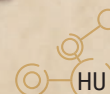


LABYRINTH

TEAM EDITION



**Dolgozatok összes,
hogy megtaláljátok az összeset kincset
a labirintusban, mielőtt lejár az idő!**

2-4 játékos részére alkalmas, 8 éves kortól

Eredeti koncepció: Max J. Kobbert · Autore: Brett J. Gilbert
Grafikai tervezés: Chiara Bellavite, KniffDesign (Regole del gioco)
Illusztrálás: Naiade, Pilot Studio, Paper Pirates
Játékfejlesztés: Andre Maack, Valentin Köberlein

A játék tartalma

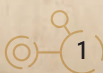
- ① 1 db játéktáblába
- ② 34 db útlapka
- ③ 24 db kincskártya
- ④ 24 db *Daidalosz* kártya
- ⑤ 1 db *Daidalosz* könyve kártyatartó
- ⑥ 4 db játékgúlya
- ⑦ 4 db játékos tábla
- ⑧ 12 db varázslatjelző:
 - 4x db "Tolás" jelző
 - 4x db "Forgás" jelző
 - 4x db standard varázslatjelző:
 - 1x db "Menekülő" jelző
 - 1x db "Teleportáló" jelző
 - 1x db "Áthaladó" jelző
 - 1x db "Csere" jelző



Ha először játszottok a játékkal:

Az első játék előtt óvatosan pattintsátok ki az útlapkákat a keretből.

Építsd meg *Daidalosz* könyvét úgy, hogy az útlapkák illeszkedjenek egymáshoz.



Előkészületek

1. Helyezzétek a játémezőt ① középre, majd véletlenszerűen töltsétek fel a 34 db útlapkával ② a táblát, képpel felfelé fordítva. A maradék útlapkát helyezd a tábla mellé, képpel felfelé fordítva.
2. Keverjétek meg a 24 db kincskártyát ③ és helyezzétek a tábla mellé, képpel lefelé fordítva.
3. Keverjétek meg a 24 db *Daidalosz* kártyát ④ és tegyétek őket képpel lefelé fordítva a *Daidalosz* könyve kártyatartó ⑤ jobb oldalára.
4. Minden játékos válasszon magának egy játékgurát ⑥ és tegyétek őket a játémezőn ⑦ látható, megfelelő kiindulópályára.
5. Osszatok szét minden játékosnak 1 db "Tolás" és 1 db "Forgás" varázslatjelzőt ⑧. A kapott két korongot képpel felfelé fordítva tegyétek magatok elé. A 4 db standard varázslatjelző csak a Standard és a Haladó játékokhoz használható. Ha a Bevezető játékkal játszotok, tegyétek vissza őket a dobozba.
6. Minden játékos húzzon 2 db kincskártyát ③, majd tegyétek azokat képpel felfelé fordítva a játékos táblára.
7. Válasszatok ki egy kezdőjátékost és adjátok oda neki a *Daidalosz* könyve kártyatartót.



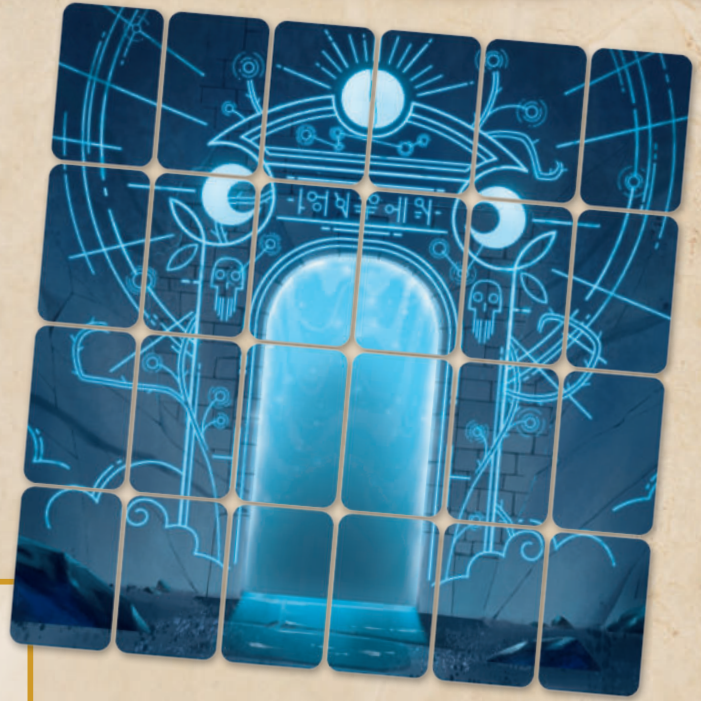
A játék célja

Daidalosz, a labirintus pimasz szelleme csapdába ejtett titeket az elvarázsolt útvesztőjében. Szerencsére van egy titkos portál, ami az egyetlen kiút a labirintusból. A portált a 24 db mágikus kincskártya segítségével tudjátok kinyitni. Dolgozzatok együtt és gyűjtsétek össze a kincseket, mielőtt kifogtok az időből.

Minden fordulót kezdjétek a *Daidalosz* ősi könyvének következő oldalának felfedezésével, hogy megtudjátok, mit fog tenni *Daidalosz*. Megpróbálhat titeket megakadályozni a portál kinyitásában, az ösvények átrendezésével vagy éppen blokkolásával, a kincsek elrejtésével és az ide-oda teleportálással is.

Össze tudjátok gyűjteni az összes kincset és kinyitni a portált, mielőtt *Daidalosz* könyvéből kifognak a lapok? Ha nem, akkor mindannyian örökre a labirintus csapdjában ragadtok!

A következőkben útmutatót kaptok ahhoz, hogy hogyan kell játszani a Bevezető játékot. Ha készen álltok a további kihívásokra, olvassátok el a játékszabály végén található leírásokat a Standard vagy Haladó játékokhoz.



A kincsek



A játék menete

A kiválasztott első játékos lép először és ezután az óramutató járásával megegyező irányba haladjatok tovább. Minden kör után adjátok tovább a következő játékosnak *Daidalosz* könyvét. Minden kör a következő lépésekből áll:

1. Olvasd fel *Daidalosz* könyvét

Jobbról balra haladva a könyv következő oldalából megtudjátok, mit tesz *Daidalosz*, hogy összezavarjon titeket.

2. Használd a varázslatjelzőket és lépj a játéktáblával

Használd a varázslatjelzőket, kutasd fel a labirintust és próbáld meg összegyűjteni a játékos táblára tett kincskártyán látható kincseket.

3. A kör vége

Ha összegyűjtötted az egyik vagy mindkét kincskártyádat, vedd fel újat a pakliból. Az összegyűjtött kincskártyákat helyezd képpel lefelé fordítva a játéktábla mellé.

1. Olvasd fel *Daidalosz* könyvét

Daidalosz minden körben megpróbálja elrontani a terveidet. Fordítsd meg a következő *Daidalosz* kártyát és helyezd képpel felfelé a kártyatartó bal oldalára, mintha könyvet lapoznál. Kövesd a kártyán található utasításokat.



A játéktábla szélén 12 nyíl található. Azokat a sorokat jelölik, amelyekbe a szabad útlapkák betolhatóak.

Fordítsd a tartalék útlapkát képpel lefelé és told a labirintusba a *Daidalosz* kártyát ábrázoló helyre úgy, hogy a másik oldalon egy útlapka kicsússzon. A kicsúszott útlapkát helyezd a labirintus mellé, ez lesz az új tartalék.

Pimasz *Daidalosz* mindig kitol egy útlapkát. Amennyiben kitolt egy képpel lefelé fordított útlapkát, helyezd a többi tartalék útlapka közé képpel felfelé fordítva. Ha *Daidalosz* kitol egy útlapkát, amin játékfigura van, akkor eltereportálja az útlapkát (a játékfigurával együtt) a játék kiindulópontjához.

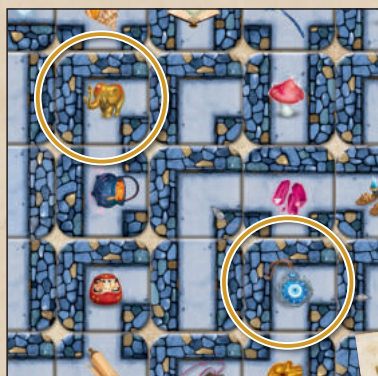


Példa: Csúsztasd az útlapkát képpel lefelé a nyíllal jelölt sorba, a sárga és a piros kiindulási helyzet között.

