

Anna  
Sobich-Kamińska

# Czarodziejski LABIRYNT

Dobrosława  
Rurańska

## Labirynt: rozgrzewka

(wariant solo)

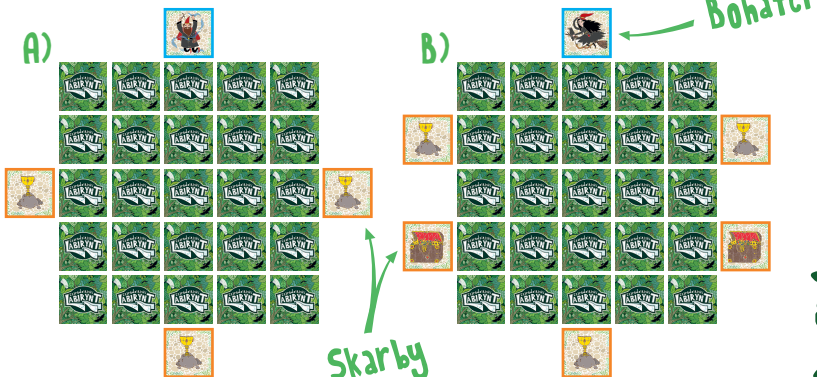
### Cel gry

Znajdź drogę przez labirynt, która połączy Twojego **Bohatera** ze wszystkimi **Skarbami**.

Opis kafelków  
znajdziesz  
na wewnętrznej  
stronie pudełka.

### Przygotowanie

1. Odtóż kafelki **Dzikich Pnaczy** do pudełka. Wybierz swojego **Bohatera** i pomieszaj wszystkie kafelki **Labiryntu**.
2. Wybierz jeden z wariantów zabawy: A albo B. W wariacie A musisz połączyć swojego **Bohatera** z 3 **Skarbami**, w wariacie B – z 5 **Skarbami**. Rozłóż kafelki **Labiryntu** oraz **Skarby** zgodnie z wybranym wariantem. Kafelki **Labiryntu** połóż rewersem do góry tak, żeby fragmenty drogi nie były widoczne. Połóż swojego **Bohatera** we wskazanym na schemacie miejscu. Pozostałe kafelki odtóż do pudełka.



### Przebieg gry

Gracz odstania dowolne kafelki **Labiryntu** i próbuje znaleźć drogę, która jednocześnie połączy jego **Bohatera** ze wszystkimi **Skarbami** (3 w wariacie A, i 5 w wariacie B). Gracz może dowolnie obracać odstąpione kafelki **Labiryntu** (o 90, 180 albo 270°), ale nie może ich zamieniać miejscami.

**Bohater** i **Skarby** przez całą grę pozostają na swoich miejscach.

**Pomocny czar** (dodatkowa zasada w tym wariacie) – gracz może raz w ciągu całej gry zamienić miejscami 2 dowolne kafelki **Labiryntu**.

### Zakończenie

Gra kończy się zwycięstwem, gdy gracz znajdzie drogę, która połączy jego **Bohatera** ze wszystkimi **Skarbami** jednocześnie.



Porażka? Nie martw się i spróbuj zagrać jeszcze raz!

## Labirynt: wyzwanie

(wariant solo)

### Cel gry

Zbierz 6 **Skarbów**, ale uważaj na złowrogie pnącza! Jeśli połączysz swojego **Bohatera** i **Dziki Pnącza** – od razu przegrasz!

### Przygotowanie

1. Wybierz swojego **Bohatera** i pomieszaj wszystkie kafelki **Labiryntu**.
2. Rozłóż kafelki zgodnie ze schematem. Kafelki **Labiryntu** połóż rewersem do góry. Pozostałe kafelki odłóż do pudełka.



Dziki Pnącza

### Przebieg gry

W swoim ruchu gracz może wykonać jedną z poniższych akcji:

- odstąpić dowolny kafelek (i od razu go obrócić zgodnie ze swoim uznaniem),
- obrócić dowolny odstąpiony kafelek (o 90, 180 albo 270°).

