

# LABYRINTH

## TEAM EDITION



**Pracujcie zespołowo,  
by odnaleźć wszystkie skarby,  
zanim skończy się czas!**

**Dla 2-4 graczy kochających przygody  
w wieku od 8 lat**

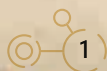
### Zawartość

- ① 1 plansza do gry
- ② 34 płytki trasy
- ③ 24 karty skarbów
- ④ 24 karty *Dedala*
- ⑤ 1 pudełko na karty – *Księga Dedala*
- ⑥ 4 pionki
- ⑦ 4 plansze gracza
- ⑧ 12 żetonów zaklęć:
  - 4x przesunąć
  - 4x obrócić
  - 4x zaklęcia standardowe:
    - 1x zamień,
    - 1x ominąć przeszkodę,
    - 1x ucieczka,
    - 1x teleport



### Przed pierwszą rozgrywką:

Wypchnij wszystkie elementy z tekturowej planszy i stwórz *Księgę Dedala*, łącząc elementy tak, jak pokazano na rysunku.



Koncepcja autorska: Max J. Kobbert · Projekt gry: Brett J. Gilbert  
Projekt graficzny: Chiara Bellavite, KniffDesign (Instrukcja)  
Ilustracje: Naiade, Pilot Studio, Paper Pirates  
Opracowanie gry: André Maack, Valentin Köberlein  
Redakcja i korekta: Anna Kietzman



## Przygotowanie

1. Rozłóż **planszę** ① pomiędzy graczami. Wymieszaj **34 płytki trasy** ②, i ułóż je na planszy losowo, nadrukiem z trasą do góry. Odłóż pozostałą płytkę zadrukowaną stroną do góry obok planszy.
2. Potasuj **24 karty skarbow** ③ i odłóż je zakryte obok planszy.
3. Potasuj **24 karty Dedala** ④ i odłóż je zakryte po prawej stronie pudełka na karty – Księgi Dedala ⑤.
4. Każdy z graczy wybiera **pionek** ⑥ i dobiera do niego odpowiednią **planszę gracza** ⑦. Postawcie każdy pionek w odpowiednim rogu planszy. Każdy z graczy ma przed sobą swoją planszę gracza.
5. Wszyscy gracze otrzymują po **dwie płytki zakłęb** ⑧: Przesuń i Obróć. Trzymaj płytki zakłęb zadrukowaną stroną do góry przed sobą obok planszy gracza. Cztery płytki zakłęb standardowych wykorzystuje się wyłącznie w rozgrywce na poziomie standardowym i eksperckim. W przypadku rozgrywki dla początkujących, odkładamy je z powrotem do pudełka.
6. Każdy z graczy losuje **2 karty skarbow** z talii ③. Połóż wylosowane karty nadrukiem do góry na swojej planszy gracza ⑨.
7. Wybierzcie gracza rozpoczynającego grę i podajcie mu **Księgę Dedala** ⑤.



## Cel gry

*Dedal*, psotny duch labiryntu, uwięził Was w zaczarowanej płataninie ścieżek. Na szczęście istnieje sekretny portal, jedyny sposób, by wydostać się z labiryntu. Aby go otworzyć, potrzebujecie jednak 24 magicznych skarbów. Współpracujcie ze sobą, aby zdobyć je wszystkie, zanim skończy się czas!

Na początku każdej rundy odsłaniajcie kolejną stronę starożytnej księgi *Dedala*, aby dowiedzieć się, co teraz robi *Dedal*. Duch chce przeszkodzić Wam w otwarciu portalu i będzie Was spowalniał, zmieniając i blokując ścieżki, ukrywając skarby i teleportując Was w różne części labiryntu.

Czy zdołacie zgromadzić wszystkie skarby i otworzyć sekretny portal, zanim przewrócicie ostatnią stronę Księgi *Dedala*? Jeśli nie, Wasza grupa zostanie uwięziona w labiryncie na wieki!



Poniżej znajdziecie zasady gry na poziomie dla **Początkujących**. Kiedy będziecie gotowi zwiększyć poziom trudności, przeczytajcie dodatkowe zasady na końcu instrukcji, aby rozegrać grę na poziomie **Standardowym** lub **Eksperskim**.

## Skarby



## Sposób gry

Gracz, który ma Księgę *Dedala*, rozpoczyna grę. Następne tury rozgrywają kolejni gracze w kierunku ruchu wskazówek zegara, przekazując sobie Księgę *Dedala* po każdej turze. Każda tura składa się z trzech etapów:

### 1. Przeczytaj fragment Księgi *Dedala*

Przevróć stronę Księgi od prawej do lewej, aby dowiedzieć się, w jaki sposób *Dedal* zakłóci tym razem Wasze plany.

