

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 przesuвай labirynt, aby odkrywać nowe ścieżki. Uważaj jednak: ściany mogą się przesunąć, 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 przesuwać kafelki ścieżki, aby utworzyć przejście do przedmiotu lub stworzenia, które chcesz znaleźć.

Wygrywa pierwszy gracz, który znajdzie wszystkie obiekty ze swoich kart z obrazkami i wróci na swoje pole startowe.

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 wolny kafelek, który służy 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 startowym w tym samym kolorze. Pola startowe 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 pierwsze stworzenie lub 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. PRZESUŃ PIONEK. *Postaraj się podczas swojego ruchu postawić pionek na polu z obiektem przedstawionym na Twojej odkrytej karcie z obrazkiem. Musisz zawsze najpierw przesunąć szereg pól labiryntu, a następnie przesunąć swój pionek.*

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

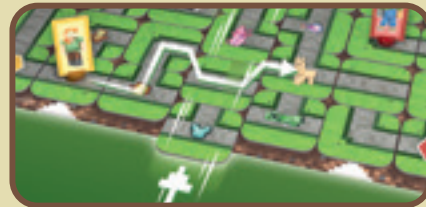


Uwaga: Należy zawsze wsunąć wolny kafelek labiryntu, nawet jeśli możesz dotrzeć do poszukiwanego stworzenia lub przedmiotu bez przesuwania kafelków.

2. PRZESUŃ PIONEK

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

Możesz przechodzić po polach, na których stoją pionki innych graczy, a nawet zatrzymywać się na nich. Możesz też nie ruszać się z miejsca. Znajdujesz poszukiwany obiekt, 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 następne stworzenie lub przedmiot, który musisz znaleźć.



Wskazówka: *Jeśli nie możesz dojść do obiektu 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

Wygrywa gracz, który jako pierwszy wróci na swoje pole startowe po odnalezieniu wszystkich stworzeń i przedmiotów ze swoich kart z obrazkami. Wówczas gra natychmiast się kończy.

PORADY DOTYCZĄCE GRY Z MŁODSZYMI DZIEĆMI:

Rozdaj karty z obrazkami tak jak zazwyczaj. Następnie rozłóż je przed sobą odkryte (tak, aby widoczne były wszystkie stworzenia i przedmioty). Podczas swojej kolejki spróbuj dotrzeć do dowolnego obiektu widocznego na jednej z kart. Gdy znajdziesz przedmiot, obróć jego kartę rewersem do góry. Gdy odwrócisz wszystkie karty z obrazkami, musisz wrócić swoim pionkiem na pole startowe, aby wygrać.



7+

2-4

MINECRAFT LABYRINTH

DESCOPERĂ CIUDATUL LABIRINT MINECRAFT!

Ia 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.

5 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 știți 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.

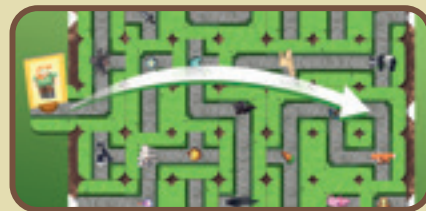
1. MODIFICAREA LABIRINTULUI

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 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 modifizi 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.

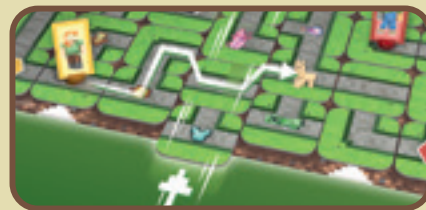


Notă: Cartonașul de labirint de rezervă trebuie să fie întotdeauna introdus, chiar dacă poți ajunge la elementul pe care îl cauți fără a muta verun cartonaș.

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

Jucătorul care ajunge primul pe poziția sa de start după ce a găsit toate obiectele și creaturile de pe cărțile sale ilustrate devine câștigător! Atunci jocul se încheie imediat.

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 LABYRINTH

ИЗСЛЕДВАЙТЕ ЛУДИЯ ЛАБИРИНТ НА MINECRAFT!

Хвани кирката и се впусни в невероятно приключение из лабиринта, където ще откриеш ценни предмети, както и приятелски и враждебни мобове. Умело премествай лабиринта, за да разкриваш нови пътеки. Но внимавай: стените могат да се преместят точно когато си на крачка от откриването на целта.

СЪДЪРЖАНИЕ:

- А) 1 игрална дъска
- Б) 34 плочки на лабиринта
- Ц) 24 карти с картинки
- Д) 4 пешки
- Е) 4 кирки

Ц



Б

А

Д

Е



ЦЕЛ НА ИГРАТА

Умело премествай плочките на лабиринта, за да създадеш път към героя или предмета, който искаш да намериш. Печели първият играч, който намери всички обекти от своите карти с изображения и се върне на началното си поле.

ПОДГОТОВКА

Преди първата игра: внимателно извадете плочките на лабиринта, пешки и картите с изображения от картонената рамка.

