiecare dată când ajungi la unul dintre elemente, întoarce cartea ilustrată cu imaginea corespondentă. Odată ce ai întors toate cărțile ilustrate, adu piesa de joc înapoi pe poziția de start pentru a câștiga jocul.



7+

2-4

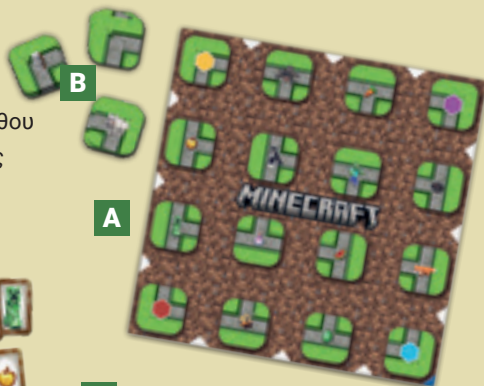
# MINECRAFT ΛΑΒΥΡΙΝΘΗ

## ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΤΕ ΤΟΝ ΑΠΙΘΑΝΟ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟ ΤΟΥ MINECRAFT!

Πάρτε την αξίνα σας και λάβετε μέρος σε μια συναρπαστική περιπέτεια εύρεσης πολύτιμων αντικειμένων και μομπ —φιλικών και εχθρικών— στον λαβύρινθο. Μετακινήστε έξυπνα τον λαβύρινθο για να αποκαλύψετε νέα μονοπάτια. Προσοχή όμως: Οι τοίχοι μπορεί κάλλιστα να μετατοπιστούν και πάλι ακριβώς τη στιγμή που νομίζετε ότι είστε κοντά στο να βρείτε αυτό που αναζητάτε.

### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ:

- A) 1 Ταμπλό
- B) 34 Πλακίδια λαβυρίνθου
- Γ) 24 Κάρτες με εικόνες
- Δ) 4 Πιόνια
- Ε) 4 αξίνες



### ΣΚΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μεταποτίστε με μαεστρία τα πλακίδια μονοπατιών για να ανοίξετε ένα πέρασμα προς το αντικείμενο (είτε μομπ είτε αντικείμενο) που αναζητάτε. Ο πρώτος παίκτης που θα βρει όλα τα αντικείμενα στις κάρτες εικόνων του και θα επιστρέψει στην αρχική του θέση κερδίζει το παιχνίδι.

### ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Πριν από το πρώτο σας παιχνίδι: Αφαιρέστε προσεκτικά τα πλακίδια λαβυρίνθου, τα πιόνια και τις κάρτες εικόνων από τα διάτρητα φύλλα.

### ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΚΑΘΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

Ανακατέψτε τα 34 πλακίδια λαβυρίνθου και τοποθετήστε τα ανάποδα στη κενές θέσεις στο ταμπλό για να σχηματίσετε έναν τυχαίο λαβύρινθο μονοπατιών. Θα πρέπει να περισσεύει ένα πλακίδιο μονοπατιού.

Χρησιμοποιήστε αυτό το επιπλέον πλακίδιο για να μετακινήσετε τον λαβύρινθο.

Ανακατέψτε επίσης τις 24 κάρτες εικόνων και μοιράστε τις ισομερώς σε όλους τους παίκτες. Τοποθετήστε τις κάρτες εικόνων σας στραμμένες προς τα κάτω σε μια στοίβα μπροστά σας χωρίς να τις κοιτάξετε. Τώρα επιλέξτε ένα πιόνι και τοποθετήστε το στη θέση αφετηρίας με το ίδιο χρώμα σε μία από τις τέσσερις γωνίες του ταμπλό.

Αν παίζετε με τον προαιρετικό κανόνα αξίνας (βλ. τελευταία σελίδα), κάθε παίκτης παίρνει επίσης μία αξίνα. Τοποθετήστε την μπροστά σας με την έγχρωμη πλευρά στραμμένη προς τα επάνω.



## ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΚΗΔΙΟΥ

Κάθε παίκτης κοιτάζει την κάρτα εικόνων στη κορυφή της στοίβας του χωρίς να τη δείξει στους άλλους παίκτες. Αυτή δείχνει το πρώτο αντικείμενο που πρέπει να βρει. Ξεκινάει ο παίκτης που έπαιξε πιο πρόσφατα Minecraft. Αν δεν είστε σίγουροι ποιος είναι αυτός, τότε ξεκινάει ο νεότερος παίκτης. Το παιχνίδι παίζεται δεξιόστροφα. Ένας γύρος αποτελείται πάντα από δύο βήματα:

### 1. ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟΝ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟ.

**2. ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΠΙΟΝΙ ΣΡΑΣ.** Στη σειρά σας, προσπαθήστε να μετακινήσετε το πiónι στη θέση του λαβυρίνθου που απεικονίζει το αντικείμενο στην τρέχουσα κάρτα εικόνων σας. Πρέπει πάντα να μετατοπίζετε πρώτα μια σειρά πλακιδίων στον λαβύρινθο και, στη συνέχεια, να μετακινείτε το πiónι σας.

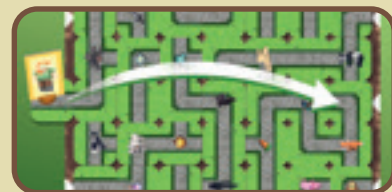
### 1. ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟΝ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟ

Υπάρχουν δώδεκα βέλη γύρω από τα άκρα του ταμπλό. Υποδεικνύουν τις σειρές όπου μπορείτε να τοποθετήσετε το επιπλέον πλακίδιο λαβυρίνθου. Στη σειρά σας, επιλέξτε μια σειρά και τοποθετήστε το επιπλέον πλακίδιο λαβυρίνθου έτσι ώστε ακριβώς ένα πλακίδιο λαβυρίνθου να βγει προς τα έξω στην απέναντι πλευρά του ταμπλό. Ο μόνος περιορισμός: Δεν μπορείτε να επανατοποθετήσετε το πλακίδιο λαβυρίνθου στη θέση από την οποία έπεσε στον προηγούμενο γύρο.



**Συμβουλή:** Αφήστε το πλακίδιο μονοπατιού στο σημείο από όπου βγήκε. Μπορείτε, στη συνέχεια, να δείτε αμέσως πού δεν επιτρέπεται να το τοποθετήσετε στη διάρκεια αυτού του γύρου.

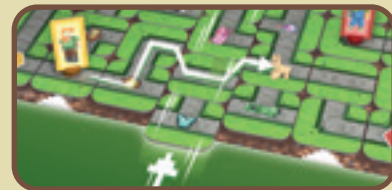
Όταν μετακινείτε τον λαβύρινθο, αν οποιοδήποτε πiónι βγει έξω από το ταμπλό, τοποθετήστε το αμέσως στο πλακίδιο λαβυρίνθου που μόλις τοποθετήσατε στην απέναντι πλευρά του ταμπλό. Αυτό δεν μετράει ως κίνηση.



**Σημείωση:** Το επιπλέον πλακίδιο πρέπει πάντα να τοποθετείται, ακόμα και αν μπορείτε να φτάσετε στο αντικείμενο που φάχνετε χωρίς να μετατοπίσετε πλακίδια.

### 2. ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΠΙΟΝΙ ΣΡΑΣ

Μόλις μετακινήσετε τον λαβύρινθο, μετακινήστε το πiónι σας όσο μακριά θέλετε κατά μήκος ενός συνεχούς μονοπατιού στον λαβύρινθο. Αφού μετακινήσετε τον λαβύρινθο, μπορείτε να μετακινήσετε το πiónι σας σε οποιοδήποτε τετράγωνο που μπορείτε να φτάσετε μέσα από ένα ανεμπόδιστο πέρασμα στον λαβύρινθο.



