

Logiczny labirynt HB301886

HABA®

Gra dla 2-4 żądnych przygód graczy w wieku 6-99.

Autor: Joyce Johnson & Karen Hanke

Ilustracje: Thies Schwarz

Czas rozgrywki: około 10-15 minut



W jaskini pełnej skarbów, potężny i imponujący dżin czuwa nad swoimi drogocennymi kosztownościami. Aby wykraść skarby, rabusie muszą znaleźć właściwą drogę wśród tajemnych jaskiń. Jednak nie jest to takie proste! Mapa skarbów została rozdarta na wiele części i ścieżka nie jest wyraźna. Pomóż rabusiom złożyć mapę w jedną całość! Kto ma bystre oczy i potrafi szybko myśleć nie zgubi drogi do celu i zdobędzie najwięcej skarbów.

ZAWARTOŚĆ

30 kart ścieżek, 12 kart przydziału, 12 kart skarbów, 1 kostka do gry, 1 instrukcja.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasuj karty ścieżek i ułóż w talię pośrodku stołu, rysunkami ścieżek do dołu. Karty przydziału również potasuj i ułóż w oddzielny stos koło miejsca, w którym będziecie grać

Teraz ułóż obok siebie karty skarbów pośrodku stołu, o jedną mniej niż liczba graczy. Upewnij się, że wskazują one następującą liczbę skarbów:

4 graczy = 3 karty skarbów ukazujące 1, 2 i 3 skarby

3 graczy = 2 karty skarbów ukazujące 1 i 2 skarby

2 graczy = 1 karta skarbów ukazująca 1 skarb

Pozostałe karty skarbów ułóż w stos gotowy do użycia.

ROZPOCZĘCIE GRY

Graj w kierunku ruchu wskazówek zegara. Istnieje kilka rund.

Najmłodszy uczestnik zabawy rozpoczyna jako pierwszy i rzuca kostką.

Co pokazało się na kostce?

• Numer 3, 4 lub 5?

Każdy z graczy wyciąga z talii kart ścieżek odpowiednią liczbę kart. Następnie nie odkrywając kart umieszcza je przed sobą.

• Dżin?

Odwróć pierwszą z góry kartę przydziału i umieść ją na stole tak, aby każdy mógł ją wyraźnie widzieć. Następnie każdy z graczy dobiera tyle kart ze stosu ścieżek, ile pokazała karta przydziału.

Na twoją komendę, zawodnicy odwracają swoje karty ścieżek. Teraz gracze starają się szybko ułożyć ścieżkę, łączącą wszystkie zdobyte przez siebie karty.

Ważne zasady dżina:

- Brzegi kart muszą być dopasowane idealnie.



- Jeśli na kostce pojawi się dżin, karty ścieżek muszą być rozmieszczone tak, jak pokazano na karcie przydziału.



- Jeżeli nie masz możliwości poprawnego ułożenia kart ścieżek, to możesz dokonać zamiany. Odłóż dowolną liczbę kart na stos kart odrzuconych i wyciągnij taką samą ilość kart ze stosu kart ścieżek.

Mapa skarbów

Pierwszy gracz, który poprawnie ułoży ścieżkę, otrzymuje kartę przedstawiającą największe skarby. Drugi rabuś otrzymuje kolejną kartę z największą ilością skarbów i tak dalej, dopóki nie zabraknie kart skarbów. Najwolniejszy rabuś niestety odchodzi z pustymi rękami.

Teraz wspólnie sprawdźcie, kto poprawnie ułożył swoją ścieżkę:

- Ktokolwiek wykonał zadanie poprawnie, może zachować właśnie zdobytą kartę skarbów.
- Kto popełnił błąd, musi zwrócić kartę skarbów na środek stołu.

Gracz, który pozostał z pustymi rękami może teraz cieszyć się, gdyż karty skarbów znów znalazły się na stole. Może on teraz zabrać jedną z nich, niezależnie od tego, czy udało mu się skończyć układać swoją ścieżkę czy też nie.

KONIEC RUNDY

Wszystkie karty ścieżki należy z powrotem zebrać, potasować i ułożyć w talię pośrodku stołu, rysunkami ścieżek do dołu. Rozpoczyna się nowa runda. Do gry przystępuje kolejny zawodnik, który rzuca kostką.

KONIEC GRY

Gra kończy się po czterech rundach. Każdy gracz liczy zdobyte skarby na kartach skarbu. Osoba z największą ilością skarbów wygrywa zabawę. Możliwy jest remis.

