

Junior Labirintus

21 210 1

Észvesztő útvesztő 2-4 játékos számára, 5 éves kortól

A rejtélyes labirintusban izgalmas kaland vár az apró kísértetekre. Tartsatok velük felfedező útjukon 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.

Tartalom:

1 játéktábla

17 játékkártya

12 titokkorong

4 kísértet (két részből)

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 lehet többé szétszedni.

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

A járatkártyákat összekeverjük, majd képes felükkel 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 labirintus járatok 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 labirintus járatokat kell eltolni, s csak azután szabad lépni a kísértettel.

A labirintus átalakítása

A soron lévő játékos 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 túoldalán egy másik járatkártya lökődjön ki. Ezt a járatkártyát azután bármelyik tetszőleges helyen újból becsúszthatjátok, 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 tolunk ki, amelyiken egy kísértetbábu áll, akkor a kísértetet is állhat.

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

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 korong. A következő játékos csak ezt követően fordíthat fel egy újabb korongot.

A játék vége:

Amint valamelyik kísértet elérkezett az utolsó korongon ábrázolt tárgyhoz, magához veszi a korongot, és ezzel véget is ér a játék.

Az nyer, akinél a legtöbb titokkorong van.

Változatok gyakorlottabb játékosoknak:

A képpel lefelé fordított korongokat 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 legfelső 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 labirintus járatokat 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 gondold, vagy maradj egy helyben. Az ezt követő körben majd ismét megpróbálsz. De most a következő játékoson a sor. Ő is megnézi a maga legfelső korongját és igyekszik eljutni az ábrázolt célig.

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