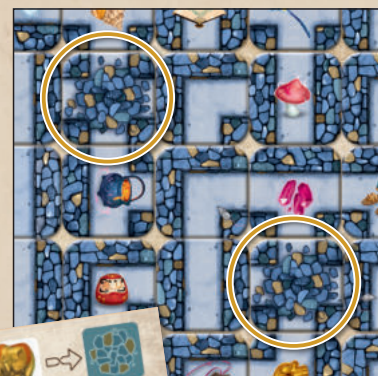


Keresd a képen látható két útlapkát, amelyek a *Daidalosz* kártyán látható kincseket vagy jeleket mutatják. Ha az egyik vagy esetleg mindkettő képpel felfelé van fordítva a labirintusban, fordítsd őket képpel lefelé. Azokat a jeleket vagy kincseket, amik már lefelé vannak fordítva,

azok továbbra is úgy maradnak. Ha *Daidalosz* lefordít egy olyan lapkát, amelyen egy játékfigura áll, *Daidalosz* eltereportálja a játékfigurát a játék kiindulópontjához.



Előtte



Utána



Teleportáld a *Daidalosz* kártyán látható két játékfigurát a zöld kiindulópontba. Ha valamelyik színű figura nem játszik, azt hagyjátok figyelmen kívül.



Előtte



Utána



2. Használd a varázslatjelzőket és lépj a játékgúráddal

Most rajtad a sor, hogy varázslataiddal befolyásold a labirintust és haladj a nyitott ösvényeken, hogy megpróbáld összegyűjteni az egyik vagy mindkét kincset a játékos tábláról.

Amikor te vagy soron, a következőket teheted (egymás után és bármilyen sorrendben):

- Használd a "Tolás" varázslatot
- Használd a "Forgás" varázslatot
- Lépj a játékgúráddal



A "Tolás" varázslat használata

A játékgúrá mozgatása előtt vagy után használhatod a "Tolás" varázslatot, amit egy körben egyszer használhatsz. Fogj meg egy tartalék útlapkát és a tábla oldalán található 12 nyíl közül az egyiknél told be az útlapkát képpel felfelé fordítva. A varázslat használata után fordítsd meg a varázslatjelzőt, amit a következő körig nem használhatsz.

Fontos! A "Tolás" varázslatjelzőt nem használhatod, ha a labirintusból kitolnál egy képpel lefelé fordított útlapkát.

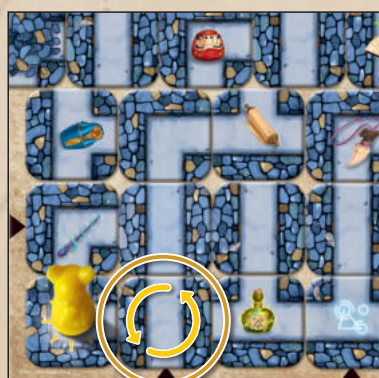
Ha kitolsz egy olyan útlapkát, amin egy játékgúrá áll, tedd a játékgúrákat az új útlapkára, amit betoltál. Ez a mozgás a bábu részére nem számít lépésnek.



A "Forgás" varázslat használata

A játékgúrá mozgatása előtt vagy után használhatod a "Forgás" varázslatot, amit egyszer használhatsz egy körben. Ezzel a varázslattal bármilyen irányba elforgathatod az egyik útlapkát. Ha táblán áll egy játékgúrá, akkor az a táblán marad továbbra is.

A varázslat használata után fordítsd meg a "Forgás" varázslatjelzőt, amit a következő körig nem használhatsz.



Előtte



Utána

A játékgura mozgatása

Amikor te következsz, próbálj meg minél közelebb jutni a játékguráddal a keresett kincshez. Egy körben csak egyszer mozgathatod a játékgurádat. Bármilyen irányba léphetsz, ahol van nyitott ösvény. Több játékgura is állhat egy útlapkán, illetve a többiek játékguráját bármikor kikerülheted. Ha úgy döntesz, a játékgurád maradhat ugyanazon a helyen.

Fontos! A képpel lefelé fordított útlapkák blokkolják az ösvényt, tehát nem lehet rálépni a játékguráddal.



Kincsgyűjtés

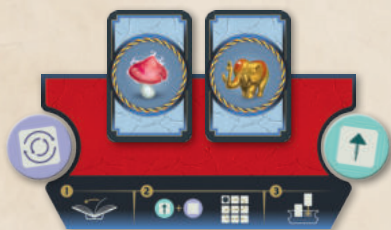
A kincsgyűjtéshez végig kell haladni egy nyitott ösvényen és meg kell állnod azon az útlapkán, amin az egyik kincsed szerepel. Ha megérkeztél a kincsedhez, kövesd a következő utasításokat:

- Vedd fel a játéktábláról azt a kincskártyádat, ami azonos azzal a mintával, amin a játékgurád áll, majd helyezd a tábla mellé képpel lefelé fordítva. Minden kártya a portál egy kis részét mutatja meg.
– majd –
- A kincsszerzéssel szereztél egy bónusz lépést is, amellyel még egyszer mozdulhatsz a játékguráddal a nyitott ösvényeken, ezzel begyűjtve egy új kincset vagy jobb pozícióba is kerülhetsz a következő kincs megszerzése érdekében.

Ha még nem használtad fel a varázslataidat, akkor a bónusz lépés előtt vagy után megteheted.

Nincsenek összegyűjthető kincsek?

Ha elfogyott a kincskártya pakli és már a játékos táblán sincs összegyűjtendő kincs, akkor megpróbálhatod a társaid játéktábláján elhelyezkedő kincseket összegyűjteni. Ezt csak akkor teheted meg, ha nincs már kincs, amit összegyűjthetnél.

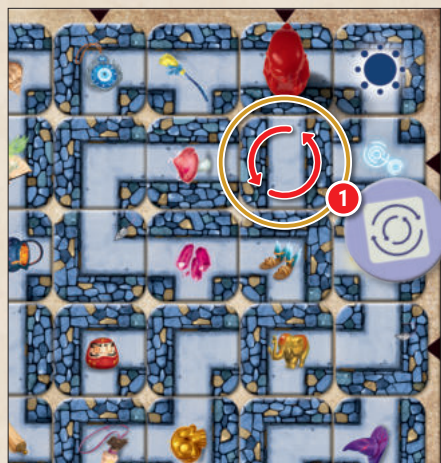


Példa: Második kincs gyűjtése

A második kincs begyűjtése

Ha megszereztél egy bónusz lépést, felhasználhatod arra, hogy egy körön belül megszerezd a második kincsedet.

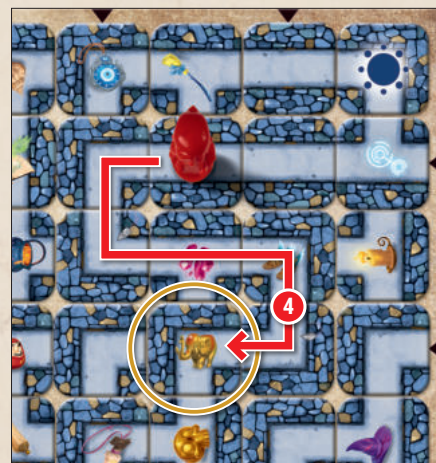
Fontos! Abban az esetben, ha megszerezted az összes kincsedet, nem gyűjthetsz be új bónusz lépést.



Tegyük fel, hogy a két kincs a játékos táblán egy "Gomba" és egy "Elefánt". Használd a "Forgás" varázslatot **1**, hogy a labirintus útjának megváltoztatásával megszerezd a "Gomba" kincset.



Egy egyszerű lépéssel összegyűjtöd a "Gomba" kincsed **2**, ezzel megszerezve egy bónusz lépést. Mielőtt használnád a bónusz lépést, vedd elő a "Tolás" varázslatot **3** és változtasd meg újra az ösvény útvonalát.



Végül a bónusz lépéssel eléred az "Elefántot" és ezzel összegyűjtötted mindkét kincsedet **4**. Egy körben csak egyszer szerezhetsz bónusz lépést, így ezzel a te köröd véget ért.

Lefordított lapok újra felfelé fordítása

Nem haladhatsz át egy lefordított útlapkán, de ráléphet, ha egy nyitott ösvény végén van a játékgurád.

Ha úgy döntesz, hogy rálépsz a lefordított útlapkára, akkor fordítsd fel azt és helyezd tetszőleges irányba. Nem szükséges, hogy a felfordított útlapka csatlakozzon az útvonalhoz, amely mentén haladtál.

A következő körben elmozdulhatsz a visszafordított lapkáról.



Előtte

Utána

Daidalosz gyakran felfordítja a kincseket tartalmazó útlapkákat, így előfordulhat, hogy egy olyan helyre kell lépned, amely képpel lefelé van fordítva, hogy összegyűjthesd a kincseket. Ha egy képpel lefelé fordított útlapkán van a kincs, akkor a szokásos módon tedd a tábla mellé a kártyádat.

