

Ravensburger® Spiele nr 21 931 5 • Autor: Max J. Kobbert • Ilustracje: Joachim Krause



Zajmująca przygoda czeka małe duszki w labiryncie pełnym sekretów. Wybierzcie się z nimi na wyprawę odkrywczą i odszukajcie tajne sekrety. Przesuwajcie korytarze, otwierajcie lub zamykajcie ścieżki. Tylko ten, kto nie straci orientacji, dotrze do celu rozwiąże tajemnicę labiryntu.

Zawartość:

- 1 plansza do gry
- 17 kart z korytarzami
- 12 żetonów sekretów
- 4 duszki  
(każdy z dwóch części)

Zajmująca rywalizacja dla 2 – 4 dzieci w wieku od 5 lat

## Celem gry

jest dotarcie swoim duszkiem do motywów zilustrowanych na żetonach sekretów i zebranie największej ilości żetonów.



## Przygotowanie

Przed rozpoczęciem pierwszej gry ostrożnie wycińnijcie z arkuszy natłoczone **karty z korytarzami i żetony sekretów**.

Przygotujcie **pionki** do gry, wciskając każdego duszka do plastikowej podstawki w taki sposób, żeby zaskoczył. Raz złożonych duszków nie rozkłada się ponownie po zakończeniu gry.

**Planszę** do gry połóżcie na środku stołu, tak żeby była dostępna dla każdego gracza.

Zakryte **karty z korytarzami** pomieszczone a następnie rozłóżcie odkryte na wolne miejsca na planszy. W ten sposób powstaje przypadkowo ułożony labirynt. Pozostaje wam jedna nadliczbowa karta z korytarzem. Połóżcie ją najpierw obok planszy. Będzie wam potrzebna później do przesuwania labiryntu.

Zakryte **żetony sekretów** pomieszczone na stole i połóżcie je obok planszy. Każdy z was wybiera sobie jednego **duszka** i ustawia go na pasującym kolorem polu w rogu planszy.

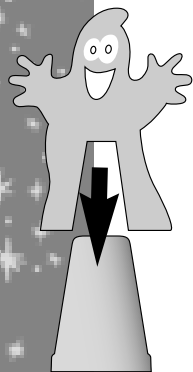
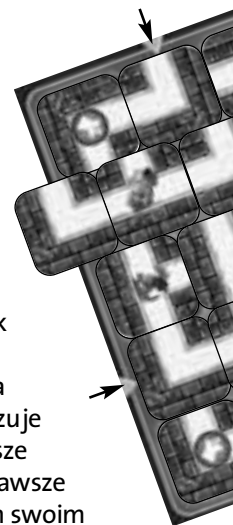
## Zaczynamy

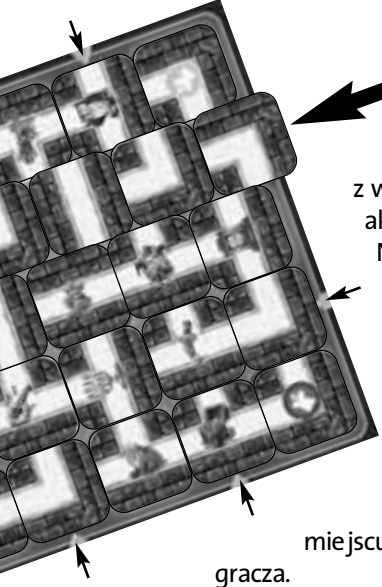
Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Najodważniejszy z graczy zaczyna. Odwraca jeden z żetonów sekretów. Żeton ten wskazuje pierwszy cel, do którego muszą dotrzeć wasze duszki. W tym celu **najpierw** przesuwacie zawsze labirynt, a dopiero **potem** wykonujecie ruch swoim duszkiem.

## Jak przesuwać labirynt

Gdy przypada na was kolej, wsuwacie z jednej strony nadliczbową kartę z korytarzami na planszę. Miejsca, na które można wsunąć kartę zostały zaznaczone na brzegach planszy strzałkami. Przesuńcie kartę tak daleko na planszę, żeby wypchnąć z planszy inną, leżącą po przeciwległej stronie kartę z korytarzami.



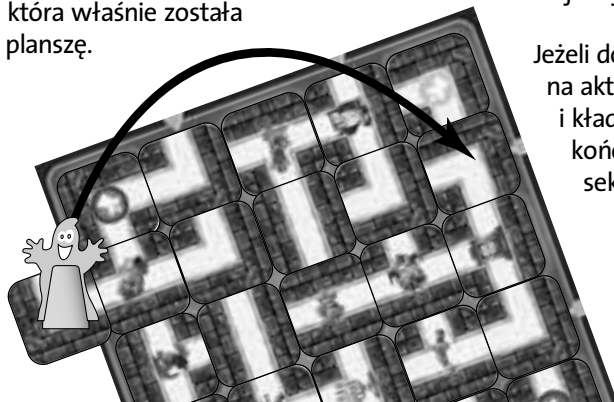


Kartę z korytarzami możecie wsunąć na dowolne miejsce, z wyjątkiem miejsca z którego akurat została wypchnięta.

