



Labyrint [CZ]
Vek: od 6 rokov

Séria: Minihry
Počet hráčů: 2 – 4

Kód: 302202
Trvání hry: 15min

Všemocný Džin má množství cenností v jeskyni plné pokladů. Bandité, kteří mu chtějí poklad vzít, musí najít správnou cestu ven z jeskyně. Není to však jednoduché!

Mapa s pokladem je roztrhána na marné kousky a nikdo nezná cestu zpět. Pomozte banditům znovu poskládat mapu. Jen opravdu dobrý bandita dokáže najít cestu ven a získat nesmírně bohatství.

Obsah balení a příprava

Hra obsahuje 30 kartiček s mapou cesty, 12 přiřazovacích kartiček, 12 kartiček s pokladem, 1 kostka.

- Promíchejte kartičky s mapou cesty a uložte je na hromadu lícem dolů do středu hrací plochy.
- Přiřazovací kartičky promíchejte a lícem dolů je položte vedle.
- Uspořádejte kartičky s pokladem. Zvolte o jednu méně, než je počet hráčů.

Ujistěte se, že je na nich zobrazen následující počet pokladů:

4 hráči = 3 kartičky s pokladem (1, 2 a 3 poklady)

3 hráči = 2 kartičky s pokladem (1 a 2 poklady)

2 hráči = 1 kartička s pokladem (1 poklad)

Umístěte zbývající kartičky s pokladem zpět do pokladnice, připravené k použití.

Pravidla hry

Hráči hrají ve směre hodinových ručiček. Hru začíná nejmladší hráč, který hodí kostkou.

Co je na kostce? **Číslo 3, 4 nebo 5**

Každý z hráčů si vezme příslušný počet kartiček s mapou cesty. Otočí je lícem dolu před sebe.

Džin

Otočte vrchní kartičku na hromádce s přiřazovacími kartičkami a umístěte ji do středu tak, aby ji každý viděl. Každý hráč si vezme příslušný počet kartiček s mapou cesty. Na povel hráče, který házel kostkou, všichni hráči otočí své kartičky s mapou cesty. Hráči se je snaží co nejrychleji uspořádat.

Džinova pravidla seřadování

- Karty musí být seřazeny vždy přesně podle hran kartiček.
- Pokud na kostce hodíte Džina, karty musíte uložit přesně podle obrázku.
- Pokud nelze správně seřadit cestu, můžete si karty vyměnit.

Vyřadte nepoužitelné karty na hromádku a vezměte si příslušné množství nových karet.

Správně poskládaná mapa

- První hráč, který seřadí cestu správně, si vezme kartičku s pokladem s nejvyšší hodnotou pokladu.
- Druhý nejrychlejší bandita vezme další kartičku s druhým nejvyšším pokladem
- Nejpomalejší bandita nezíská žádný poklad.
- Nyní zkontrolujte, kdo poskládal mapu správně.
- Hráč, který se při skládání mapy zmylil, musí kartu vrátit do středu hrací plochy.
- Hráč, který neměl žádný poklad, si nyní může z hrací plochy vzít kartičku s pokladem, a to i v případě, že neposkládáme správně cestu.

Konec kola

Všechny karty s mapou cesty se znovu promíchají a uloží na kopy lícem dolů. Začíná druhé kolo a hází další hráč.

Konec hry

Hra se končí po čtyřech kolách. Každý hráč si spočítá kartičky s pokladem. Kdo ukradl Džinovi nejvíc pokladů, je nejlepší bandita a vítěz hry. V případě remízy má hra více vítězů.