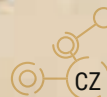


LABYRINTH

TEAM EDITION



Nápad na hru: Max J. Kobbert · Autor: Brett J. Gilbert
Design: Chiara Bellavite, KniffDesign (návod ke hře)
Ilustrace: Naiade, Pilot Studio, Paper Pirates
Redakce: André Maack, Valentin Köberlein



Spolupracujte a najděte všechny poklady, než vám vyprší čas.

Pro 2–4 dobrodruhy od 8 let

Obsah

- ① 1 hrací deska
- ② 34 dílků s chodbami
- ③ 24 karet s pokladem
- ④ 24 *Daidalových* karet
- ⑤ 1 stojánek na karty (*Daidalova* kniha)
- ⑥ 4 hrací figurky
- ⑦ 4 desky pokladů
- ⑧ 12 žetonů s kouzlem:
 - 4× kouzlo posun
 - 4× kouzlo otočení
 - 4× základní kouzla:
 - 1× kouzlo výměna
 - 1× kouzlo průchod
 - 1× kouzlo únik
 - 1× kouzlo teleport



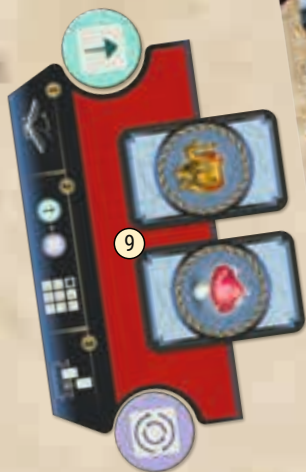
Před první hrou:

Opatrně odstraňte z kartonových desek dílky s chodbami a všechny karty.
Složte *Daidalovu* knihu podle obrázku na kartonové desce.



Příprava

1. Rozložte před sebe herní desku ①.
Zamíchejte 34 dílků s chodbami ②
a položte je lícem nahoru na volná pole
hrací desky tak, že vznikne náhodné
bludiště. Jeden dílek vám zbude. Ten
použijete k posunování chodeb labyrintu.
Položte jej lícem nahoru vedle hrací desky.
2. Zamíchejte 24 karet s poklady ③
a položte je jako dobírací balíček vedle
hrací desky obrázkem
pokladu dolů.
3. Zamíchejte také 24 *Daidalových* karet ④
a položte je lícem dolů na pravou stranu sto-
jάνku na karty (*Daidalova* kniha) ⑤.
4. Nyní si každý vybere 1 herní figurku ⑥
a odpovídající desku pokladů ⑦.
Přebytečný materiál vložte zpět do
krabice. Umístěte svou figurku na
startovní políčko stejné barvy v jednom
z rohů herní desky a položte před sebe
desku pokladů.
5. Poté rozdejte každému 2 žetony s kouzly
⑧: 1× posun a 1× otočení. Položte je
lícem nahoru vedle své desky pokladů.
4 základní kouzla (výměna, průchod, únik
a teleport) budete potřebovat pouze pro
základní a expertní hru. Pokud hrajete
nejprve úvodní hru, vložte je zpět do
krabice.
6. Nyní si vezměte všichni 2 karty s pokladem
z dobíracího balíčku ③. Umístěte je
viditelně (tj. pokladem nahoru) na pole ⑨,
která jsou pro ně určena na vaší desce
pokladů ⑦.
7. Rozhodněte se, kdo začne. Pokud
začínáte, vezměte si *Daidalovu* knihu ⑤
a postavte ji před sebe.



Cíl hry

Daidalos, duch labyrintu, vás zamkl ve svém kouzelném bludišti. Naštěstí pro vás je zde tajný východ: portál, který můžete najít pomocí 24 magických pokladů. Jedině tak můžete uniknout z labyrintu. Spolupracujte a najděte společně všechny poklady, než vám dojde čas!

Začněte každé kolo tím, že otočíte další stránku ve staré *Daidalově* knize. Ta vám řekne, co proti vám *Daidalos* příště chystá. Chce vám zabránit v útěku a pokusí se vás zpomalit posunováním a blokováním chodeb, ukrýváním pokladů a vaším teleportováním sem a tam v bludišti.

Dokážete posbírat všechny poklady a najít tajný portál, dříve než v *Daidalově* knize dojdou stránky? Jinak zůstanete navždy uvězněni v labyrintu!



Tato pravidla vám vysvětlí **úvodní hru**.