Nie możecie więc wykonać z powrotem tego ruchu, który właśnie wykonał poprzedni gracz.

Wypchnięta z planszy karta pozostaje na brzegu planszy do chwili, aż zostanie w innym miejscu wsunięta przez następnego gracza.

Jeżeli podczas przesuwania korytarzy wypchnięta zostanie karta, na której stoi duszek, przestawiacie tego duszka na przeciwległą stronę na kartę z korytarzami, która właśnie została wsunięta na planszę.



Takie przestawienie duszka nie liczy się jeszcze jako ruch.

Jeżeli przypada na was kolej, musicie zanim wykonacie ruch swoim duszkiem, w każdym przypadku najpierw przesunąć labirynt, i to nawet wówczas, jeśli dotarliście do szukanego motywu bez przesuwania korytarzy.



### Ruch duszkami

Po przesunięciu labiryntu, wykonujecie ruch swoim duszkiem. Możecie przesunąć duszka na dowolne pole, na które wasz duszek może dotrzeć **nieprzerwaną** ścieżką.

Poza tym możecie przesuwać duszka tak daleko, jak wam się podoba lub zrezygnować z ruchu duszkiem. Na jednym polu może stać kilka duszków.

Jeżeli dotrzecie do motywu, który przedstawiony jest na aktualnym żetonie sekretów, zabieracie ten żeton i kładzicie go przed sobą. Wasz ruch dobiega końca, a następny gracz odkrywa nowy żeton sekretów.

Jeżeli nie docieracie do szukanego motywu bezpośrednią ścieżką, możecie przesunąć swojego duszka do miejsca, które jest dogodną pozycją wyjściową dla waszego następnego ruchu. Następnie kolejny gracz wykonuje swój ruch. Próbuje dotrzeć swoim duszkiem do **tego samego** motywu. Gra przebiega w ten sposób tak do momentu, aż któryś z was dotrze do motywu. Gracz ten wygrywa żeton sekretów. Dopiero teraz następny gracz odwraca nowy żeton sekretów.

## Zakończenie gry

Gdy jeden z graczy stanie duszkiem na motywie zilustrowanym na ostatnim żetonie sekretów, zabiera żeton i gra dobiega końca.

Wygrywa ten z graczy, który posiada najwięcej żetonów sekretów.

## Wariant dla do wiadczonej graczy w labiryncie

Na początku mieszacie dokładnie zakryte żetony sekretów i rozdajecie je po równo pomiędzy graczy. Każdy gracz układa przed sobą zakryte żetony w postaci stosu.

Gdy przypada na ciebie kolej, bierzesz swój górny żeton i oglądasz go tak, żeby inni gracze nie widzieli znajdującego się na nim motywu. Następnie ponownie odkładasz ten żeton przed sobą z zakrytym motywem. Teraz tylko ty znasz motyw, do którego musisz dotrzeć swoim duszkiem. Jak już wyżej opisano, przesuwasz więc najpierw labirynt, a następnie wykonujesz ruch swoim duszkiem. Jeżeli dotarłeś do motywu, odkrywasz swój żeton sekretów i kładziesz go przed sobą. Twój ruch dobiega końca.

Jeżeli nie dotarłeś do szukanego motywu, przesuwasz swojego duszka tak daleko, jak tylko chcesz lub zostawiasz go na miejscu. W następnej rundzie próbujesz ponownie dotrzeć do motywu. Teraz przypada kolej na następnego gracza. Gracz ten ogląda również swój górny żeton sekretów i próbuje swoim duszkiem dotrzeć do swojego motywu.

Jeżeli któryś z graczy odwrócił swój ostatni żeton sekretów, musi spróbować wrócić swoim duszkiem na pole startowe. Wygrywa ten, komu jako pierwszemu się to uda.



Ravensburger® Spiele č. 21 931 5 • Autor: Max J.Kobert • Ilustrace: Joachim Krause



V záhadném labyrintu čeká na malá strašidla napínavé dobrodružství. Vypravte se s nimi na objevnou cestu a za hledáním ukrytých tajemství. Chodby se posouvají, cesty se otevírají nebo zavírají. Jen ten, kdo si zachová přehled, se dostane k cíli a může odhalit tajemství labyrintu.

**Obsah:**

- 1 herní plán
- 17 karet s chodbami
- 12 žetonů s tajemstvími
- 4 strašidla (ze 2 částí)
- 1 návod ke hře

Velká posouvací zábava pro 2-4 hráče od 5 let

## Cílem hry

je dojet se svým strašidlem k motivům, které jsou zobrazeny na žetonech s tajemstvím a nasbírat jich co nejvíce.



## Příprava

Před první hrou opatrně oddělte karty s chodbami a žetony s tajemstvím z perforovaného kartónu.

Hrací figurky složte nastrčením strašidla na plastový podstavec až nadoraz. Strašidla jsou nyní smontována a už se nerozebírají.

Doprostřed stolu položte herní plán tak, aby na něj všichni hráči dobře dosáhli.

Karty s chodbami nejprve zamíchejte tak, abyste na ně neviděli a poté je odkryté rozdělte na volná políčka herního plánu. Vznikne tak náhodně vytvořený labyrint. Jedna karta chodby vám přitom zbude.