### 2. Wykorzystaj zaklęcia i przesun pionek

Skorzystaj ze swoich zaklęć i przesun pionek przez labirynt, szukając skarbów, które umieścisz na swojej planszy gracza.

### 3. Koniec tury

Jeśli zebrałeś jeden lub oba skarby, weź kolejne z talii. Odwróć ponownie obrazkiem do góry wykorzystane zaklęcia. Przekaż Księgę *Dedala* kolejnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## 1. Przeczytaj fragment Księgi Dedala

Na początku każdej tury, *Dedal* próbuje zrujnować Wasze plany. Odwróć kolejną kartę *Dedala* i połóż ją obrazkiem do góry po lewej stronie pudełka na karty, jak gdybyś przewracał stronę w książce. Musisz wykonać polecenia opisane na karcie.



Odwróć pozostałą płytkę trasy obrazkiem do dołu i wepchnij ją do labiryntu w miejscu wskazanym na karcie *Dedala*, tak, aby inna

płytką została wypchnięta z labiryntu po drugiej stronie. Ułóż tę płytkę obok labiryntu jako kolejną płytkę zapasową.

*Dedal* zawsze przesuwą płytkę, nawet, jeśli oznacza to zastąpienie płytki, która już leży obrazkiem do dołu. Kiedy tak się stanie, odwróć nową płytkę zapasową obrazkiem do góry.

Jeśli *Dedal* wypchnie płytkę, na której znajduje się pionek, skutkuje to teleportacją pionka do pola startowego gracza.



**Przykład:** Wsuń płytkę skierowaną obrazkiem do dołu w wierszu wskazanym strzałką pomiędzy żółtym i czerwonym polem startowym.



Odszukaj dwie płytki trasy, na których narysowane są skarby lub znaki umieszczone na karcie *Dedala*. Jeśli jedna z nich lub obie są już obrócone w labiryncie obrazkiem do góry, odwróć je obrazkiem do dołu. Jeśli *Dedal* odwróci płytkę, na której znajduje się pionek, skutkuje to teleportacją pionka do pola startowego gracza.



Przed



Po



Teleportuj dwa pionki wskazane na karcie *Dedala* na określone pole startowe. Zignoruj pionki, które nie znalazły się w grze.



Przed



Po



## 2. Wykorzystaj zaklęcia i przesun swój pionek

Teraz Twoja kolej, aby wykorzystać zaklęcia do zmiany tras labiryntu. Poruszaj się otwartymi ścieżkami, aby zebrać jeden lub oba skarby wskazane na Twojej planszy gracza.

W trakcie swojej tury możesz JEDNORAZOWO, W DOWOLNEJ KOLEJNOŚCI wykonać następujące działania.

- Wykorzystaj zaklęcie Przesuń
- Wykorzystaj zaklęcie Obróć
- Przesuń swój pionek



### Korzystanie z zaklęcia Przesuń

Przed lub po przesunięciu swojego pionka, możesz wykorzystać jednokrotnie zaklęcie Przesuń, aby wsunąć dodatkową płytkę trasy

do labiryntu, wypychając inną płytkę z drugiej strony planszy. Wokół krawędzi planszy znajduje się 12 strzałek. Wskazują one rzędy, w których możesz wstawić płytki trasy do labiryntu.

Po użyciu zaklęcia, przekręć kartę zaklęcia obrazkiem do dołu. Nie możesz użyć tego zaklęcia ponownie aż do następnej tury.

**Ważne!** Nie możesz użyć zaklęcia Przesuń, aby wypchnąć z labiryntu zakrytą płytkę trasy!

Jeśli wypchniesz płytkę trasy, na której znajduje się pionek, przesun go na przeciwną stronę planszy na płytkę, którą umieściłeś właśnie w labiryncie. Przesunięcie tego pionka nie liczy się jako Twoja tura.



### Wykorzystaj zaklęcie Obróć

Przed lub po przesunięciu swojego pionka, możesz wykorzystać zaklęcie Obróć jeden raz, aby obrócić dowolną płytkę w labiryncie.

Podnieś płytkę, obróć ją w dowolnym kierunku, a potem odłóż w to samo miejsce. Jeśli na płytce znajduje się pionek, pozostaw go w tym miejscu.

Po użyciu zaklęcia, przekręć kartę zaklęcia Obróć obrazkiem do dołu. Nie możesz użyć tego zaklęcia ponownie aż do następnej tury.