Když budete připraveni na větší výzvu, přečtěte si navíc pravidla na konci, která vám vysvětlí **základní** nebo **expertní hru**.

Poklady



Pravidla

Jakmile máte před sebou *Daidalovu* knihu, jste na řadě. Poté hrajete po směru hodinových ručiček a také předáváte knihu dál. Každé kolo se skládá z následujících 3 akcí:

1. Přečtěte si *Daidalovu* knihu

Otočte další stránku v *Daidalově* knize zprava doleva. Takto zjistíte, co *Daidalos* podnikne, aby překazil vaše plány.

2. Použijte žetony s kouzlem a proveďte tah svou hrací figurkou

Použijte své žetony s kouzlem a procházejte labyrintem. Tímto způsobem se můžete dostat k pokladům, které jsou zobrazeny na kartách pokladů na vaší desce pokladů.

3. Konec tahu

Pokud jste ve svém tahu došli k jednomu nebo oběma pokladům, vezměte si nové karty pokladů z dobíracího balíčku. Otočte své použité žetony kouzel opět lícem nahoru. Poté předejte *Daidalovu* knihu dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček.

1. Přečtěte si *Daidalovu* knihu

Na začátku vašeho tahu se *Daidalos* pokusí překazit vaše plány. Otočte další *Daidalovu* kartu, která je lícem dolů, a položte ji lícem nahoru na levou stranu *Daidalovy* knihy, jako byste otáčeli stránku.

Poté postupujte podle pokynů na této kartě.



Otočte dílek s chodbou, který leží vedle hrací desky tak, aby byla vidět jeho **zadní strana**. Poté jej zasuňte do bludiště na

vyznačené pozici. Zasuňte jej dovnitř tak, aby na opačné straně labyrintu vypadl jiný dílek s chodbou.

Položte vypadlý dílek vedle hrací desky. Ten se použije pro další posunování chodeb.

Pokud *Daidalos* vysunul otočený dílek s chodbou, otočte jej zpět lícem nahoru a položte vedle hrací desky. Pokud *Daidalos* vysune dílek s chodbou, na kterém stojí hrací figurka, vraťte tuto figurku zpět na její příslušné startovní pole.



Příklad: Posuňte dílek s chodbou lícem dolů do řady, která je označena šipkou mezi žlutým a červeným startovním políčkem.



Hledejte oba dílky s vyobrazenými poklady nebo symboly. Pokud jsou v bludišti, otočte je tak, aby byla vidět jejich **zadní strana**. Nechte je však na svém místě. Jestliže je dílek již otočen, zůstane otočený. Pokud *Daidalos* otočí dílek s chodbou, na kterém stojí hrací figurka, vraťte tuto figurku zpět na startovní políčko odpovídající barvy.



Předtím



Potom



Postavte obě hrací figurky, které jsou zobrazeny na *Daidalově* kartě, na stejné, vyznačené startovní políčko. Ignorujte figurky, které nejsou ve hře.



Předtím



Potom



2. Použijte žetony s kouzlem a proveďte tah svou hrací figurkou

Nyní je na čase, abyste použili svá kouzla. Změňte labyrint a proveďte svou figurkou takový tah chodbami, abyste se dostali k jednomu nebo oběma pokladům z vaší desky pokladů.

Během svého tahu můžete provést následující akce vždy 1x a v libovolném pořadí:

- použijte kouzlo posunu
- použijte kouzlo otočení
- proveďte tah svou figurkou

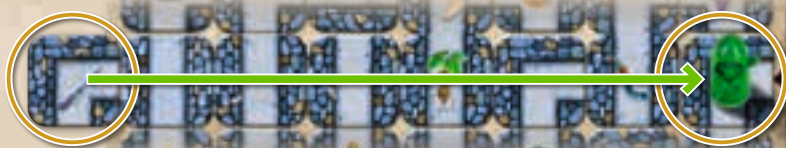


Použijte kouzlo posunu

Před tahem své figurky nebo po něm můžete jedenkrát použít kouzlo posunu: po obvodu hrací desky je 12 šípek. Označují řady, do nichž můžete zasunout dílek s chodbou, který leží vedle hrací desky lícem nahoru. Jakmile se rozhodnete pro řadu, zasuňte dílek s chodbou dostatečně daleko tak, aby se na opačné straně vysunul jiný dílek. Poté, co použijete kouzlo posunu, otočte odpovídající žeton s kouzlem. Toto kouzlo již nemůžete v tomto kole využít.