Nejprve zůstane karta ležet vedle herního plánu. Budete ji potřebovat později při posouvání labyrintu.

Žetony s tajemstvím zamíchejte na stole obrázkem dolů a položte je vedle herního plánu.

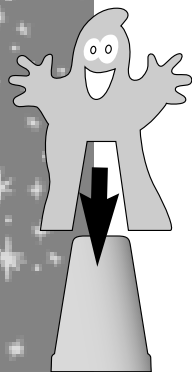
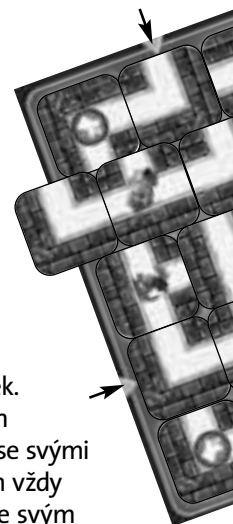
Každý si vyberte jedno **strašidlo** a postavte je do rohu herního plánu na políčko stejné barvy.

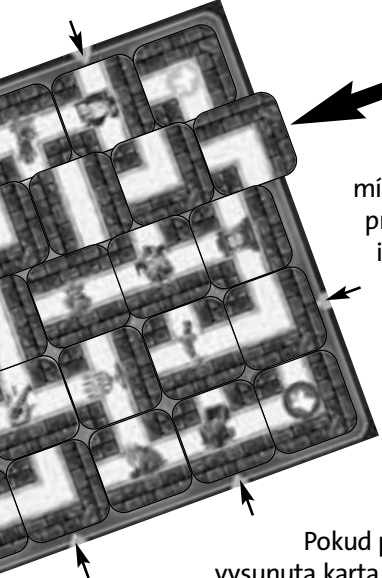
## Hra může začít

Hraje se dokola ve směru hodinových ručiček. Začíná nejodvážnější hráč. Otočí jeden žeton s tajemstvím. Žeton ukáže první cíl, kterého se svými strašidly musíte dosáhnout. Za tímto účelem vždy **nejprve** posunete labyrint, a **potom** táhnete svým strašidlem.

## Posouvání labyrintu

Když jste na řadě, zasunete přebývajícím kartou s chodbou ze strany do herního plánu. Místa, kde kartu můžete zasunout, jsou na okraji plánu označena šipkou. Kartu zasunete do herního plánu natolik, aby se karta s chodbou na druhé straně vysunula z labyrintu.

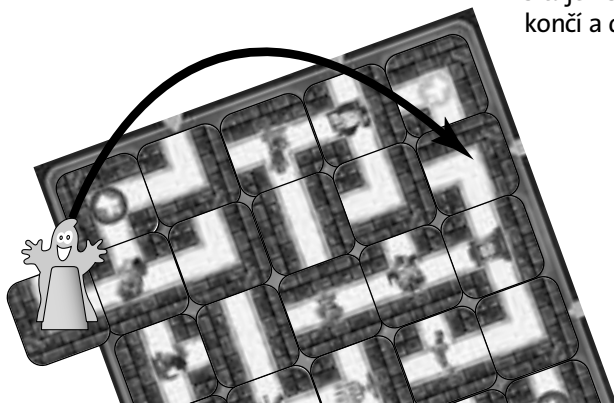




Kartu s chodbou můžete zasouvat na libovolném místě, kromě řady, která byla právě vysunuta. Nesmíte tedy ihned zrušit tah předchozího hráče.

Vysunutá karta zůstane ležet na okraji herního plánu, dokud ji další hráč na jiném místě znovu nezasune.

Pokud při posouvání chodeb bude vysunuta karta, na které stojí strašidlo, postavíte toto strašidlo na právě nově zasunutou kartu s chodbou na opačné straně herního plánu.



Toto přesunutí strašidla však není považováno za tah.

V okamžiku, kdy přijdete na řadu, musíte v každém případě vždy nejprve posunout labyrint, než táhnete svým strašidlem, i kdybyste hledaného motivu mohli dosáhnout bez posouvání chodeb.



### Tah strašidly

Po posunutí labyrintu táhnete svým strašidlem. Smíte táhnout na každé políčko, na které se vaše strašidlo může dostat nepřerušovanou cestou. Jinak smíte táhnout jak daleko chcete nebo zůstat stát. Na jednom políčku smí stát i více strašidel.

Když k motivu, zobrazenému na žetonu s tajemstvím postoupíte přímo, vezměte si tento žeton s tajemstvím a odložte ho před sebe. Váš tah tím končí a další hráč otočí nový žeton s tajemstvím.

Pokud k hledanému motivu nedorazíte přímou cestou, smíte svým strašidlem táhnout tak daleko, abyste pro váš příští tah měli výhodnější výchozí pozici. Pak je na řadě další hráč. Ten se nyní pokusí dojet se svým strašidlem k **témuž** motivu. Tímto způsobem pokračuje tak dlouho, dokud jeden z vás k motivu nedojede. Tento hráč pak vyhrává žeton s tajemstvím. Teprve nyní otočí další hráč nový žeton.

## Konec hry

Jakmile některý z hráčů se svým strašidlem dojede na motiv posledního žetonu, vezme si ho a ukončí tak hru.