Przed



Po

## Przesuwanie pionka

W trakcie swojej tury możesz jednokrotnie przesunąć swój pionek na dowolną odległość, na płytkę, która jest bezpośrednio dostępna na Twojej trasie. Możesz omijać pozostałe pionki, a na jednej płytce może docelowo znaleźć się więcej niż jeden pionek. Możesz także zdecydować, że nie ruszysz się z miejsca.

**Ważne!** Płytki trasy, które zostały odwrócone obrazkiem do dołu, blokują drogę. Nie można przez nie przechodzić!



## Jak zebrać skarb

Aby zebrać skarb, musisz przejść niezablokowaną trasą do płytki, na której widnieje skarb, i zatrzymać się na tej płytce.

Nie możesz zebrać skarbu, jeśli po prostu przesuniesz pionek przez płytkę ze skarbem w drodze do innej płytki.

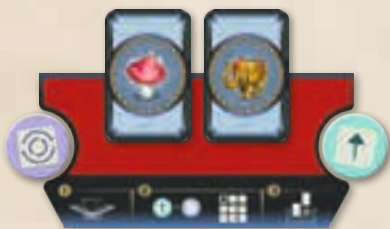
Jeśli zatrzymasz się na płytce, która pasuje do jednej z kart skarbowych na Twojej planszy, oznacza to, że zabierasz skarb! Wykonaj następujące czynności:

- Weź pasującą kartę skarbu ze swojej planszy gracza i połóż ją obrazkiem do dołu obok planszy do gry. Na każdej z kart narysowany jest niewielki fragment portalu. Złóżcie cały rysunek, aby otworzyć portal i uciec z labiryntu!  
– następnie –
- Zdobyłeś dodatkowy ruch, który możesz wykorzystać w tej turze, aby po raz drugi przesunąć pionek po planszy, zgodnie ze zwykłymi zasadami, i spróbować zdobyć drugi skarb, lub ustawić się w lepszym miejscu przed kolejną turą.

Jeśli nie wykorzystałeś dotąd jednego albo obu swoich zaklęć, możesz wykorzystać nieużyte zaklęcia przed dodatkowym ruchem lub po nim. (Być może uda Ci się pomóc jednemu z pozostałych graczy.)

## Nie ma więcej skarbow?

W dalszej części gry, po wyczerpaniu talii skarbowych, kiedy wszystkie skarby z Twojej planszy gracza zostały już zebrane, możesz wykorzystać swoją turę do polowania na skarby z plansz pozostałych graczy. Możesz to robić wyłącznie, jeśli zebrałeś już wszystkie swoje skarby.

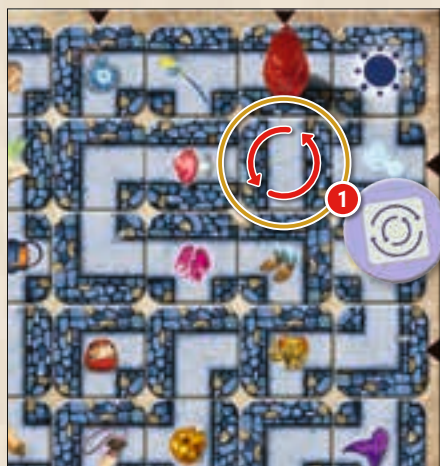


**Przykład:** Jak zebrać drugi skarb

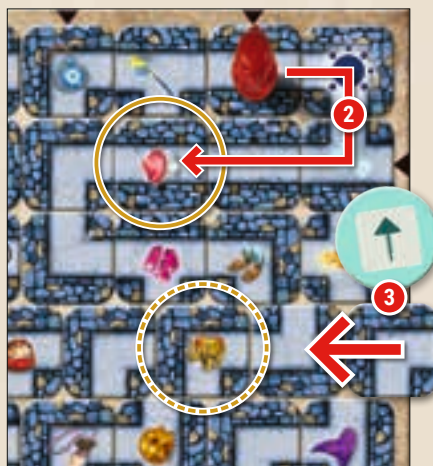
## Jak zebrać drugi skarb

Jeśli dostałeś premię w postaci dodatkowego ruchu, czy możesz zabrać drugi skarb ze swojej planszy gracza? Jeśli tak, zbierzesz dwa skarby w jednej turze!