Ne feledd: minden körben egy bónusz lépést kapsz az először megtalált kincsért. Az ugyanabban a körben megtalált második kincsért nem jár bónusz lépés.

Ne kukucskálj!

Ne nézd meg a képpel lefelé fordított lapokat, hacsak meg nem állsz rajtuk, és nem fordítod fel őket. Emlékezz, hogy merre lehetnek az elrejtett kincsek!

3. A kör vége

A köröd végén kövesd az alábbi utasításokat:

- Ha megtaláltad valamelyik kincsedet, akkor a kör végén pótolod a kincskártyádat a pakliból. Abban az esetben, ha elfogyott az összes kártya a pakliból, hagyd ki ezt a lépést és folytasd a következő utasítással.
- Ha felhasználtad valamelyik varázslatjelződet, fordítsd képpel felfelé, hogy a következő körben újra használhasd őket.
- Add át a *Daidalosz* könyve kártyatartót a következő játékosnak, az óramutató járásával megegyező irányba. A következő játékos lapoz egyet a könyvön, majd elkezd a kört.

A játék vége

Ha összegyűjtöttétek mind a 24 kincset, mielőtt *Daidalosz* könyvének lapjai elfogytak volna, akkor **MEGNYERTÉTEK** a játékot! Rendezzétek el képpel lefelé fordítva a 24 kincskártyát, hogy teljes legyen kép, nyissátok ki a titkos portált és meneküljétek!

Mindenki együtt veszít, ha nem sikerült összegyűjteni a kincset, mielőtt *Daidalosz* könyvének lapjai elfogytak volna!



Emlékeztető

- Dönthetsz arról, hogy a varázslatjelzőket használnod-e a saját körödben, viszont nem használhatod őket más játékos körében.
- A két varázslatot körönként csak egyszer használhatod, a játékgura mozgatása előtt vagy után.
- Nem használhatod a "Tolás" varázslatot arra, hogy kitolj a tábláról egy képpel lefelé fordított útlapkát.
- A "Tolás" varázslattal bármelyik másik sort kitolhatod, beleértve azt is, amit az előző játékos tolt meg az ellenkező irányból.
- Ha megszereztél egy kincset, a jutalmad egy bónusz lépés. Amennyiben a bónusz lépést egy újabb kincs begyűjtéséhez használod, nem kapsz újabb bónusz lépést. Ez azt jelenti, hogy egy körben legfeljebb 2 kincset gyűjthetsz be.
- A csapat megnyerte a játékot, amint összegyűjtötte az összes kincset.



Standard játék

A Standard játék megegyezik a Bevezető játékkal, de 4 új varázslat jelenik meg benne.

A kezdés során minden játékosnak osszatok 1 db "Tolás" varázslatjelzőt, továbbá vegyetek ki 1 db "Forgás" és 4 db Standard varázslatjelzőt (csere, áthaladó, teleportáló és menekülő varázslatjelzőt) a dobozból. A maradék 3 db "Forgás" varázslatjelzőt ne használjátok, azokat tegyétek vissza a dobozba. Minden játékos válasszon egyet ebből az 5 varázslatjelzőből.

"Tolás" és a "Forgás" varázslat működését már tudjátok. A további kártyák működése a következő:

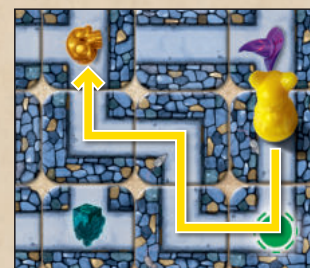


Csere varázslatjelző

A köröd elején vagy után meg tudod változtatni két szomszédos útlapka pozícióját, beleértve a képpel lefelé néző útlapkákat is. A csere közben nem forgathatod meg az útlapkákat semmilyen irányba. Ha bármelyik lapon található játékgura, akkor az együtt mozog az útlapkával.



Előtte

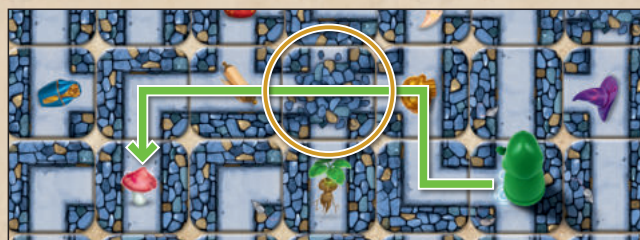


Utána



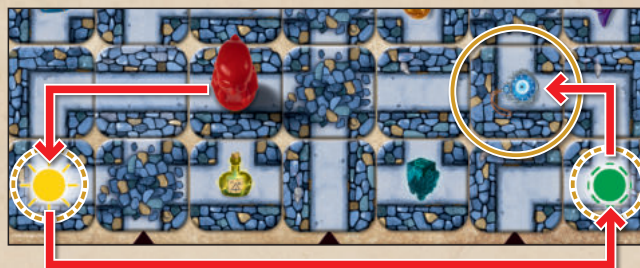
Áthaladó varázslatjelző

A köröd alatt ez a varázslat lehetővé teszi, hogy a lefordított útlapkán át lehessen haladni. Az áthaladás közben a lapot lefordítva kell hagyni.



Teleportáló varázslatjelző

Ha a köröd alatt a saját vagy egy másik játékos kiindulópontjához érsz, akkor teleportálhatod magadat egy másik kiindulópontra, hogy onnan folytasd a játékot.



Menekülő varázslatjelző

A saját körödben kiléphetsz, majd újra beléphetsz a labirintus egy már nyitott járatába úgy, hogy a játéktáblát elhagyod. Amikor egy lefelé fordított útlapkán keresztül szeretnél visszatérni a játéktáblára, akkor fel kell fordítanod az útlapkát. A felfordított útlapkán meg kell állnod és csak a következő körben haladhatsz tovább.



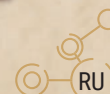
Haladó játék

A Haladó játék ugyanaz, mint a Standard játék, annyi nehezítéssel, hogy a táblán lévő 2 kincset balról jobbra haladva kell megtalálnod. Miután megtaláltad az első kincset, csúsztasd át a második kincskártyát az első kincskártya helyére. Ha nincs több kincskártyád a játékos tábládon (amit már pótolni sem tudsz), akkor segíthetsz egy másik játékosnak összegyűjteni a kincseket. A másik játékos táblájának bal oldalán helyezkedő kincset keresheted meg.



LABYRINTH

TEAM EDITION



Оригинальная концепция: Max J. Kobbert · Дизайн игры: Brett J. Gilbert
Графический дизайн: Chiara Bellavite, KniffDesign (Инструкция)
Иллюстрации: Niada, Pilot studio, Paper Pirates
Разработка игры: André Maack, Valentin Köberlein

**Объединитесь, чтобы
найти все сокровища до того, как
закончится время!**

**Для 2-4 любящих приключения игроков,
Возраст 8+**

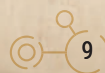
Содержимое

- ① 1 игровое поле
 - ② 34 плитки лабиринта
 - ③ 24 карточки сокровищ
 - ④ 24 карточки Дедала
 - ⑤ 1 картхолдер для Книги Дедала
 - ⑥ 4 игральные фишки
 - ⑦ 4 карточки игрока
 - ⑧ 12 Жетонов с заклинаниями
- 4× Толчок
4× Вращение
4× Стандартные заклинания:
1× Замена,
1× Перемещение,
1× Побег,
1× Телепорт



Прежде чем начать первую игру::

Извлеките все детали из штампованного листа и соберите Книгу Дедала, соединяя детали, как показано на рисунке.

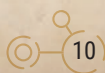


Подготовка к игре

1. Разложите игровое поле (1) между игроками. Перемешайте 34 плитки лабиринта (2), и заполните поле в произвольном порядке, расположив их лицевой стороной вверх. Оставшуюся запасную плитку положите рядом с полем лицевой стороной вверх.
2. Перемешайте 24 карточки сокровищ (3) и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

3. Перемешайте 24 карточки Дедала (4) и положите их лицевой стороной вниз в правую часть картхолдера Книги Дедала (5).
4. Каждый игрок выбирает одну игральную фишку (6) и берет соответствующую карточку игрока (7). Поместите свою фишку в угол игрового поля, помеченный тем же цветом. Карточку игрока держите перед собой.

5. Раздайте каждому игроку по два жетона заклинаний (8): Толчок и Вращение. Держите прямо перед собой два жетона лицевой стороной вверх, разместив рядом с карточкой игрока. Четыре стандартных жетона заклинаний предназначены только для использования в Стандартной и Экспертной играх. Играя в Вводную игру, положите их обратно в коробку.
6. Каждый игрок берет 2 карточки сокровищ из колоды (3). Положите карты лицевой стороной вверх на местах на своем игровом поле (9).
7. Выберите стартового игрока и дайте ему Книгу Дедала (5).



