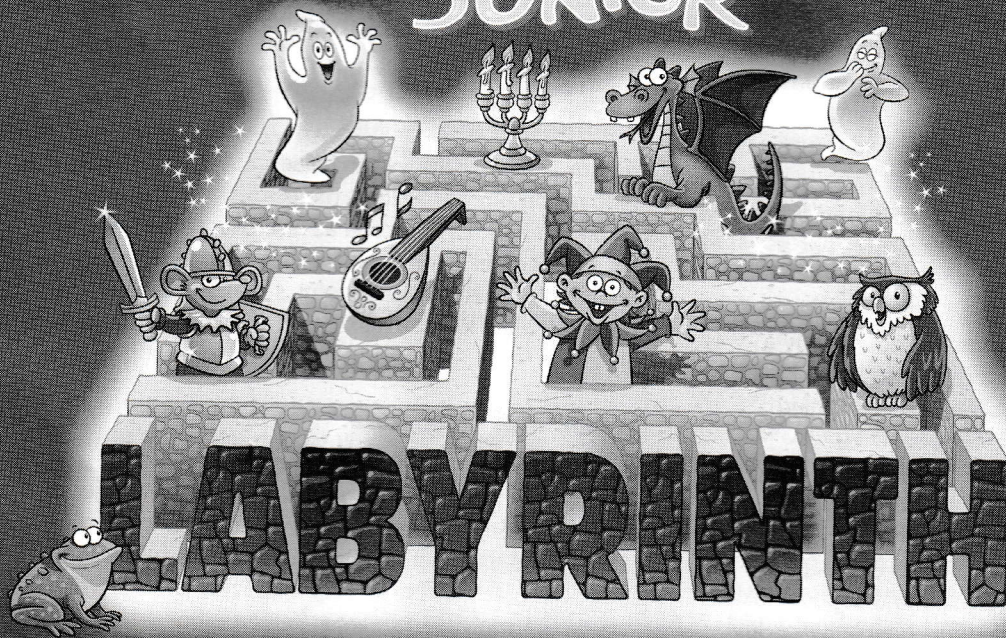


JUNIOR



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

A doboz tartalma:

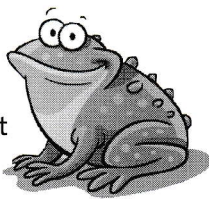
- 1 játéktábla,
- 17 járatkártya,
- 12 titokkorong,
- 4 kísértet (2 részből)

Észvesztő útvesztő 2-4 gyerek számára 5 éves kortól

Ravensburger

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 felükkel felfelé 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.

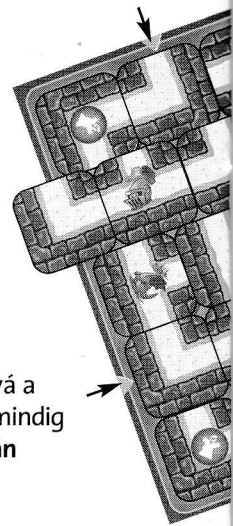
Válasszatok most magatoknak egy-egy **kísértetet** és állítsátok őket a tábla azonos színű sarokpontjaira.

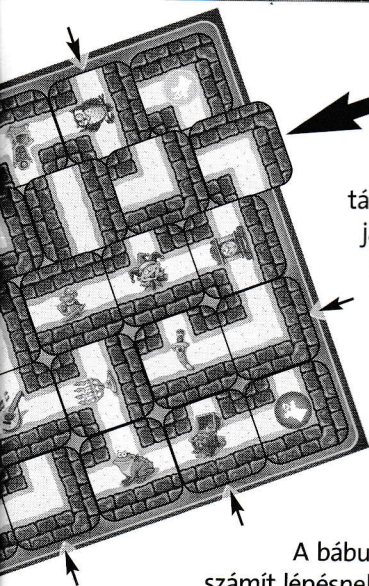
Indulhat a játék

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 löködjön 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. .



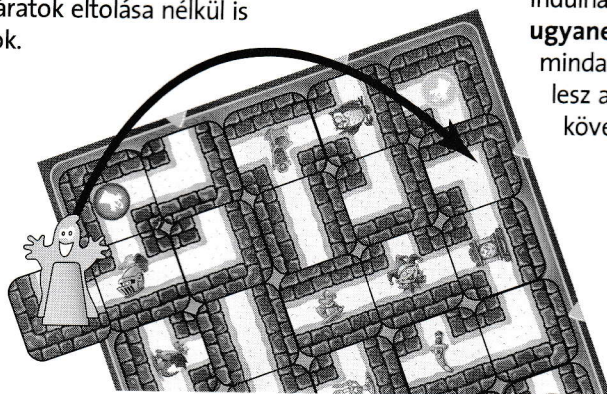


A kicsúszott kártyát mindaddig ott kell hagyni a tábla mellett, amíg a következő játékos egy másik helyen be nem tolja.

Ha a járatok elcsúsztatása során olyan kártyát tolunk 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 pontjáig eljuthat, amelyet a kiindulóponttal **folyamatos** 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 valamelyikötöknek 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 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.

© 1995 / 2008 Ravensburger Spieleverlag

