

Autorzy: Pablo Céspedes, Víctor Hugo Cisternas  
Ilustracje: Joan Guardiet, Àlex Santaló

# LABIRYNTY

LABIRYNTY to seria, która przeniesie cię do świata splątanych ścieżek i tajemnic do odkrycia. W każdej części czeka cię 7 wypraw do tajemniczych krain, w których należy pokonać labirynty i dotrzeć do wyjścia. Po drodze otrzymasz szereg zadań do wykonania.

- **Każda część serii jest inna!**
- **W każdej części czekają cię inne wyprawy!**
- **Wyprawy mają różne poziomy trudności!**
- **Możesz grać w pojedynkę!**
- **Możesz grać z rodziną lub przyjaciółmi, wspólnie podejmując decyzje!**
- **Do każdej wyprawy możesz wracać!**



## MINOTAUR

Minotaur trzyma Ariadnę w najgłębszym lochu labiryntu. Jesteś jej jedyną nadzieją! Aby do niej dotrzeć, musisz pokonać 7 labiryntów. Na końcu labiryntu stawisz czoło Minotaurowi. Powodzenia!

# ELEMENTY GRY

**7 map labiryntów** – każda mapa to inna wyprawa

**Wskaźnik** – „podróżujesz nim” po labiryntach

**Tablica wyników** – zaznaczasz tu cele zrealizowane podczas wypraw

**Pisak z gąbką**

## CEL GRY

Każdy labirynt możesz pokonać na 2 sposoby:

- łatwiejszy: zrealizować **cele podstawowe**,
- trudniejszy: zrealizować **cele podstawowe + cele dodatkowe**.

**Cele podstawowe:** przejść **od róży wiatrów do trójkąta nieskończoności**, a po drodze wykonać niezbędne działania (np. znaleźć klucze do zamkniętych drzwi).



**Cele dodatkowe:** w każdej wyprawie są inne (np. znaleźć 3 skrzynie).



Na tablicy wyników i na ostatnich stronach map **cele podstawowe** oznaczone są na **niebiesko**, **cele dodatkowe** na **czerwono**.

**Uwaga!** Opis tablicy wyników i ostatnich stron map znajduje się na końcu instrukcji.

## PRZYGOTOWANIE GRY

1. Weź **mapę labiryntów** (rozpocznij od mapy nr 1) i rozłóż ją na stole tak, aby przednia i tylna okładka mapy dotykały stołu. **Nie otwieraj mapy bardziej!**



2. Weź **wskaźnik** i przytrzymaj go tak, aby jego koniec dotykał **róży wiatrów** widocznej na mapie.



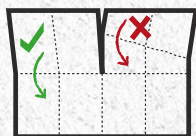
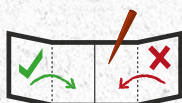
**Uwaga!** W trakcie gry **wskaźnik nie może być odrywany od mapy!**



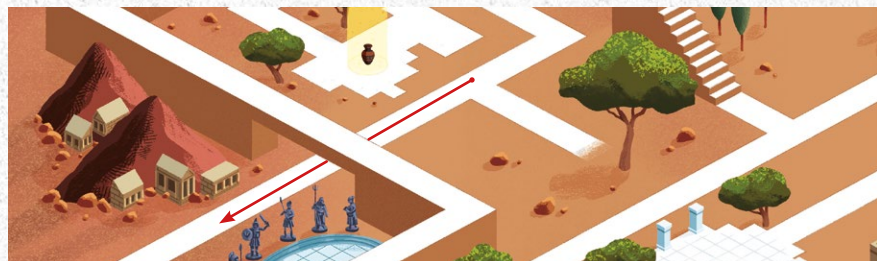
# PRZEBIEG ROZGRYWKI

W trakcie gry będziesz odpowiednio składać i rozkładać fragmenty mapy i wędrować wskaźnikiem po labiryncie. Każde złożenie i rozłożenie mapy odkrywa przed tobą nowy fragment krainy i nowe ścieżki, którymi możesz podążać.

- **Możesz** składać i rozkładać mapę w obie strony, ale wyłącznie **wzdłuż zagięć**, które już się na niej znajdują. Ważne, aby to robić wzdłuż linii wyznaczonych przez zagięcia.
- **Nie możesz** składać i rozkładać fragmentu mapy, **na którym znajduje się wskaźnik** (nie może być odrywany od mapy!).