Vyhrává hráč, který má před sebou nejvíce žetonů s tajemstvím.

## Varianta pro zručné hráče

Nejprve dobře promíchejte žetony s tajemstvím tak, abyste na ně neviděli a rovným dílem je rozdělte mezi všechny hráče. Každý hráč položí své žetony před sebe na hromádku, obrázkem dolů.

Když přijdete na řadu, sejměte jeden žeton s tajemstvím ze své hromádky a podívejte se na něj tak, aby vaši spoluhráči motiv neviděli, a pak ho před

sebe položte obrázkem dolů. Teď znáte jenom vy motiv, ke kterému se musíte se svým strašidlem dostat. Nyní nejprve posunete labyrint, a pak táhnete svým strašidlem tak, jak bylo popsáno výše. Když k motivu z vašeho žetonu s tajemstvím dojedete, odkryjete žeton a položíte ho vedle sebe. Váš tah tím končí.



Pokud k vašemu hledanému motivu nedojedete, táhnete svým strašidlem, jak daleko chcete nebo ho necháte stát. V dalším kole se znovu pokusíte k motivu dojet. Nyní je na řadě další hráč. Ten si také prohlédne svůj svrchní žeton s tajemstvím a pokusí se k tomuto motivu dojet se svým strašidlem.

Když hráč otočí svůj poslední žeton s tajemstvím, musí se ještě pokusit táhnout svým strašidlem zpět na startovní políčko. Vyhrává ten, komu se to podaří jako prvnímu.

© 1995 / 2008 Ravensburger Spieleverlag





Ravensburger® Spiele Nr. 21 931 5 • Autor: Max J. Kobbert • Ilustrácie: Joachim Krause



Super hra s presunmi pre 2 - 4 hráčov od 5 rokov

V tajupnom labyrinte čaká na malé strašidlá napínavé dobrodružstvo. Vyďte sa s nimi na prieskumnú cestu a začnite hľadať ukryté tajomstvá. Chodby sa otvárajú alebo zatvárajú. Len ten, kto si zachová prehľad, sa dostane do cieľa a môže odhaliť tajomstvo labyrintu.

Obsah:

- 1 hrací plán
- 17 kariet s chodbami
- 12 žetónov  
s tajomstvami
- 4 strašidlá  
(každé z 2 častí)
- 1 návod na hru

## Cieľom hry

je dostať sa so svojím strašidlom k motívu, ktoré sú znázornené na žetónoch s tajomstvami a zozbierať ich čo najviac.



## Predpríprava

Pred prvou hrou obozretne vyberte karty s chodbami a žetóny s tajomstvami z perforovaného kartónu.

Hracie figúrky zložte nastrčením strašidla na plastový podstavec až nadoraz. Strašidlá sú teraz zmontované a už sa nerozoberajú.

Doprostred stola položte hrací plán tak, aby naň všetci hráči dobre dočiahli.

Karty s chodbami najprv zamiešajte tak, aby ste na ne nevideli a potom ich odkryté rozložte na voľné políčka hracieho plánu. Vznikne tak náhodne vytvorený labyrint. Jedna karta chodby Vám ostane navyše. Najskôr ostane karta ležať vedľa hracieho plánu. Budete ju potrebovať neskôr pri posúvaní labyrintu.

Žetóny s tajomstvami zamiešajte na stole obrázkom dolu a položte ich vedľa hracieho plánu.

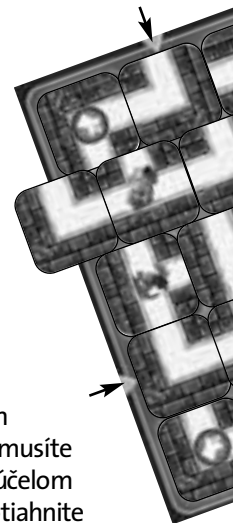
Každý si vyberte jedno **strašidlo** a postavte ho do rohu hracieho plánu na políčko rovnakej farby.

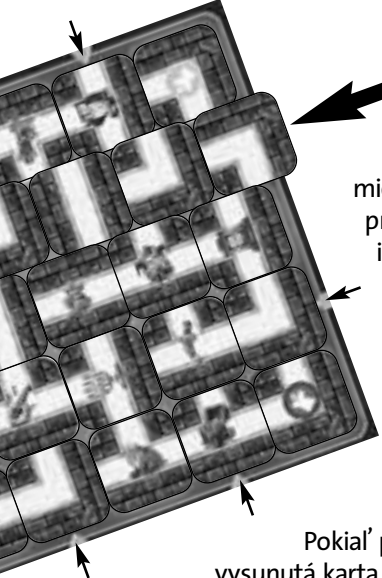
## Hra môže začať

Hrá sa dokola v smere hodinových ručičiek. Začína najodvážnejší hráč. Otočí jeden žetón s tajomstvom. Žetón ukáže prvý cieľ, ktorý musíte so svojimi strašidlami dosiahnuť. Za týmto účelom vždy najskôr posuniete labyrint a potom potiahnete svojím strašidlom.