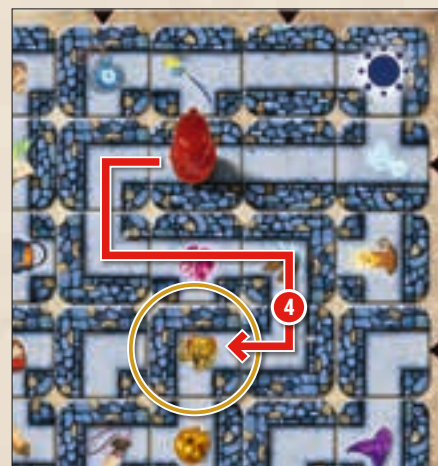
**Ważne!** Jeśli zbierzesz drugi skarb, nie otrzymujesz kolejnej premii w postaci ruchu dodatkowego.



Dwa skarby na Twojej planszy gracza to „Grzyb” i „Słoń”. Wykorzystujesz zaklęcie Obrót, aby zmienić trasę labiryntu i utworzyć ścieżkę do Grzyba.



Wykorzystujesz swój ruch, aby dotrzeć do Grzyba i zebrać ten skarb. Zdobyłeś skarb, przysługuje Ci więc dodatkowy ruch. Zanim wykorzystasz dodatkowy ruch, używasz zaklęcia Przesuń, aby ponownie zmienić układ labiryntu.



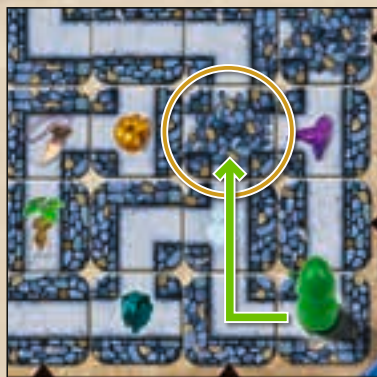
Wreszcie wykorzystujesz dodatkowy ruch, aby dotrzeć do Słonia i zebrać drugi skarb. Nie otrzymujesz premii w postaci dodatkowego ruchu. Wykorzystałeś oba zaklęcia, więc Twoja tura kończy się.

### Odwracanie płytek leżących obrazkiem do dołu

Nie możesz przejść **przez** odwróconą płytkę. Możesz jednak przesunąć się **na** tę płytkę otwartą trasą, która prowadzi do jej krawędzi, i **zatrzymać się** na niej.

Jeśli to zrobisz, możesz ponownie odwrócić płytkę! Odwróć ją obrazkiem do góry i umieść na planszy w **dowolnie wybranym** przez siebie położeniu, stawiając na niej swój pionek. Płytkę nie musi łączyć się z trasą, którą do niej dotarłeś.

Możesz przesunąć pionek z tej płytki zgodnie ze zwykłymi zasadami w kolejnym ruchu.



Przed



Po

*Dedał* często przewraca płytki, na których znajdują się skarby, dlatego być może będziesz musiał przejść na taką płytkę i ją odwrócić, aby zabrać skarb. Jeśli znajdziesz skarb, którego szukasz, na odwróconej do dołu płytce, odwróć kartę skarbu obok planszy obrazkiem do dołu, zgodnie z zasadami.

**Pamiętaj:** Premię w postaci dodatkowego ruchu dostajesz za zebranie pierwszego skarbu w każdym ruchu, ale nie przy zebraniu drugiego skarbu.

### Bez podglądania!

Nie możesz podejrzeć płytki odwróconej obrazkiem do dołu, dopóki do niej nie dotrzesz i jej nie odwrócisz, musisz więc starać się zapamiętać, gdzie ukryte są skarby.

### 3. Koniec tury

Na koniec tury wykonaj następujące czynności:

- Jeśli znalazłeś skarby, wylosuj dodatkowe karty skarbów, aby je zastąpić. Po wyczerpaniu talii skarbów pomijamy ten krok, ale gramy dalej.
- Jeśli wykorzystałeś swoje zaklęcia, obróć płytki zaklęciem obrazkiem do góry, aby wykorzystać je ponownie w kolejnej turze.
- Przekaż Księgę *Dedała* kolejnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz ten rozpoczyna swoją turę, odsłaniając kolejną kartę Księgi.

### Koniec gry

**WYGRYWACIE**, jeśli zbierzecie wszystkie 24 skarby, zanim skończy się Księga *Dedała*. Ułóż 24 karty skarbów obrazkiem do dołu, aby ułożyć łamigłówkę, otworzyć sekretny portal i uciec z labiryntu!