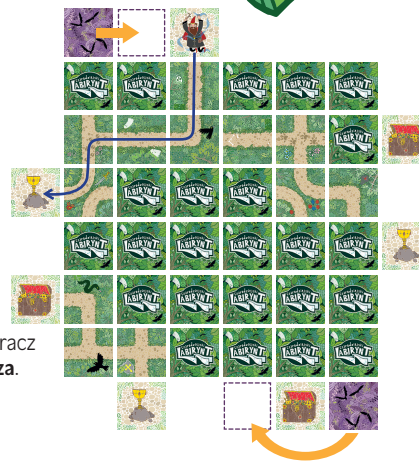
Następnie musi przesunąć **Dziki Pnącza** (oba kafelki) na pierwsze wolne pole (czyli pole bez **Bohatera** i **Skarbu**) zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli gracz znajdzie drogę między **Bohaterem** a konkretnym **Skarbem**, od razu zdobywa ten **Skarb** i kładzie go przed sobą. Gracz może zdobyć kilka **Skarbów** w jednym ruchu.

### Zakończenie

Gra kończy się zwycięstwem, gdy gracz zbierze 6 **Skarbów**. Jeśli gracz stworzy połączenie (drogę) między swoim **Bohaterem** i dowolnym kafelkiem **Dzikich Pnączy** – od razu przegrywa.

Gracz znalazł drogę do jednego ze **Skarbów** (puchar). Po zabraniu **Skarbu**, gracz przesunął **Dziki Pnącza**.



## Labirynt: pojedynek

(wariant dwuosobowy)

### Cel gry

Bądź szybszy niż Twój przeciwnik i zdobądź jak najwięcej cennych **Skarbów**!

### Przygotowanie

1. Wybierzcie swoich **Bohaterów** i pomieszajcie wszystkie kafelki **Labiryntu**.
2. Rozłóżcie kafelki zgodnie ze schematem. Kafelki **Labiryntu** połóżcie rewersem do góry. Pozostałe kafelki odłóżcie do pudełka. **Uwaga!** Ułóżcie **Skarby** dokładnie tak, jak na schemacie, czyli skrzynie po prawej stronie, a puchary po lewej (ma to wpływ na zakończenie gry – szczegóły w sekcji **Zakończenie**).



### Przebieg gry

Gracze wykonują swoje ruchy na zmianę.

W swoim ruchu gracz może wykonać jedną z poniższych akcji:

- odstąpić dowolny kafelek (i od razu go obrócić zgodnie ze swoim uznaniem),
- obrócić dowolny odstąpiony kafelek (o 90, 180 albo 270°).

Następnie musi przesunąć **Dzikie Pnącza** (oba kafelki) na pierwsze wolne pole (czyli pole bez **Bohatera** i **Skarbu**) zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli gracz znajdzie drogę między:

- **Bohaterem** a konkretnym **Skarbem** – od razu zdobywa ten **Skarb** i kładzie go przed sobą. Gracz może zdobyć kilka **Skarbów** w jednym ruchu. Jeśli znaleziona droga łączy obu **Bohaterów** ze **Skarbem** – **Skarb** zdobywa tylko ten gracz, który odkrył ostatni kafelek tworzący to połączenie,
- **Bohaterem** a **Dzikimi Pnączami** – gracz nie przegrywa, ale musi oddać jeden ze swoich zdobytych **Skarbów** (wrzuca go do pudełka). Jeśli gracz nie zdobył jeszcze żadnego **Skarbu** – czeka kolejkę. Jeśli droga łączy z **Dzikimi Pnączami** obu **Bohaterów** – obaj gracze muszą rozpatrzyć to zdarzenie.

### Zakończenie

Gra kończy się, gdy gracze zdobędą wszystkie możliwe do zdobycia **Skarby**. Gracz po prawej stronie dostaje 1 pkt. za każdą skrzynię i 2 pkt. za każdy puchar, a gracz po lewej stronie – 1 pkt. za każdy puchar i 2 pkt. za każdą skrzynię. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