ПРЕДИ ВСЯКА ИГРА:

Разбъркайте 34-те плочки на лабиринта и ги поставете с лицето нагоре върху празните полета на игралното поле, за да създадете на случаен принцип пътищата на лабиринта. Трябва да остане една допълнителна плочка,

която служи за преместване на лабиринта.

Разбъркайте 24-те карти с изображения и ги разпределете поравно между играчите. Подредете своите карти на купчина пред себе си с лицето надолу. Не ги разглеждайте. Сега изберете пешка и я поставете върху началното поле със същия цвят. Началните полета се намират в ъглите на игралното поле.

Ако играете с използване на допълнителното правило за кирката (виж последната страница), всеки играч получава и по една кирка. Поставете я пред себе си с цветната страна нагоре.

Можете да започнете играта!



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Всеки играч разкрива най-горната карта с изображение от своята купчина, но не я показва на останалите играчи. Тя показва първия обект, който трябва да бъде намерен. Започва играчът, който последен е играл Minecraft. Ако има съмнения, започва най-младият играч. Играта продължава по посока на часовниковата стрелка. Ходът на играча винаги се състои от две стъпки:

1. ПРЕМЕСТИ ЛАБИРИНТА

2. ПРЕМЕСТИ ПЕШКА Когато дойде вашият ход, опитайте се да преместите пешка си до мястото в лабиринта, което изобразява предмета на текущата ви картинка. Винаги трябва първо да преместиш пътеката на лабиринта с допълнителната плочка, а след това да преместиш своята пешка.

1. ПРЕМЕСТИ ЛАБИРИНТА

Отстрани на игралното поле има дванадесет стрелки.

Те показват пътеките, в които може да се вмъкне свободната плочка на лабиринта. В началото на своя ход избири пътека и вмъкни в нея свободната плочка на лабиринта, за да избуташ точно една плочка от другата страна на игралното поле. Съществува едно ограничение: не можеш да вмъкнеш плочката на мястото, от което тя е била избута в предишния ход.



Съвет: В началото оставете плочката с пътя там, където е избутана. Тогава веднага ще видите къде не можете да да го поставите през този ход.

Ако след изместването на пътеката на лабиринта някои пешки се окажат извън игралното поле, те трябва незабавно да бъдат поставени върху нововмъкнатата плочка на лабиринта от противоположната страна на полето. Това не се счита за ход.

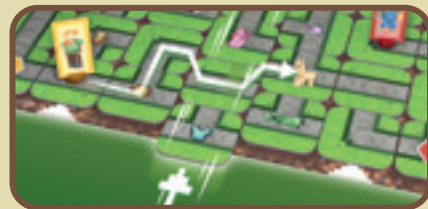
Забележка: Винаги трябва да се вмъква свободната плочка на лабиринта, дори ако можете да достигнете търсения обект без преместване на плочките.

2. ПРЕМЕСТИ ПЕШКА

След като изместите лабиринта, можете да преместите пешка си на произволен брой полета по непрекъснатата пътека.

Можете да преминавате през полета, заети от пешки на други играчи, и дори да спирате върху тях. Можете също така да не се местите изобщо. Намирате търсения обект, когато завършите движението си върху полето, което го изобразява. Поставете неговата карта до купчината с лицето нагоре. След това можете да погледнете следващата карта от своята купчина. Тя показва следващия обект, който трябва да намерите.

Съвет: Ако не можете да достигнете предмета в своя ход, опитайте се да се приближите до него, за да можете да го достигнете в следващия си ход.



НЕЗАДЪЛЖИТЕЛНО ПРАВИЛО: ИЗПОЛЗВАНЕ НА КИРКА



Веднъж по време на играта всеки играч може да използва кирка преди да премести пешката си. Използването ѝ позволява да преминете през стена, сякаш тя не съществува.

Забележка: Кирката може да се използва само веднъж по време на играта.

След използване на кирката обърнете нейната карта със сивата страна нагоре. Така всички играчи ще видят кой вече е използвал своята кирка.

Сега е ред на играча отляво от вас:

Първо трябва да постави резервната плочка от лабиринта, след това да премести своя пешка и т.н.

КРАЙ НА ИГРАТА

Играчът, който пръв достигне стартовото си поле, след като е намерил всички предмети и създания от своите карти с картинки, става победител! Тогава играта приключва незабавно.

СЪВЕТИ ЗА ИГРА С ПО-МАЛКИ ДЕЦА:

Раздайте картите с изображения както обикновено. След това ги подредете пред себе си с лицето нагоре, така че всички обекти да са видими. По време на своя ход се опитайте да достигнете който и да е обект, видим на някоя от картите. Когато го намерите, обърнете съответната карта с лицето надолу. Когато обърнете всички свои карти с изображения, върнете пешка си на началното поле, за да спечелите.



© 2026 Mojang AB. All Rights Reserved. Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang Studios logo and the Creeper logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

©2026

ravensburger.com/service

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg







© 2026 Mojang AB. All Rights Reserved. Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang Studios logo and the Creeper logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

Ravensburger

243856