Pozor! Nemůžete použít kouzlo posunu k vysunutí otočeného dílku s chodbou z labyrintu!

Vysune se při posunu z labyrintu vaše vlastní nebo jiná figurka? Poté ji ihned postavte na opačnou stranu nově vloženého dílku s chodbou. Tento přesun se pro přemístěnou figurku nepočítá jako tah.



Použijte kouzlo otočení

Před tahem figurky nebo po něm můžete jedenkrát použít kouzlo otočení: můžete přitom změnit směr libovolného dílku s chodbou v bludišti. Chcete-li to provést, vezměte dílek s chodbou z labyrintu, natočte jej, jak potřebujete, a vložte jej zpět na stejné místo v labyrintu. Pokud je na dílku s chodbou figurka, zůstane stát na dílku.

Po použití kouzla otočení obraťte odpovídající žeton s tímto kouzlem. Toto kouzlo již nemůžete v tomto tahu použít.



Předtím



Potom

Tah figurkou

Svou hrací figurkou smíte táhnout jedenkrát na jakékoli políčko, k němuž vede nepřerušená chodba v labyrintu. To platí i v případě, že tam již stojí jiná figurka. Můžete táhnout tak daleko, jak budete chtít, a přitom můžete také minout ostatní hrací figurky. Můžete také zůstat stát.

Pozor! Otočené dílky **blokují** vaši cestu, nemůžete přes ně táhnout!



Sbírání pokladů

Abyste mohli sbírat poklady, musíte se pohybovat chodbami bludiště a zastavit na dílku s chodbou, na němž je obrázek jednoho z vašich vyložených pokladů.

Nemůžete sebrat poklady, když projdete kolem pokladu a zastavíte na jiném dílku v chodbě.

Pokud se vám podaří zastavit na pokladu, který odpovídá vašim vyloženým kartám pokladů, znamená to, že jste jej našli. Nyní proveďte následující kroky:

- Položte odpovídající kartu s pokladem z desky pokladů lícem dolů vedle hrací desky. Postupem času tak vznikne obraz tajného portálu, který vám umožní uniknout z labyrintu.

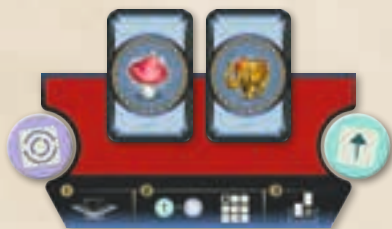
– Pak –

- získáte **bonusový** pohyb. Nyní se můžete pokusit svou figurku přesunout ještě jednou podle pravidel chodbami a najít další poklad nebo se postavit na výhodné místo.

Pokud jste ještě nepoužili jedno nebo obě svá kouzla, můžete je použít před bonusovým tahem nebo po něm. (Možná můžete svými nepoužitými kouzly pomoci také ještě někomu jinému?)

Žádné další poklady na vaší desce hráče?

Ke konci hry, když je dobírací balíček karet pokladů prázdný a vy již nemáte žádné karty pokladů na své desce hráče, můžete také ve svém tahu pomáhat ostatním a sbírat jejich poklady.

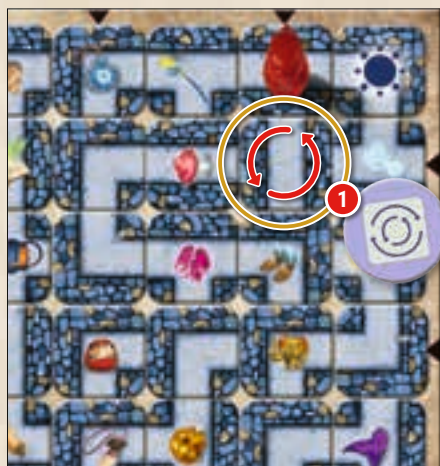


Příklad: Najděte druhý poklad.

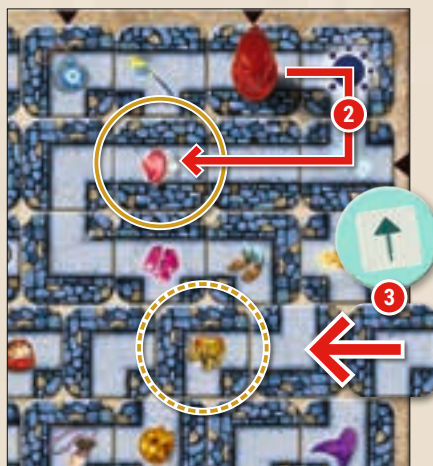
Najděte druhý poklad

Pokud jste získali bonusový tah, můžete se pokusit najít druhý poklad ze své desky pokladů. Pokud uspějete, našli jste oba poklady v jednom tahu!