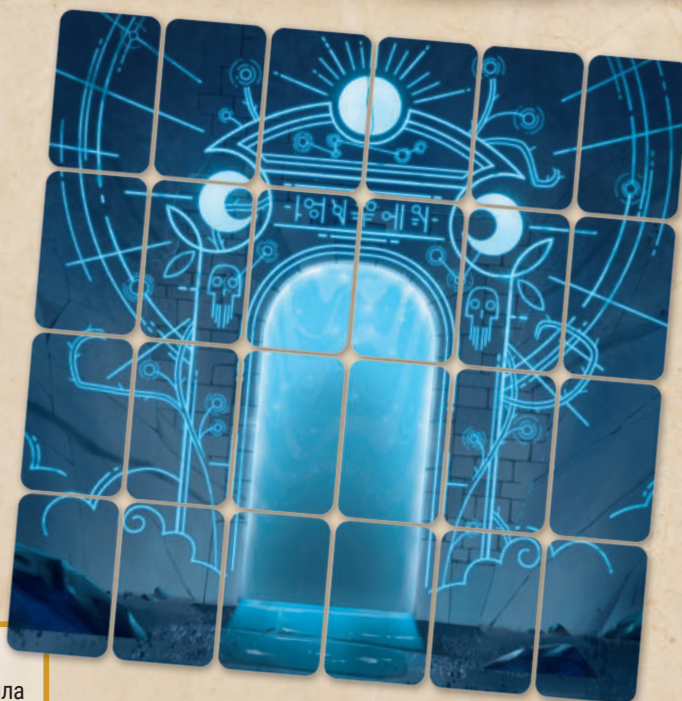
Цель игры

Дедал, озорной дух лабиринта, заманил вас в ловушку в своем заколдованном лабиринте. К счастью, здесь есть тайный портал – единственный выход из лабиринта. Но открыть его можно только с помощью 24 волшебных сокровищ. Действуйте сообща, чтобы собрать все сокровища, пока не закончилось время!

Начинайте каждый ход, открывая следующую страницу древней книги Дедала, чтобы узнать, что Дедал будет делать дальше. Он хочет помешать вам открыть портал и будет пытаться замедлить ваше продвижение, меняя и блокируя пути, пряча сокровища и телепортируя вас туда и обратно по лабиринту.

Сможете ли вы собрать все сокровища и открыть тайный портал до того, как в Книге Дедала закончатся страницы? Если нет, вы и ваши товарищи по команде навсегда останетесь в лабиринте!

Эти правила объясняют, как играть в **Вводную** игру. Когда вы будете готовы повысить уровень сложности, прочитайте дополнительные правила в конце книги правил, чтобы сыграть в **Стандартную** или **Экспертную** игру.



Сокровища



Гриб



Слон



Сerp



Веер



Свеча



Ключ



Урна



Амулет



Волшебная шляпа



Зуб дракона



Котел



Кинжал



Череп



Фонарь



Волшебная метла



Свиток



Крылатые сандалии



Рунный камень



Зелье



Волшебная палочка



Кукла



Мандрагора



Волшебный кристалл



Раковина

Правила игры

Игрок с Книгой Дедала ходит первым. Затем игроки ходят по очереди по часовой стрелке и передают Книгу Дедала после каждого хода. Каждый ход состоит из следующих трех шагов:

1. Чтение Книги Дедала

Переверните следующую страницу Книги Дедала справа налево, чтобы узнать, что делает Дедал, чтобы нарушить планы каждого.

2. Использование заклинаний и перемещение игровой фишки

Используйте заклинания и двигайтесь по лабиринту, чтобы попытаться собрать сокровища на игровом поле.

3. Конец хода

Если вы собрали одно или оба сокровища, возьмите новые из колоды. Снова переверните использованные жетоны заклинаний лицевой стороной вверх. Затем передайте Книгу Дедала следующему игроку по часовой стрелке.

1. Чтение Книги Дедала

В начале каждого хода Дедал будет пытаться нарушить ваши планы. Переверните следующую карточку Дедала и положите ее лицевой стороной вверх на левую сторону картхолдера, как будто переворачиваете страницу книги. Вы должны следовать инструкциям на карточке.



Переверните запасную плитку лабиринта лицевой стороной вниз и вставьте ее в лабиринт в то место, которое указано на карточке Дедала, пока другая плитка не будет вытолкнута из лабиринта с противоположной стороны.

Поместите ее рядом с лабиринтом в качестве новой запасной плитки.

Дедал всегда выталкивает плитку, даже если она перевернута лицевой стороной вниз. Если из лабиринта вытолкнули такую плитку, переверните ее лицевой стороной вверх.

Если Дедал выталкивает плитку, на которой стоит игральная фишка, он телепортирует фишку в домашний угол игрока.

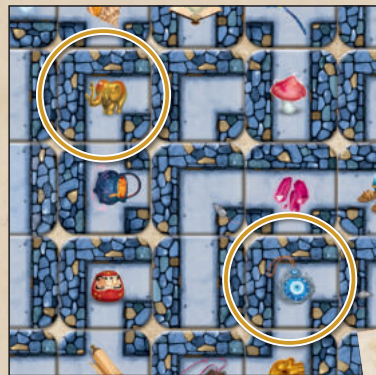


Пример: Вставьте плитку лицевой стороной вниз в ряд, отмеченный стрелкой, между желтой и красной стартовой позицией.



Найдите две плитки лабиринта, на которых изображены сокровища или метки, указанные на карточке Дедала. Если одна или обе из них в данный момент лежат в лабиринте лицевой стороной вверх, переверните их. Если Дедал переворачивает плитку,

на которой стоит игральная фишка, он телепортирует фишку в домашний угол игрока.



До



После



Телепортируйте две игральные фишки, указанные на карточке Дедала, в указанный домашний угол. Игнорируйте фишки, которые не находятся в игре.



До



После



2. Использование заклинаний и перемещение игровой фишки

Теперь ваша очередь использовать заклинания, для управления лабиринтом и движения по открытым путям, чтобы попытаться собрать одно или оба сокровища на игровом поле.

В свой ход вы можете делать следующие действия по **ОДНОМУ** разу и в **ЛЮБОМ** порядке.

- **Использовать заклинание Толчок**
- **Использовать заклинание Вращение**
- **Переместить свою фишку**



Использование заклинания Толчок

До или после перемещения своей игровой фишки вы можете использовать заклинание Толчок один раз, чтобы вставить запасную плитку в лабиринт лицевой стороной вверх, пока плитка с противоположной стороны не будет вытолкнута из лабиринта. По краям поля расположены 12 стрелок. Они отмечают ряды лабиринта, в которые вы можете вставлять плитки. После использования заклинания переверните жетон Толчок лицевой стороной вниз. Вы не можете использовать это заклинание снова до своего следующего хода.

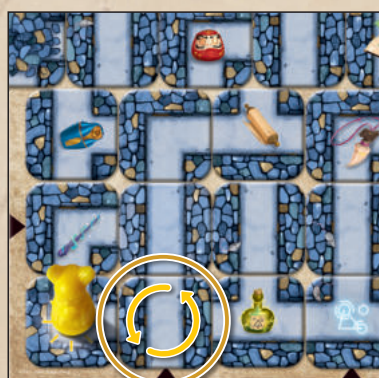
Важно! Вы не можете использовать заклинание Толчок, чтобы вытолкнуть из лабиринта перевернутую вниз плитку!

Если вы выталкиваете плитку, на которой находится игральная фишка, переместите эту фишку на противоположную сторону поля на плитку, которую вы только что вставили. Перемещение этой фишки не считается вашим ходом.



Использование заклинания Вращение

До или после перемещения своей игровой фишки вы можете использовать заклинание Вращение один раз, чтобы повернуть одну плитку в любом месте лабиринта. Поднимите плитку, поверните ее в любую другую ориентацию, а затем положите обратно на то же место. Если на плитке есть игральная фишка, она остается на плитке. После использования заклинания переверните жетон Вращение. Вы не можете использовать это заклинание снова до своего следующего хода.



До



После

Перемещение игровой фишки

В свой ход вы можете переместить игральную фишку в любой пункт лабиринта, который связан с отправной точкой непрерывным ходом. Вы можете пройти мимо или приземлиться на место фишки другого игрока. Вы также можете отказаться от хода.

Важно! Плитки лабиринта, перевернутые лицевой стороной вниз, блокируют путь. Вы не сможете пройти через них!



Сбор сокровищ

Чтобы собрать сокровище, вы должны двигаться по открытому пути до плитки с изображением этого сокровища и остановиться на ней. Вы не можете собрать сокровище, просто переместившись через него и остановившись на другой плитке.