## Posúvanie labyrintu

Keď ste na rade, zasuniete zvyšnú kartu s chodbou zo strany do herného plánu. Miesta, kde kartu môžete zasunúť, sú na okraji plánu označené šípkou. Kartu zasunúť do hracieho plánu natoľko, aby sa karta s chodbou na druhej strane vysunula z labyrintu.

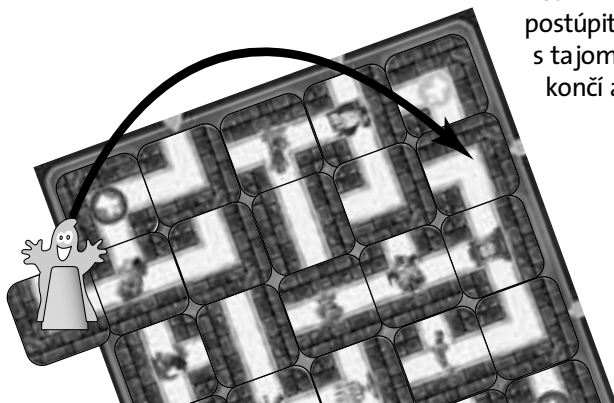




Kartu s chodbou môžete zasúvať na ľubovoľnom mieste, okrem rady, ktorá bola práve vysunutá. Nesmiete teda ihneď zrušiť ťah predošlého hráča.

Vysunutá karta ostane ležať na okraji hracieho plánu, pokiaľ ju ďalší hráč na inom mieste znovu nezasunie.

Pokiaľ pri posúvaní chodieb bude vysunutá karta, na ktorej stojí strašidlo, postavíte toto strašidlo na práve novo zasunutú kartu s chodbou na opačnej strane hracieho plánu.



Toto presunutie strašidla však nie je považované za ťah.

V okamihu, keď pridete na radu, musíte v každom prípade vždy najskôr posunúť labyrint, než potiahnete svojim strašidlom, aj keby ste hľadaný motív mohli dosiahnuť bez posúvania chodieb.



### Ťah strašidlami

Po posunutí labyrintu ťahajte svojim strašidlom. Smiete potiahnuť na každé políčko, na ktoré sa vaše strašidlo môže dostať **neprerušovanou** cestou. Inak môžete potiahnuť tak ďaleko, ako chcete, alebo aj ostať stáť. Na jednom políčku môže stáť i viac strašidiel.

Keď k motívu, zobrazenému na žetóne s tajomstvom postúpíte priamo, vezmite si tento žetón s tajomstvom a odložte ho pred seba. Váš ťah týmto končí a ďalší hráč odhalí nový žetón s tajomstvom.

Pokiaľ k hľadanému motívu nedorazíte priamou cestou, môžete svojím strašidlom potiahnuť tak ďaleko, aby ste pre Vás ďalší ťah mali výhodnejšiu východiskovú pozíciu. Potom je na rade ďalší hráč. Ten sa teraz pokúsi dostať sa so svojím strašidlom k tomu istému vyobrazeniu. Týmto spôsobom pokračujte tak dlho, pokiaľ jeden z Vás k vyobrazeniu nedôjde. Tento hráč potom vyhráva žetón s tajomstvom. Až potom nasledujúci hráč otočí nový žetón.

## Koniec hry

Akonáhle niektorý hráč so svojím strašidlom dôjde na vyobrazenie posledného žetónu s tajomstvom, zoberie si ho a ukončí tak hru.

Vyhráva ten hráč, ktorý má pred sebou najviac žetónov s tajomstvom.

## Variant pre skúsených hráčov

Na začiatku dobre premiešajte žetóny s tajomstvom tak, aby ste na ne nevideli a rovným dielom ich rozdeľte medzi všetkých hráčov. Každý hráč položí svoje žetóny pred seba na kôpku, obrázkom dolu.

Na začiatku dobre premiešajte žetóny s tajomstvom tak, aby ste na ne nevideli a rovným dielom ich rozdeľte medzi všetkých hráčov. Každý hráč položí svoje žetóny pred seba na kôpku, obrázkom dolu.



Ak hľadané vyobrazenie nedosiahnete, potiahnite svojím strašidlom tak ďaleko ako chcete, alebo ho nechajte stáť.

V ďalšom kole sa opäť pokúste dosiahnuť dané vyobrazenie. Teraz je na rade ďalší hráč. Tento si tiež pozrie svoj najvrchnejší žetón s tajomstvom a pokúsi sa k tomuto vyobrazeniu dostať so svojím strašidlom.

Ak niektorý z hráčov otočil už svoj posledný žetón s tajomstvom, musí sa ešte pokúsiť dostať so svojím strašidlom späť na svoje štartovné pole. Komu sa to podarí ako prvému, vyhral.

© 1995 / 2008 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger® Spiele Nr. 21 931 5 • Szerző: Max J. Kobbert • Illusztráció: Joachim Krause



A rejtélyes labirintusban izgalmas kaland vár az apró kísértetekre. Tartsatok velük felfedező útkon és induljatok a titokzatos kincsek keresésére! Járatok mozdulnak el, utak tárulnak, utak zárulnak. Aki megőrzi tájékozódó képességét, az jut el a célhoz, ő fedi fel az útvesztő titkát.