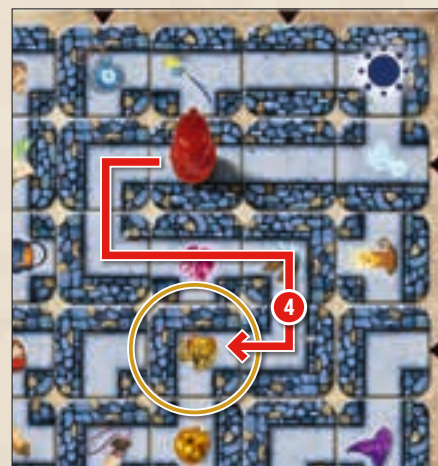
Pozor! Poté, co jste našli druhý poklad, již **nemůžete získat další** bonusový tah!



Dva poklady na desce hráče jsou houba a slon. Použijte kouzlo otočení **1**, abyste si zprůchodnili cestu k houbě.



Použijete svůj tah k tomu, abyste se dostali k houbě a sebrali ji **2**. Protože jste v tomto tahu našli svůj první poklad, získáváte ještě bonusový tah. Před bonusovým tahem použijte své kouzlo posunu **3**, abyste změnili labyrint.



Tak se můžete dostat ke slonovi a najít v tomto tahu druhý poklad **4**. Nezáiskáváte žádný další bonusový tah. Použili jste obě svá kouzla a váš tah nyní končí.

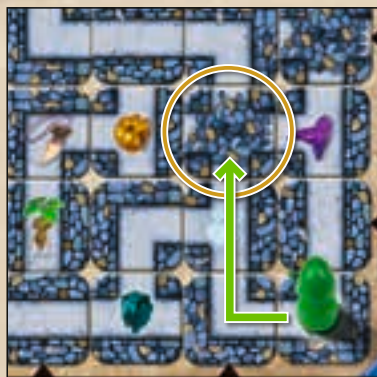
Otočení dílků, které jsou lícem dolů

Svou figurkou **nemůžete** táhnout přes dílky, které jsou otočené lícem dolů. Můžete **však táhnout přímo na** dílek s chodbou, který je otočný lícem dolů.

K tomuto otočenému dílku musí vést průchozí cesta a vaše hrací figurka musí **zůstat stát** na tomto dílku.

Pokud to uděláte, můžete dílek s chodbou otočit opět lícem nahoru! Chcete-li to provést, vyjměte dílek z bludiště, otočte jej lícem nahoru s **libovolnou orientací** a vložte jej zpět na stejné místo v bludišti. Poté postavte svou figurku zpět na dílek, který je nyní lícem nahoru. Znovu vložený dílek s chodbou nemusí navazovat na cestu, kterou jste použili v předchozím tahu.

Při dalším tahu můžete táhnout hrací figurkou jako obvykle.



Předtím



Potom

Daidalos často otáčí dílky s poklady. Proto se může stát, že budete muset na tyto dílky táhnout, abyste je mohli otočit, a teprve pak si můžete poklad vzít. Pokud se vám podaří při otočení odhalit poklad, který je na vaší desce pokladů, tak jste jej získali. Odložte odpovídající kartu pokladu jako obvykle.

Pozor: Bonusový tah získáte, pokud ve svém tahu najdete první poklad, ale ne tehdy, pokud je to druhý poklad ve vašem tahu.

Žádné dívání!

Nesmíte se podívat na dílky, které jsou lícem dolů, aniž byste je otočili při tahu. Nejlepší je tedy si zapamatovat, kde který poklad leží.

3. Konec tahu

Na konci svého tahu uděláte následující:

- Našli jste poklady? Potom si vezměte z dobíracího balíčku nové poklady. Pokud je balíček prázdný, tuto akci přeskočte.
- Použili jste kouzla? Pak otočte všechny použité žetony kouzel zpět lícem nahoru, abyste je měli v příštím tahu znovu k dispozici.
- Poté **předějte *Daidalovu* knihu** po směru hodinových ručiček dalšímu hráči. Nyní začíná svůj tah tato osoba.

Konec hry

Společně **vyhrajete**, pokud se vám podaří posbírat všech 24 pokladů dříve, než v *Daidalově* knize dojdou stránky. Zadní strany 24 karet pokladů tvoří dohromady obraz tajemného portálu, který vám umožní uniknout z labyrintu.