Μπορείτε να περάσετε, ακόμα και να σταματήσετε σε θέσεις με άλλα πiónια. Εναλλακτικά, μπορείτε να επιλέξετε να μην μετακινηθείτε καθόλου. Αν ολοκληρώσετε την κίνησή σας στο αντικείμενο που φάχνετε, τότε το βρήκατε. Τοποθετήστε την κάρτα εικόνων στραμμένη προς τα επάνω δίπλα από τη στοίβα σας. Μπορείτε τώρα να κοιτάξετε την επόμενη κάρτα εικόνων στη στοίβα σας. Δείχνει το επόμενο αντικείμενο που πρέπει να βρείτε.

**Συμβουλή:** Αν δεν μπορείτε να φτάσετε το αντικείμενο στη σειρά σας, προσπαθήστε να μετακινηθείτε όσο το δυνατόν πιο κοντά σε αυτό, ώστε να μπορέσετε να το φτάσετε στον επόμενο γύρο.

## ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΟΣ ΚΑΝΟΝΑΣ:

### ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΞΙΝΑ

Μία φορά ανά παιχνίδι, κάθε παίκτης μπορεί να αποφασίσει να χρησιμοποιήσει την αξίνα του πριν μετακινήσει το πιόνι του. Όταν χρησιμοποιείτε την αξίνα, μπορείτε να περάσετε μέσα από έναν τοίχο σαν να μην είναι εκεί.



Σημείωση: Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την αξίνα μόνο μία φορά σε κάθε παιχνίδι.

Μόλις χρησιμοποιήσετε την αξίνα, αναποδογυρίστε την κάρτα, έτσι ώστε η γκρι πλευρά να είναι στραμμένη προς τα επάνω. Έτσι, όλοι οι παίκτες μπορούν να βλέπουν ανά πάσα στιγμή ποιος έχει ήδη χρησιμοποιήσει την αξίνα του και ποιος όχι.

Τώρα είναι η σειρά του παίκτη στα αριστερά σας:

Πρέπει πρώτα να τοποθετήσει το επιπλέον πλακίδιο λαβυρίνθου, στη συνέχεια να μετακινήσει το πιόνι του και ούτω καθεξής.

### ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μόλις βρείτε όλα τα αντικείμενα στις κάρτες εικόνων σας, επιστρέψτε στη θέση αφετηρίας σας. Όταν ένα παίκτης φτάσει στη θέση αφετηρίας του αφού έχει βρει όλα τα αντικείμενά του, το παιχνίδι ολοκληρώνεται αμέσως και αυτός ο παίκτης είναι ο νικητής!

## ΣΥΜΒΟΥΛΗ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΜΙΚΡΌΤΕΡΑ ΠΑΙΔΙΑ:

Μοιράστε τις κάρτες εικόνων ως συνήθως. Στη συνέχεια, τοποθετήστε τις όλες μπροστά σας στραμμένες προς τα επάνω (έτσι ώστε να μπορείτε να βλέπετε όλα τα αντικείμενα). Στη σειρά σας, προσπαθήστε να φτάσετε οποιοδήποτε από τα αντικείμενα που εμφανίζονται στις κάρτες εικόνων σας. Κάθε φορά που φτάνετε σε ένα από τα αντικείμενά σας, αναποδογυρίστε την αντίστοιχη κάρτα εικόνων. Μόλις αναποδογυρίσετε όλες τις κάρτες εικόνων σας, επιστρέψτε το πιόνι σας στη θέση αφετηρία, ως συνήθως, για να κερδίσετε το παιχνίδι.









© 2025 Mojang AB. All Rights Reserved. Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang Studios logo and the Creeperlogo are trademarks of the Microsoft group of companies.

©2025

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

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg







© 2025 Mojang AB. All Rights Reserved. Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang Studios logo and the Creeperlogo are trademarks of the Microsoft group of companies.

240807

Ravensburger