Если вы остановились на плитке, совпадающей с одной из ваших карточек сокровищ, вы собрали сокровище! Сделайте следующее:

- Возьмите соответствующую карточку сокровища со своей карточки игрока переверните её и положите рядом с игровым полем. На

обратной стороне каждой карточки изображена небольшая часть портала. Завершите картинку, чтобы открыть портал и выбраться из лабиринта!

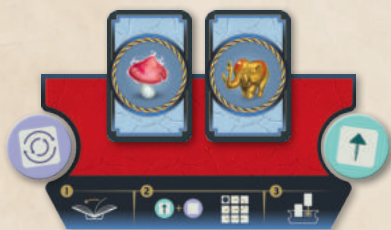
— затем —

- Вы заработали бонусный ход, который можно использовать в текущий ход, чтобы второй раз переместиться по открытым путям, следуя всем обычным правилам, и попытаться собрать второе сокровище или занять выгодную позицию для следующего хода.

Если вы еще не использовали одно или оба заклинания, вы можете использовать их до или после того, как сделаете свой бонусный ход. (Возможно, вы даже сможете помочь одному из своих товарищей по команде).

Нет сокровищ для сбора?

Позже, когда в игре закончится колода с сокровищами и на вашей карточке игрока не останется сокровищ, вы можете использовать свой ход, чтобы попытаться собрать сокровища на карточках других игроков. Вы можете сделать это только в том случае, если у вас нет собственных сокровищ для сбора.

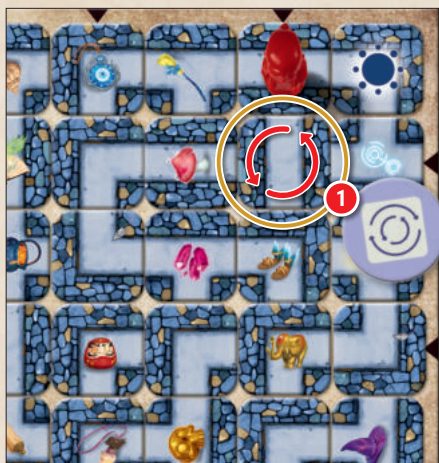


Пример: Собираем второе сокровище

Собираем второе сокровище

Если вы заработаете бонусный ход, сможете ли вы использовать его, чтобы добраться до другого сокровища на вашей карточке игрока? Если да, то вы нашли оба сокровища за один ход!

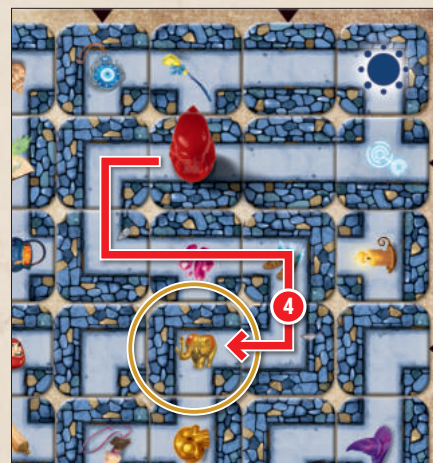
Важно! Если вы собрали второе сокровище, вы не получите еще один бонусный ход.



На вашей карте игрока два сокровища - "Гриб" и "Слон". Вы используете заклинание Вращение **1**, чтобы изменить лабиринт и проложить путь к Грибу



Вы используете свой обычный ход, чтобы добраться до Гриба и собрать его **2**. Вы собрали сокровище, поэтому получаете бонусный ход. Прежде чем использовать бонусный ход, вы используете заклинание Толчок **3**, чтобы снова изменить лабиринт.



Наконец, вы используете свой бонусный ход, чтобы добраться до Слона и собрать второе сокровище **4**. Вы не зарабатываете еще один бонусный ход. Вы использовали оба своих заклинания, поэтому ваш ход закончен.

Как переворачивать плитки лицевой стороной вниз

Вы не можете перемещаться через перевернутую плитку. Но вы можете переместиться на нее по открытому пути, а затем остановиться.

Если вы это сделаете, вы сможете снова перевернуть плитку лицевой стороной вверх! Переверните ее и положите в любой выбранной вами ориентации, расположив сверху свою игральную фишку. Ориентация плитки не обязательно должна совпадать с путем, по которому вы двигались, когда переместились на неё.

При следующем перемещении вы сможете двигаться с плитки как обычно.

Не подглядывать!

Вы не можете подглядывать под перевернутые плитки, пока не остановитесь на них и не перевернете их лицевой стороной вверх. Поэтому вам придется постараться запомнить, где спрятаны сокровища.

3. Конец хода

В конце своего хода сделайте следующее:

- Если вы нашли какие-либо сокровища, вытяните новые карточки сокровищ, чтобы заменить их. Когда колода сокровищ закончится, пропустите этот шаг, но продолжайте игру.
- Если вы использовали какие-то заклинания, переверните жетоны лицевой стороной вверх, чтобы они были готовы к использованию в следующий ход.
- Передайте картхолдер Книги Дедала следующему игроку по часовой стрелке. Теперь он начинает свой ход, переворачивая следующую страницу Книги.

Конец игры

Вы **ВЫИГРЫВАЕТЕ** все вместе, если соберете 24 сокровища до того, как закончится Книга Дедала. Разложите 24 карточки сокровищ лицевой стороной вниз, чтобы завершить картину, открыть секретный портал и выбраться из лабиринта!

Все вместе **ПРОИГРЫВАЮТ**, если Книга Дедала закончилась, а вы не собрали все сокровища к концу последнего хода.



До



После

Дедал часто переворачивает плитки с сокровищами, поэтому вам может понадобиться переместиться на подобную плитку и перевернуть ее картинкой вверх, чтобы собрать сокровище. Если вы нашли сокровище, которое искали, под перевернутой плиткой, положите соответствующую карточку с сокровищем картинкой вниз рядом с игровым полем, как обычно.

Помните: вы получаете бонусный ход, только когда собираете первое сокровище из двух (в каждом ходе).



Что нужно помнить

- Вы не обязаны использовать ваши заклинания в свой ход, но использовать их в ход другого игрока нельзя. Может быть, вы сможете использовать их в свой ход, чтобы помочь товарищам по команде?
- Можно использовать каждое из двух своих заклинаний один раз за ход, применяя каждое из них либо до, либо после перемещения фишки.
- Вы не можете использовать заклинание Толчок, чтобы вытолкнуть из лабиринта плитку, лежащую лицевой стороной вниз.
- Вы можете использовать заклинание Толчок, чтобы толкнуть любой другой ряд плиток, включая тот ряд, толчок которого сделал предыдущий игрок.
- Когда вы собираете сокровище, вы получаете бонусный ход. Если вы используете бонусный ход для сбора второго сокровища, вы не получите еще один бонусный ход. Это означает, что за один ход вы можете собрать не более двух сокровищ.
- Команда выигрывает игру сразу же, как только вы соберете все сокровища. Вам не нужно возвращаться в свои домашние углы.



Стандартная игра

Стандартная игра — это то же самое, что и Вводная игра, но в ней представлены четыре новых заклинания.

Во время подготовки раздайте каждому игроку по жетону заклинания Толчок, как обычно, затем возьмите 1 жетон заклинания Вращение и 4 Стандартных жетона заклинаний (Замена, Перемещение, Телепорт и Побег). Не используйте остальные 3 жетона заклинаний Вращения. Раздайте каждому игроку по одному из этих 5 жетонов. Вы можете позволить игрокам выбирать, или перетасовать жетоны и дать по одному каждому игроку наугад. Положите все неиспользованные жетоны обратно в коробку.

Вы уже знаете, как использовать заклинание Вращение. Действия других заклинаний объясняются ниже:

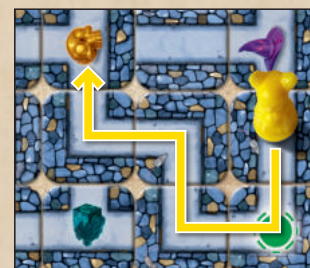


Замена

До или после вашего перемещения вы можете поменять местами две соседние плитки лабиринта, включая плитки, лежащие лицевой стороной вниз. При этом нельзя вращать или переворачивать плитки. Если на одной из плиток находится игральная фишка, она перемещается вместе с плиткой.