A doboz tartalma:

- 1 játéktábla,
- 17 járatkártya,
- 12 titokkorong,
- 4 kísértet (2 részből)

Észvesztő útvesztő 2-4 gyerek számára 5 éves kortól

## A játék célja:

az, hogy kísértetünkkel eljussunk mindazokhoz a tárgyakhoz, amelyeket a titokkorongok ábrázolnak, s hogy a lehető legtöbb korongot szerezzük meg.



## Előkészületek

A **legelső játék** előtt óvatosan nyomkodjátok ki a **járatkártyákat** és a **titokkorongokat** a kartontáblából!

A **bábukat** úgy kell összeállítanunk, hogy a kísértetet ráillesztjük a műanyag lábacskára, majd belenyomjuk kattanásig. Így végleg rögzítettük, nem jön többé szét.

A **játéktáblát** az asztal közepére tesszük úgy, hogy mindenki könnyen elérje.

A **járatkártyákat** összekeverjük, majd képes felülkel fölfelé berakosgatjuk a játéktábla üres helyeire. Így egy véletlen elrendeződésű labirintus jön létre. A járatkártyák egyike mindig fölöslegben marad, ezt ott hagyjuk a tábla mellett, mert később a labirintusjáratok eltolásához szükség lesz rá.

A **titokkorongokat** képpel lefordítva összekeverjük és odatesszük a tábla mellé.

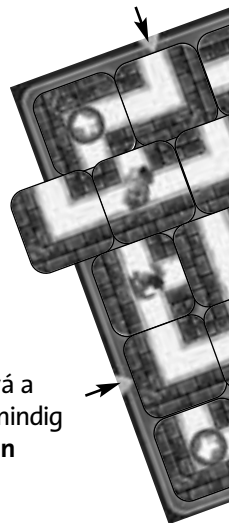
Válasszatok most magatoknak egy-egy **kísértetet** és állítsátok őket a tábla azonos színű sarokpontjaira.

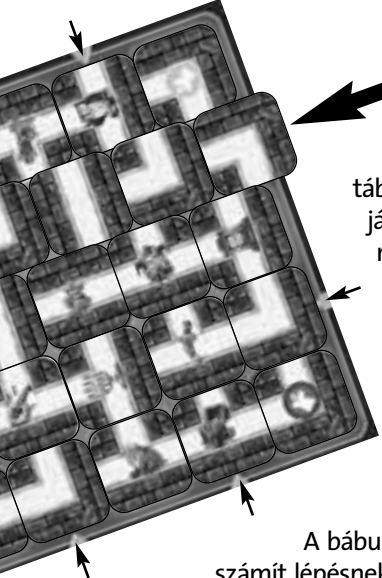
## Indulhat a játék

Az óra járásának irányában haladunk. A legbátrabb játékos kezd és megfordít egy titokkorongot. Ez ábrázolja az első célt, ahová a kísértetekkel el kell jutnunk. Ehhez **először** mindig a labirintusjáratokat kell eltolni, s csak **azután** szabad lépni a kísértettel.

## A labirintus átalakítása

Amikor valamelyikötök sorra kerül, a kimaradt járatkártyát betolja a tábla egyik oldalán. Nyilak jelzik a tábla szélén, hol lehet a kártyát becsúsztatni. Épp annyira kell csak betolni, hogy a labirintus túloldalán egy másik járatkártya lökődjön ki. Ezt a járatkártyát azután bármelyik tetszőleges helyen újból becsúsztathatjátok, csak ott nem, ahol éppen kiesett. Tehát nem szabad az előző játékos lépése előtti állapotot közvetlenül utána újra visszaállítani. .



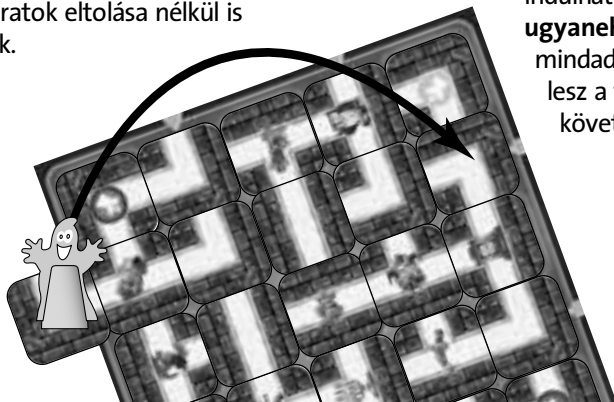


A kicsúszott kártyát mindaddig ott kell hagyni a tábla mellett, amíg a következő játékos egy másik helyen be nem tolja.

Ha a járatok elcsúsztatása során olyan kártyát tolung ki, amelyiken egy kísértetbábu áll, akkor a kísértetet a szemközt imént becsúsztatott járatkártyára kell átraknunk.

A bábuk ilyen áthelyezése nem számít lépésnek.

Amikor rátok kerül a sor, először mindenképpen a járatokat kell elcsúsztatnotok, s csak azután léphettek a kísértettel. Ez akkor is így van, ha a keresett tárgy képéhez a járatok eltolása nélkül is eljuthatnátok.