**PRZEGRYWACIE**, jeśli Księga *Dedała* skończy się, zanim zbierzecie wszystkie skarby do końca ostatniej tury.

### O czym należy pamiętać

- Nie musisz użyć wszystkich swoich zaklęć w trakcie swojej tury, nie możesz jednak wykorzystać ich w trakcie tury innego gracza. Może warto wykorzystać je do pomocy pozostałym graczom?
- Możesz użyć w każdej turze obu swoich zaklęć, każdego z nich przed lub po tym, jak przesuniesz swój pionek.
- Nie możesz użyć zaklęcia Przesuń, aby wypchnąć z labiryntu zakrytą płytkę.
- Możesz wykorzystać zaklęcie Przesuń, aby przesunąć dowolny inny rząd płytek, także po to, aby odwrócić przesunięcie wykonane przez poprzedniego gracza.
- Po zdobyciu skarbu przysługuje Ci dodatkowy ruch. Jeśli wykorzystasz dodatkowy ruch, aby zdobyć drugi skarb, nie otrzymujesz kolejnego ruchu dodatkowego. Oznacza to, że w jednej turze możesz zdobyć maksymalnie dwa skarby.
- Zespół wygrywa grę natychmiast po zebraniu wszystkich skarbów. Nie musicie wracać do punktów startowych.



## Gra standardowa

Gra standardowa odbywa się tak samo, jak rozgrywka dla Początkujących, ale wprowadzamy cztery nowe zaklęcia.

W trakcie przygotowania, każdy z graczy otrzymuje zaklęcie Przesuń. Następnie weźcie 1 płytkę zaklęcia Obróć i 4 płytki zaklęć standardowych (Zamień, Omiń przeszkodę, Teleport i Ucieczka). Nie używajcie 3 pozostałych płytek z zaklęciem Obróć. Każdy z graczy otrzymuje jedną z tych 5 płytek zaklęć. Możesz pozwolić graczom wybierać lub wymieszać płytki i rozdać je losowo. Niewykorzystane płytki zaklęć odłóż do pudełka.

Wiesz już, jak używa się zaklęcia Obróć. Pozostałe zaklęcia zostały opisane poniżej:

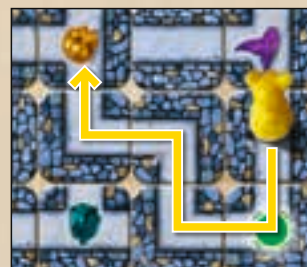


### Zamień

Przed lub po swoim ruchu możesz zamienić miejscami dwie przylegające do siebie płytki trasy, w tym płytki leżące obrazkiem do dołu. Nie możesz przy tym obracać ani odwracać płytek. Jeśli na jednej z płytek znajduje się pionek, przenosimy go razem z płytką.



Przed

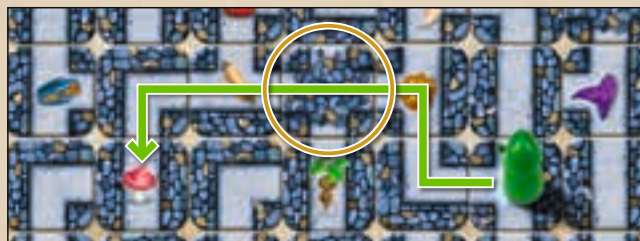


Po



### Omiń przeszkodę

W trakcie ruchu możesz przejść przez jedną odwróconą płytkę trasy, przemieszczając się na tę płytkę lub schodząc z niej wzdłuż trasy biegnącej do jej krawędzi; po Twoim ruchu płytką pozostaje odwrócona. Nie obracaj płytki obrazkiem do góry w trakcie ruchu.



### Teleport

W trakcie ruchu, jeśli dotrzesz do jednego z punktów startowych (własnego lub innego gracza), możesz teleportować swój pionek do dowolnego innego punktu startowego, a następnie kontynuować ruch.



### Ucieczka

W trakcie ruchu, możesz wyjść z labiryntu i wejść do niego ponownie jedną z otwartych ścieżek, które prowadzą poza krawędź planszy, a potem kontynuować ruch. Nie możesz zakończyć ruchu poza labiryntem. Możesz nawet wejść z powrotem do labiryntu, przesuwając się na odwróconą obrazkiem do dołu płytkę na krawędzi labiryntu, następnie musisz jednak zakończyć ruch i odwrócić płytkę obrazkiem do góry.



## Gra na poziomie eksperckim

Zasady gry na poziomie eksperckim są takie same, jak w przypadku gry standardowej, musisz jednak znaleźć dwa skarby na planszy w kolejności od lewej do prawej. Kiedy znajdziesz pierwszy skarb, przesuń drugi skarb na puste miejsce po pierwszym skarbie. Kiedy losujesz karty skarbów, bierz je po jednej i wkładaj w pola na planszy gracza od lewej do prawej. Jeśli na Twojej planszy nie ma już skarbów, możesz przystąpić do szukania skarbu umieszczonego najbliższej lewej strony na planszy innego gracza.