Înainte

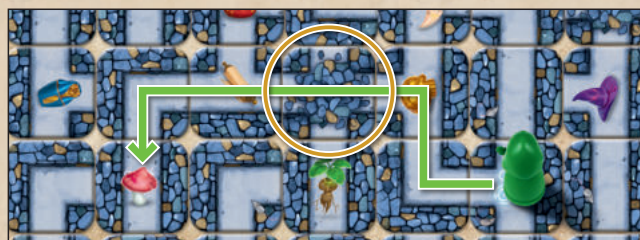


После



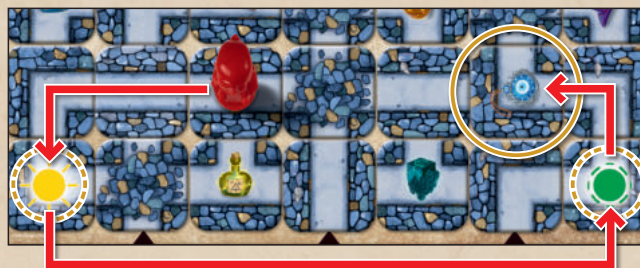
Перемещение

Во время движения вы можете пройти через одну перевернутую плитку лабиринта, перемещаясь по ней и сходя с плитки по дорожкам, ведущим к ее краям, и оставляя плитку лицевой стороной вниз. Не переворачивайте плитку, когда проходите через нее.



Телепорт

Во время движения, если вы достигли любого домашнего угла (своего или другого игрока), вы можете телепортировать свою фишку один раз в любой другой домашний угол, а затем продолжить движение.



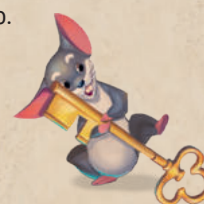
Побег

Во время движения вы можете покинуть лабиринт, а затем снова войти в него один раз, используя открытые проходы, которые ведут от края лабиринта, а затем продолжить движение. Вы не можете закончить свое движение за пределами лабиринта. Вы даже можете снова войти в лабиринт, переместившись на плитку, лежащую на краю лабиринта лицевой стороной вниз, но затем вы должны прекратить движение и перевернуть плитку лицевой стороной вверх, как обычно.



Экспертная игра

Экспертная игра - такая же, как и Стандартная, но вы должны найти два сокровища на вашей карточке игрока в порядке слева направо. После того как вы найдете первое сокровище, переместите карточку второго сокровища на место первого. Когда вы вытягиваете карточки сокровищ, берите их по одной и заполняйте два места на карточке игрока слева направо. Если на вашей карточке не осталось сокровищ, вы можете искать только одно из крайних левых сокровищ на карточке другого игрока.



LABYRINTH

TEAM EDITION



Faceți o echipă pentru a găsi toate comorile înainte ca timpul să se termine!

Pentru 2-4 jucători iubitori de aventuri, vârsta 8+

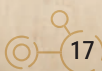
Conținut

- ① 1 tablă de joc
- ② 34 plăci de cale
- ③ 24 de cărți cu comori
- ④ 24 de cărți *Daedalus*
- ⑤ 1 suport pentru Cartea lui *Daedalus*
- ⑥ 4 pionii de joc
- ⑦ 4 planșe de joc
- ⑧ 12 cărți cu vrăji:
 - 4x Împingere
 - 4x Rotire
 - 4x Vrăji standard:
 - 1x Schimbare,
 - 1x Traversare,
 - 1x Evadare,
 - 1x Teleportare



Înainte să jucați pentru prima dată:

Îndepărtați toate elementele din set și construiți Cartea lui *Daedalus* prin îmbinarea pieselor împreună, așa cum se arată în figură.



Pregătirea jocului

- Amplasați **tabla de joc** (1) între jucători. Amestecați cele 34 de **plăci de cale** (2) și amplasați-le la întâmplare pe tabla de joc, cu fața în sus. Amplasați placa de cale de rezervă rămasă cu fața în sus lângă tablă.
- Amestecați cele 24 de **cărți cu comori** (3) și puneți-le cu fața în jos lângă tabla de joc.
- Amestecați cele 24 de **cărți Daedalus** (4) și puneți-le cu fața în jos în partea dreaptă a suportului de cărți Cartea lui *Daedalus* (5).
- Fiecare jucător își alege un **pion de joc** (6) și își ia **planșa de joc** corespunzătoare (7). Așezați pionul dumneavoastră pe câmpul de început în colțul corespunzător. Țineți planșa de joc în fața dumneavoastră.
- Dați fiecărui jucător **două cărți cu vrăji** (8): o placă de Împingere și o piesă de Rotire. Țineți cele două cărți cu vrăji cu fața în sus în fața dumneavoastră lângă planșa de joc. *Cele patru plăci de vrăji Standard se folosesc doar în jocurile Standard și Expert. Când jucați jocul Introductiv, puneți-le înapoi în cutie.*
- Fiecare jucător extrage **2 cărți cu comori** din pachet (3). Așezați cărțile cu fața în sus pe câmpurile de pe planșa de joc (9).
- Alegeți un jucător care va începe jocul și dați-i Cartea lui *Daedalus* (5).



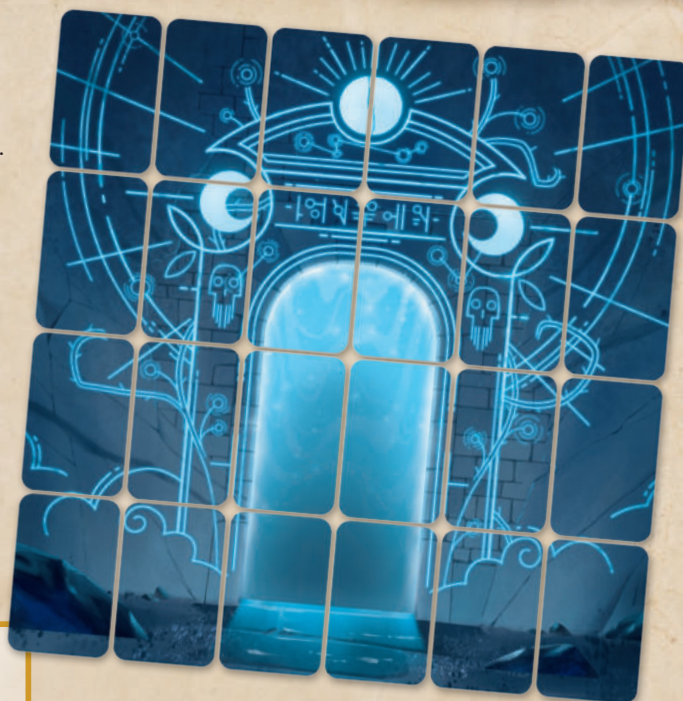
Scopul jocului

Daedalus, spiritul răutăcios al labirintului, v-a prins în capcana labirintului său fermecat. Din fericire, există un portal secret, singura cale de ieșire din labirint. Dar îl puteți deschide doar cu ajutorul celor 24 de comori magice. Lucrați împreună pentru a strânge toate comorile înainte de a rămâne fără timp!

Începeți fiecare tură prin dezvăluirea următoarei pagini din cartea antică a lui *Daedalus* pentru a afla ce face *Daedalus* în continuare. Acesta vrea să vă împiedice să deschideți portalul și va încerca să vă încetinească schimbând și blocând cărările, ascunzând comorile și teleportându-vă înainte și înapoi prin labirint.

Puteți să colectați toate comorile și să deschideți portalul secret înainte să se termine toate paginile din Cartea lui *Daedalus*? În caz contrar, dumneavoastră și coechipierii dumneavoastră veți fi prinși în labirint pentru totdeauna!

Aceste reguli explică cum se joacă jocul **Introductiv**. Când veți fi pregătit să măriți provocarea, citiți regulile suplimentare de la sfârșitul instrucțiunilor pentru a juca jocul **Standard** sau **Expert**.



Comorile



Ciuperca



Elefantul



Secera



Evantaiul



Lumânarea



Cheia



Urna



Amuleta



Pălărie magică



Dintele de dragon



Cazanul



Pumnalul



Craniul



Felinarul



Mătura magică



Pergamentul



Pantofii înaripați



Piatra runică



Poțiunea



Bagheta magică



Păpușa



Mandragora



Cristalul magic



Scoica

Cum se joacă

Jucătorul care are Cartea lui *Daedalus* începe primul joc. Jucătorii joacă apoi cu rândul în sensul mișcării acelor de ceasornic și își predau Cartea lui *Daedalus* după fiecare tură. Fiecare tură se compune din următorii trei pași:

1. Citiți Cartea lui *Daedalus*

Întoarceți pagina următoare a Cărții de la dreapta la stânga pentru a afla ce face *Daedalus* pentru a da peste cap planurile tuturor.

2. Folosiți-vă de vrăjile voastre și mutați-vă pionul de joc

Folosiți-vă vrăjile și deplasați-vă prin labirint pentru a încerca să strângeți comorile de pe planșa dumneavoastră de joc.

3. La terminarea turei de joc

Dacă ați găsit una sau ambele comori, luați altele noi din pachetul de cărți. Întoarceți din nou cu fața în sus cărțile de vrăji folosite. Apoi treceți mai departe Cartea lui *Daedalus* la următorul jucător, în sensul acelor de ceasornic.