## Haladás a kísértettel

Lépni tehát azután lehet, hogy a járatokat elcsúsztattuk. A kísértetbábu a labirintus minden olyan pontjára eljuthat, amelyet a kiindulóponttal **folymatos** útvonal köt össze.

Egyébként annyit haladhatunk, amennyit éppen akarunk, de maradhatunk egy helyben is. Egy kockán több kísértet is állhat.



Ha eljutottatok addig a tárgyig, amit az esedékes titokkorong ábrázol, elvehetitek ezt a titokkorongot és magatok elé tehetitek. A ti lépésetek ezzel véget ért, a következő játékos pedig felfordít most egy újabb titokkorongot.

Ha nem sikerül egyhuzamban eljutnotok az adott célig, akkor egy olyan pontig lépjetek el a kísértettel, ahonnan legközelebb kedvezőbb helyzetből indulhattok. Ezután a következő játékoson a sor. Ő is **ugyanehhez** a képhez igyekszik eljutni. Ez így megy mindaddig, amíg valamelyikőtöknek sikerül is. Övé lesz a titokkorong. A következő játékos csak ezt követően fordíthat fel egy újabb korongot.

## A játék vége

Amint valamelyiktek kísértete elérkezett az utolsó korongon ábrázolt tárgyhöz, magához veszi a korongot, s ezzel véget is ér a játék.

Az nyer, akinél a legtöbb titokkorong van.

## Változatok gyakorlottabb játékosoknak

A képpel lefelé fordított titokkorongokat először jól össze kell keverni, azután szét kell osztani a játékosok között. Saját korongjait – továbbra is lefordítva – mindenki maga elé teszi.

Amikor valaki sorra kerül, megnézi legfölső korongját, de úgy, hogy azt a többiek ne lássák, majd még mindig képpel lefelé maga elé teszi. Most csak ő ismeri a célt, ahová a kísértettel el kell jutnia. A fent leírtak szerint ehhez először a labirintusjáratokat kell eltolni, s csak azután lehet lépni a kísértettel. Ha sikerült eljutni a korongon ábrázolt tárgyig, akkor a korongot most képpel felfelé fordítva kell kitennünk magunk mellé. A lépés ezzel véget ért.

Ha nem sikerül egyből eljutnod a kijelölt tárgyig, akkor lépj a kísértettel odáig, ameddig gondolod, vagy maradj egy helyben. Az ezt követő körben majd ismét megpróbálsz. De most a következő játékoson a sor. Ő is megnézi a maga legfölső korongját és igyekszik eljutni az ábrázolt céljig.



Ha egy játékos sikerrel járt és legutolsó korongját is felfordította, akkor kísértetével vissza kell még térnie kiinduló pontjára. Akinek ez elsőként sikerül, az nyert.

© 1995 / 2008 Ravensburger Spieleverlag





Ravensburger® Spiele № 21 931 5 • Автор: Макс Кобберт • Иллюстрации: Йоахим Краузе



Увлекательная игра для 2 – 4 детей в возрасте от 5 лет

Увлекательные приключения ждут маленьких привидений в таинственном лабиринте. Отправьтесь вместе с ними на поиски спрятанных сокровищ. Но будьте осторожны. Стены лабиринта приходят в движение, и расположение его ходов постоянно меняется. Только тот, кто сумеет правильно сориентироваться в этом заколдованном месте, сможет достичь цели и раскрыть все тайны лабиринта.

Содержание:

- 1 игровое поле
- 17 карточек с изображением ходов лабиринта
- 12 секретных фишек
- 4 привидения (из 2 частей каждое)

## Цель игры

заключается в том, чтобы добраться вместе со своим привидением до целей, изображенных на секретных фишках, и набрать наибольшее количество фишек.



## Подготовка

Перед первой игрой необходимо осторожно отделить **карточки с изображением ходов лабиринта**, а также **секретные фишки** от листа картона.

Насадите привидения на пластмассовые подставки. Теперь **игровые фигуры** готовы. Разбирать их вам уже не понадобится.

Положите **игровое поле** на середину стола таким образом, чтобы все игроки могли легко дотянуться до него.

Карточки, на которых изображены ходы лабиринта, перемешиваются и раскладываются на свободные ячейки игрового поля. В результате получается лабиринт с непредсказуемым расположением ходов. Одна из карточек остается лишней.

Положите её рядом с игровым полем. В процессе игры она понадобится вам для передвижения стен лабиринта.

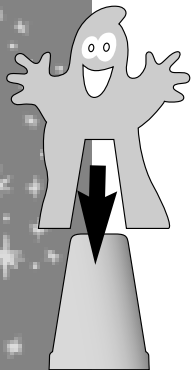
Закрытые **секретные фишки** перемешиваются и кладутся на стол рядом с игровым полем рисунком вниз.