Společně **prohrajete**, pokud v knize již nejsou žádné další stránky k otočení a vy jste ještě nenašli všechny poklady, takže portál není kompletní.

Zapamatujte si

- Svá kouzla nemusíte použít. Pokud vám však nějaká kouzla zbyla, můžete jimi pomoci ostatním. Smíte je však použít pouze ve svém vlastním tahu.
- Svá kouzla můžete použít pouze v jednom tahu. Můžete je však použít před svým tahem bludištěm nebo po něm.
- Nikdy nesmíte použít své kouzlo posunu pro vysunutí dílku z bludiště, který je otočen lícem dolů.
- Pomocí kouzla posunu můžete posunout libovolnou řadu. Také můžete vrátit zpět předchozí posun (kromě toho, který provedl *Daidalos*).
- Pokud ve svém tahu najdete první poklad, získáte bonusový tah. Pokud ve svém tahu najdete druhý poklad, bonusový tah již nezískáte. V jednom kole tedy můžete nasbírat maximálně 2 poklady.
- Hru vyhrajete tehdy, když najdete poslední poklad a použijete jej k sestavení tajemného portálu labyrintu. Nemusíte se vracet zpět na svá startovní políčka.



Základní hra

Základní hra se hraje stejně jako úvodní hra. Na výběr máte však **4 nová kouzla**.

Na začátku hry všichni dostanete kouzlo posunu jako obvykle. Pak si vezměte 1× kouzlo otočení a také 4 základní kouzla (1× kouzlo výměny, 1× kouzlo průchodu, 1× kouzlo teleportu a 1× kouzlo úniku). Vraťte 3 zbývajících kouzla otočení do krabice. Rozdejte každému hráči jeden z 5 žetonů kouzel. Buď si je vyberete, nebo si je náhodně vytáhnete. Všechny nepoužité žetony kouzel vraťte do krabice.

Již víte, jak funguje kouzlo posunu a otočení. Další kouzla jsou vysvětlena zde:

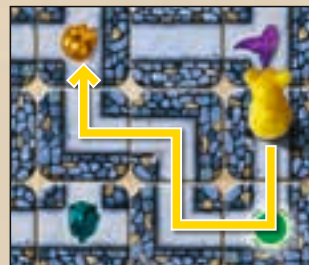


Výměna

Před provedením tahu nebo po něm můžete jedenkrát použít kouzlo výměny. Chcete-li to provést, vyměňte dva sousedící (ne diagonálně) dílky s chodbou. Mohou být také otočené lícem dolů. Dílky s chodbou ale nesmíte ani natáčet (měnit směr), ani dávat lícem nahoru. Figurky, které se na nich nacházejí, se stěhují s vyměněnými dílky.



Předtím



Potom



Průchod

Když použijete kouzlo průchodu, můžete svou figurkou jednou projít otočeným dílkem do průchozí sousední chodby. Přitom se dílek neotáčí lícem nahoru.



Teleport

Pokud se při tahu figurkou dostanete na jakékoli startovní políčko (vaše nebo jiné) a použijete kouzlo teleportu, můžete se odtud jedenkrát teleportovat na jiné startovní políčko (vaše nebo jiné) a odtud dál pokračovat s tahem vaší figurkou.



Únik

Když použijete kouzlo úniku, můžete jednou opustit bludiště otevřenou chodbou vedoucí k okraji hrací desky a znovu vstoupit jakoukoli jinou otevřenou chodbou na okraji desky. Odtud můžete pokračovat v tahu jako obvykle. Svůj tah nesmíte ukončit mimo hrací desku. Můžete také znovu vstoupit do labyrintu přes otočený dílek s chodbou. Ten pak otočíte lícem nahoru a tam svůj tah **ukončíte**.



Expertní hra

Expertní hra se řídí pravidly základní hry. Své poklady však musíte sbírat v pořadí zleva doprava, jak leží na vaší desce pokladů. Poté, co seberete poklad nalevo, posuňte poklad z pravé strany na volné místo nalevo na desce pokladů. Na konci svého tahu si vezměte nové poklady a pokládejte je postupně na pole na desce pokladů zleva doprava. Pokud již na desce pokladů nebudete mít žádný poklad, stále můžete pomáhat sbírat poklady ostatním hráčům. Ovšem pouze vždy jen ty poklady, které leží na deskách pokladů vlevo.