1. Citiți Cartea lui *Daedalus*

La începutul fiecărei ture, *Daedalus* va încerca să vă încurce planurile. Întoarceți următoarea carte *Daedalus* și așezați-o cu fața în sus în partea stângă a suportului de cărți, ca și cum ați întoarce pagina unei cărți. Trebuie să urmați instrucțiunile de pe cartea de joc.



Întoarceți cu fața în jos placa de cale de rezervă și împingeți-o în labirint în poziția indicată pe cartea *Daedalus*, până când o altă

placă de cale este împinsă afară din labirint pe partea cealaltă.

Așezați acea placă de cale lângă labirint - aceasta va fi noua placă de rezervă. *Daedalus* împinge întotdeauna placa de cale, chiar dacă împinge afară o placă de cale care este deja cu fața în jos. Când se întâmplă acest lucru, întoarceți noua placă de cale de rezervă cu fața în sus.

Dacă *Daedalus* împinge o placă de cale cu un pion de joc pe aceasta, *Daedalus* teleortează pionul în colțul de început al jucătorului respectiv.



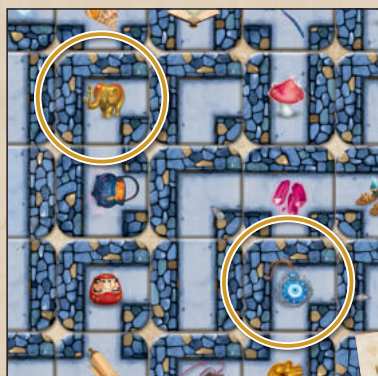
Exemplu: Introduceți placa de cale cu fața în jos în rândul marcat cu o săgeată între poziția de început galbenă și cea roșie.



Căutați cele două plăci de cale care prezintă comorile sau marcasele indicate pe cartea lui *Daedalus*. Dacă una sau amândouă sunt în prezent cu fața în sus în labirint, întoarceți-le cu fața în jos.



Dacă *Daedalus* întoarce o placă de cale cu un pion de joc pe aceasta, *Daedalus* teleortează pionul în colțul de început al jucătorului respectiv.



Înainte



După



Teleportați cei doi pionii de joc indicați pe cartea lui *Daedalus* în colțul de început al jucătorului respectiv. Ignorați pionii de joc care nu sunt în joc.



Înainte



După



2. Folosiți-vă vrăjile și mutați-vă pionul de joc pe care îl folosiți

Acum este rândul dumneavoastră să vă folosiți vrăjile pentru a manipula labirintul și să vă deplasați de-a lungul căilor deschise pentru a încerca să strângeți una sau ambele comori de pe tabla de joc.

În timpul turei dumneavoastră puteți face următoarele lucruri CÂTE O DATĂ FIECARE și în ORICE ORDINE.

- Folosiți-vă vraja de Împingere
- Folosiți-vă vraja de Rotire
- Mutați pionul de joc pe care îl folosiți



Folosirea vrăjii de Împingere

Înainte sau după ce vă mutați pionul de joc, vă puteți folosi o singură dată vraja de „Împingere” pentru a împinge placa de cale de rezervă cu fața în sus în labirint, până când o altă placă de cale de jos este împinsă din labirint pe partea opusă. De-a lungul marginii tablei de joc sunt amplasate 12 săgeți. Acestea marchează câmpurile în care puteți introduce plăcile de cale în labirint.

După ce ați folosit vraja, întoarceți cu fața în jos placa cu vraja de „Împingere”. Nu mai puteți folosi această vrajă din nou până la următoarea dumneavoastră tură.

Important! Nu mai puteți folosi vraja de „Împingere” pentru a împinge din labirint o placă de cale cu fața în jos!!

Dacă împingeți o placă de cale cu un pion de joc pe ea, mutați pionul în partea opusă a tablei de joc pe placa de cale pe care tocmai ați plasat-o. Mutarea acesteia nu este considerată ca și o mișcare.



Utilizarea vrăjii de Rotire

Înainte sau după ce vă mutați pionul de joc, puteți folosi o singură dată vraja de Rotire pentru a roti o placă de cale - oriunde în labirint.

Ridicați o placă de cale, rotiți-o în **orice altă orientare** și apoi puneți-o înapoi în același câmp. Dacă placa de cale are un pion de joc pe ea, pionul rămâne pe placa de cale. După ce ați folosit vraja, întoarceți cu fața în jos placa cu vraja de Rotire. Nu mai puteți folosi această vrajă din nou până la următoarea dumneavoastră tură.



Înainte



După

Deplasarea pionului în joc

Când vă vine tura, puteți muta pionul o singură dată, cât de departe doriți, către orice placă de cale la care puteți ajunge direct de-a lungul unei căi deschise. Vă puteți deplasa pe lângă alți pionii de joc și mai mulți pionii de joc se pot opri pe aceeași placă de cale. De asemenea, puteți alege să nu vă mișcați mai departe.

Important! Plăcile de cale care au fost întoarse cu fața în jos blochează căile. Nu vă puteți deplasa prin ele!



Colectarea unei comori

Pentru a colecta o comoară, trebuie să vă deplasați de-a lungul unei căi deschise până la placa de cale pe care se află comoara și să vă opriți pe acea placă de cale.

Nu puteți colecta o comoară doar trecând peste ea și oprindu-vă pe o altă placă de cale.

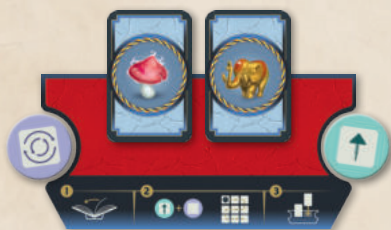
Dacă vă opriți pe o placă de cale care se potrivește cu una dintre cărțile cu comori de pe placa de joc, ați colectat comoara! Procedați în felul următor:

Dacă încă nu v-ați folosit una sau ambele vrăji, puteți folosi vrăjile nefolosite fie înainte, fie după ce faceți mișcarea bonus.

Nu aveți comori de colectat?

Mai târziu în joc, când pachetul de comori s-a epuizat și nu mai aveți comori pe propria planșă de joc pentru colectat, puteți în schimb să vă folosiți tura pentru a încerca să colectați o comoară de pe planșele de joc ale altor jucători. Puteți face acest lucru doar dacă nu aveți comori proprii de colectat.

- Luați cartea cu comoara corespunzătoare de pe planșa de joc și puneți-o cu fața în jos lângă tabla de joc. Fiecare carte indică o mică parte a portalului. Completați imaginea pentru a deschide portalul și a scăpa din labirint!
– apoi –
- Ați câștigat o mișcare bonus pe care o puteți folosi în această tură pentru a vă deplasa pentru a doua oară de-a lungul căilor deschise, urmând toate regulile obișnuite și încercând să colectați o a doua comoară sau să vă poziționați mai bine pentru următoarea tură.

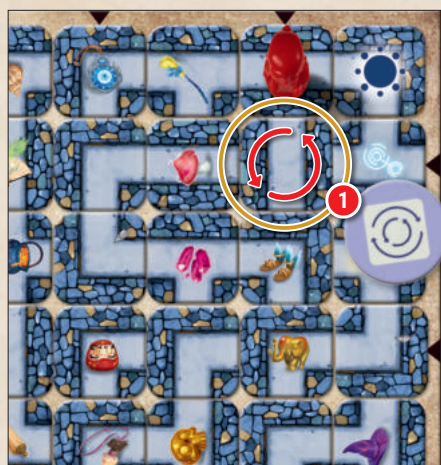


Exemplu: Colectarea unei a doua comori

Colectarea unei a doua comori

Dacă ați câștigat o mișcare bonus, o puteți folosi pentru a ajunge la cealaltă comoară de pe planșa dumneavoastră de joc? În acest caz, ați găsit ambele comori într-o singură tură!

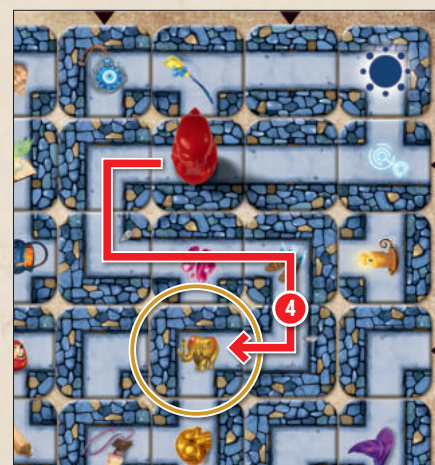
Important! Dacă colectați a doua comoară, nu mai câștigați o altă mișcare bonus.



Cele două comori de pe planșa de joc sunt „Ciuperca” și „Elefantul”. Vă folosiți vraja de Rotire ①, pentru a schimba labirintul și a face o cale spre Ciupercă.