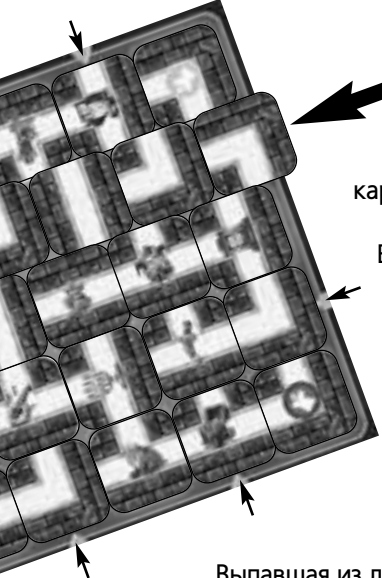
Затем каждый игрок выбирает себе фигурку привидения и ставит ее в угол игрового поля, помеченный соответствующим цветом.

## Теперь можно начинать!

Игра ведется по очереди, по часовой стрелке. Начинает самый смелый из игроков. Он переворачивает секретную фишку. На ней изображена первая цель, которую предстоит достичь вам и вашим привидениям. Для этого вам нужно сначала сдвинуть стены лабиринта, а **затем** уже ходить привидением.

Игрок, делающий ход, вставляет лишнюю карточку на одной из сторон игрового поля, передвигая при этом целый ряд карточек. Те места, в которых лабиринт можно вставить карточку, отмечены стрелками на краях поля. В результате на



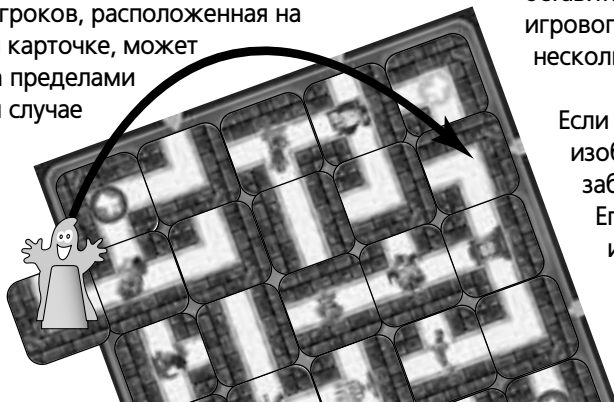


противоположной стороне выдвигается крайняя карточка.

Вы можете вставлять карточки в любом месте кроме того, из которого она была только что выдвинута. Иными словами, игрок не может сразу же аннулировать ход своего предшественника.

Выпавшая из лабиринта карточка остается лежать рядом с игровым полем до тех пор, пока следующий игрок не вставит её в другом месте.

В результате перемещения стен лабиринта фишка одного из игроков, расположенная на выдвинутой карточке, может оказаться за пределами поля. В этом случае она



переставляется на другую сторону поля и занимает место на только что вставленной карточке. Подобная перестановка не считается ходом.

Прежде чем делать ход своим привидением, игрок обязан сначала сдвинуть стены лабиринта. Это делается даже в том случае, если игрок мог бы достичь своей цели, не изменяя расположения ходов.



### Так ходят привидения

Сдвинув стены лабиринта, игрок делает ход своим привидением. Он может переместить фигурку привидения в любой пункт лабиринта, который связан с отправным пунктом **непрерывным** проходом. Привидение может перемещаться на любое расстояние. Игроку разрешается также оставить его на прежнем месте. На одной клетке игрового поля могут одновременно находиться несколько привидений.

Если игроку удалось сразу же достичь цели, изображенной на секретной фишке, он забирает эту фишку и кладет её пред собой. Его ход на этом заканчивается, и следующий игрок открывает новую фишку.

Если игрок не в состоянии достичь своей цели за один ход, то тогда он должен постараться передвинуть свою фишку на наиболее выгодную исходную позицию для следующего хода. Затем в игру вступает следующий участник. Он пытается достичь **той же самой** цели. Так продолжается до тех пор, пока один из игроков не сумеет добраться до заданной цели. Этот игрок получает секретную фишку. Только после этого следующий участник игры может открыть новую фишку.

## Конец игры

Как только один из игроков достигнет цели, изображенной на последней секретной фишке, он забирает её себе. На этом игра заканчивается. Победителем становится тот, кто сумел набрать наибольшее количество секретных фишек.

## Вариант игры для опытных игроков

Перед началом игры секретные фишки перемешиваются и распределяются поровну между игроками. Фишки остаются закрытыми. Каждый игрок складывает их перед собой стопкой, рисунком вниз.

Игрок, делающий ход, берет верхнюю фишку из своей стопки и рассматривает её таким образом, чтобы соперники не могли видеть изображенного на ней рисунка. Затем он снова закрывает её и кладет на стол перед собой. Теперь только он один знает цель, которой предстоит достичь его привидению. Игрок сдвигает стены лабиринта и делает ход так, как это было описано выше. Если ему удастся достичь цели, изображенной на секретной фишке, он открывает её. Его ход на этом заканчивается.

Если игрок не может достичь своей цели, он переставляет свое привидение на столько клеток вперед, на сколько он хочет, или же оставляет его на прежнем месте. В следующем круге игры он снова попытается добраться до своей цели. Но пока очередь за следующим участником. Он также рассматривает свою верхнюю фишку и старается привести свое привидение к изображенной на ней цели.

После того как игрок перевернул свою последнюю секретную фишку, ему предстоит вернуть свое привидение на его стартовую позицию. Тот, кто первым сумеет сделать это, станет победителем в этой игре.

© 1995 / 2008 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg  
www.ravensburger.com