Vă folosiți mișcarea obișnuită pentru a ajunge la Ciupercă și pentru a o colecta ②. Ați colectat o comoară, așa că câștigați o mișcare bonus. Înainte de a vă folosi mișcarea bonus, folosiți vraja de Împingere ③, pentru a schimba din nou labirintul.



În cele din urmă, vă folosiți mișcarea bonus pentru a ajunge la Elefant și a colecta a doua comoară ④. Nu câștigați o altă mișcare bonus. V-ați folosit ambele vrăji, așa că tura dumneavoastră s-a terminat.

Întoarcerea plăcilor de cale cu fața în jos din nou cu fața în sus

Nu vă puteți deplasa **printr-o** placă de cale întoarsă. Dar vă puteți deplasa **pe** o placă de cale întoarsă, de-a lungul unei căi deschise care duce la marginea ei, după care vă puteți **opri**.

Dacă faceți acest lucru, puteți întoarce placa de cale cu fața în sus din nou! Întoarceți-o cu fața în sus și puneți-o în **orice orientare** doriți, cu pionul dumneavoastră de joc deasupra. Orientarea plăcii de cale nu trebuie să fie legată de calea de-a lungul căreia v-ați deplasat atunci când v-ați mutat pe pionul.

Veți putea să vă deplasați de pe placa de cale în mod normal data viitoare când vă deplasați.

Nu trageți cu ochiul!

Nu vă puteți uita la plăcile de cale cu fața în jos decât dacă vă opriți pe ele și le întoarceți cu fața în sus, așa că va trebui să încercați să vă amintiți unde sunt ascunse comorile.

3. La terminarea turei de joc

La sfârșitul turei dumneavoastră, faceți următoarele:

- Dacă ați găsit comori, trageți noi cărți cu comori pentru a le înlocui. Când pachetul de comori se termină, săriți peste acest pas, dar continuați să jucați.
- Dacă ați folosit vreuna dintre vrăji, întoarceți plăcile de cale cu fața în sus, astfel încât să fie gata de a fi folosite în tura următoare.
- Predați următorului jucător (în sensul mișcării acelor de ceasornic) suportul pentru Cartea lui *Daedalus*. Acesta își va începe acum tura, întorcând următoarea pagină a Cărții.

Sfârșitul jocului

Toată lumea CÂȘTIGĂ împreună - dacă adunați toate cele 24 de comori înainte ca Cartea lui *Daedalus* să se termine. Aranjați cele 24 de cărți cu comori cu fața în jos pentru a completa imaginea. Acum puteți deschide portalul secret pentru a scăpa din labirint!

Toată lumea PIERDE împreună - dacă Cartea lui *Daedalus* se termină și dacă nu ați adunat toate comorile până la sfârșitul ultimei ture.



Înainte



După

Daedalus va întoarce deseori cărțile cu comori pe ele, așa că s-ar putea să fie nevoie să vă deplasați pe o placă de cale cu fața în jos și să o întoarceți cu fața în sus pentru a colecta acea comoară. Dacă găsiți o comoară pe care o căutați pe o placă de cale cu fața în jos, puneți cartea cu comoara cu fața în jos lângă tabla de joc, la fel cum se face în mod normal.

Țineți minte: Câștigați o mișcare bonus prima dată când colectați o comoară în fiecare tură, dar nu și dacă colectați o a doua comoară.

Câteva lucruri de reținut

- Nu trebuie să vă folosiți vrăjile în timpul turei dumneavoastră, dar nu le puteți folosi în timpul turei altui jucător. Poate că le puteți folosi în tura dumneavoastră pentru a vă ajuta coechipierii?
- Puteți folosi fiecare dintre cele două vrăji o dată în fiecare tură, folosindu-le fie înainte, fie după ce vă mutați pionul de joc pe care îl folosiți.
- Nu puteți folosi niciodată vraja de Împingere pentru a împinge din labirint o placă de cale care se găsește cu fața în jos.
- Puteți folosi vraja de Împingere pentru a împinge orice alt rând de piese, inclusiv pentru a împinge un rând care inversează împingerea făcută de jucătorul anterior.
- Atunci când colectați o comoară, câștigați o mișcare bonus. Dacă folosiți mișcarea bonus pentru a colecta o a doua comoară, nu mai primiți o altă mișcare bonus. Acest lucru înseamnă că puteți colecta cel mult două comori într-o singură tură.
- Echipa câștigă imediat jocul atunci când se colectează toate comorile. Nu este nevoie să vă mutați pionii înapoi în colțurile de început.



Jocul standard

Jocul Standard este același ca și jocul Introdactiv, dar introduce patru vrăji noi.

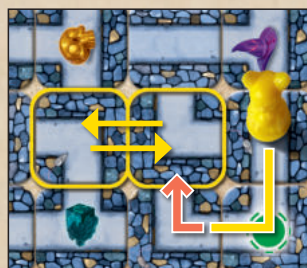
În timpul pregătirii, dați fiecărui jucător o carte cu vraja de Împingere ca de obicei, apoi luați 1 carte cu vraja de Rotire și cele 4 cărți de vrajă Standard (Schimbare, Traversare, Teleportare și Evadare). Nu folosiți celelalte 3 cărți cu vrăji de Rotire. Dați fiecărui jucător una dintre aceste 5 cărți cu vrajă.

Știți deja cum să vă folosiți vraja de Rotire. Celelalte vrăji sunt explicate mai jos: piesele cu vrăji nefolosite.

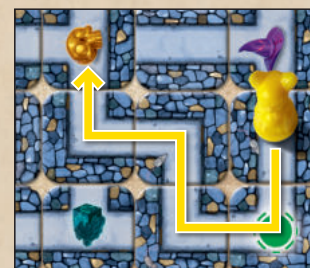


Schimbare

Înainte sau după ce vă mutați pionul, puteți schimba pozițiile a două plăci de cale adiacente, inclusiv plăcile de cale cu fața în jos. Nu puteți să rotiți sau să întoarceți plăcile de cale atunci când faceți acest lucru. Dacă oricare dintre aceste plăci de cale are un pion de joc pe ea, pionul se mută odată cu placa de cale.



Înainte

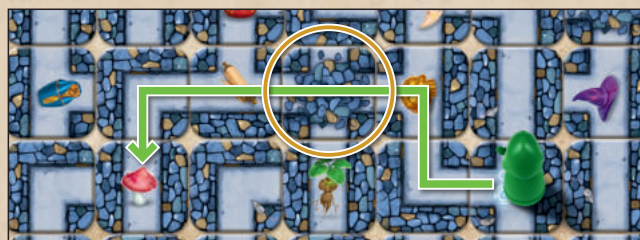


După



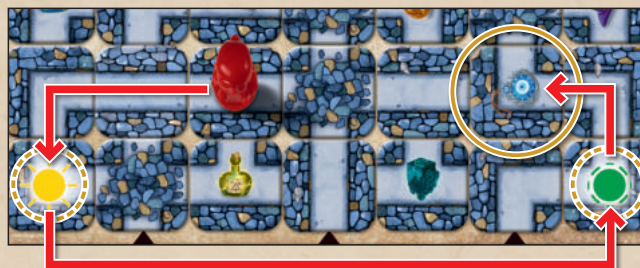
Traversare

În timpul mișcării, vă puteți deplasa printr-o placă de cale întoarsă, deplasându-vă pe și de pe placa de cale de-a lungul căilor care merg până la margini și lăsând placa de cale cu fața în jos. Nu întoarceți placa de cale cu fața în sus atunci când treceți prin ea.



Teleportare

În timpul deplasării, dacă ajungeți la un câmp de început din colț (al dumneavoastră sau al altui jucător), vă puteți teleporta o dată pionul de joc în orice alt câmp de început din colț și apoi vă puteți continua deplasarea.



Evadare

În timpul deplasării, puteți părăsi și apoi reîntra în labirint o singură dată, folosind pasaje deschise de la marginea labirintului, apoi vă puteți continua deplasarea. Nu vă puteți încheia mișcarea în afara labirintului. Puteți chiar să reîntrați în labirint prin deplasarea pe o placă de cale cu fața în jos de la marginea labirintului, dar trebuie să vă opriți din mișcare și să întoarceți placa de cale cu fața în sus, ca de obicei.



Joc pentru Experți

Jocul pentru Experți este la fel ca jocul Standard, dar trebuie să găsiți cele două comori de pe planșa de joc în ordine, mergând de la stânga la dreapta. După ce găsiți prima comoară, amplasați a doua comoară peste câmpul primei comori. Atunci când extrageți cărțile cu comori, luați-le una câte una și completați cele două spații de pe planșa de joc, de la stânga la dreapta. Dacă nu mai aveți comori pe planșa de joc, puteți căuta doar una dintre cele mai din stânga comori de pe planșa altui jucător.