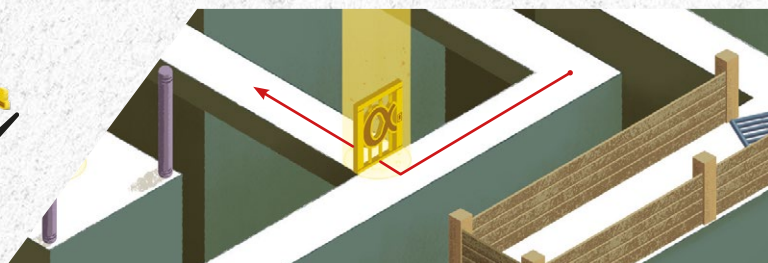
Wędrujesz **po białych ścieżkach**. Nie możesz przeskakiwać wskaźnikiem z jednej ścieżki na inną (nie możesz odrywać wskaźnika od mapy!). Możesz chodzić **po schodach** w górę i w dół oraz **pod innymi ścieżkami** (pod warunkiem że cały czas pozostajesz w obrębie jednej ścieżki).



Możesz chodzić w górę i w dół **po drabinach**, które napotkasz, wędrując białymi ścieżkami.



W niektórych labiryntach trafisz na swojej drodze na **zamknięte drzwi**. Aby je otworzyć, musisz najpierw znaleźć **klucz**, który do nich pasuje (ma ten sam kolor i symbol).

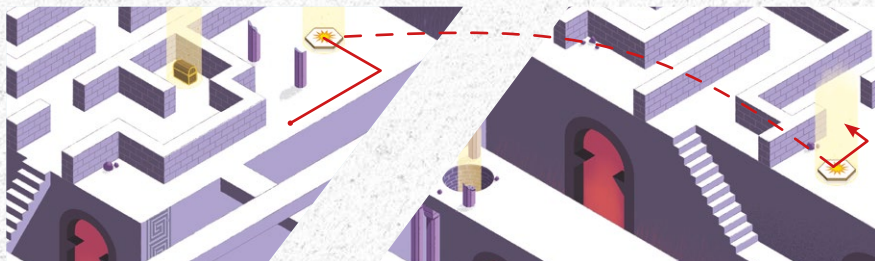


Podczas wędrowki po labiryntach możesz korzystać z **portali** - pozwalają przenieść się w inną część labiryntu. Gdy wejdziesz na portal, **przenieś wskaźnik na inny portal**.



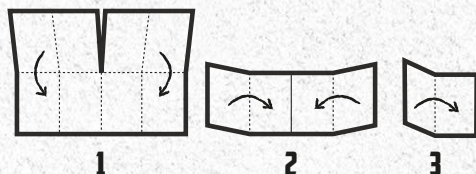
**Uwaga!** Jest to jedyna sytuacja, kiedy możesz oderwać wskaźnik od mapy!

Portalami można podróżować w obie strony.



# KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się, kiedy dotrzesz wskaźnikiem do trójkąta nieskończoności. Gratulacje! Możesz teraz spróbować swoich sił w następnej wędrowce! Po pokonaniu labiryntu złóż mapę do pozycji początkowej. Pomoże ci w tym schemat znajdujący się na ostatniej stronie mapy.



## OPIS TABLICY WYNIKÓW



- ← Numer mapy: **od 1 do 7**. Wyprawy są coraz trudniejsze.
- ← Tu możesz zapisać, ile minut trwała wyprawa.

**Cele podstawowe** - są niezbędne do przejścia labiryntu.

**Cele dodatkowe** - realizujesz je, jeśli wybierzesz trudniejszy sposób przejścia labiryntu.

Po zrealizowaniu któregoś z celów zaznacz odpowiednie pole na tablicy wyników.





# OPIS OSTATNIEJ STRONY MAPY

Przed wyruszeniem na wyprawę na ostatniej stronie mapy możesz sprawdzić, co oznaczają symbole celów - znajdziesz tam ich krótkie opisy.



## Znajdź!

Aby zrealizować taki cel, **musisz dotrzeć do pokazanej rzeczy** (na przykład posągu Meduzy).



## Znajdź i przenieś!

Aby zrealizować taki cel, **musisz dotrzeć do pokazanego przedmiotu**, a następnie **„przenieść go” we wskazane miejsce** (na przykład przenieść ogień z jednego paleniska do drugiego).



 Przejdź od róży wiatrów do trójkąta nieskończoności.

 → 

 Znajdź 5 amfor.

 × 5

 Znajdź posąg Meduzy.



Rozwiązanie:  

Sposób składania mapy:

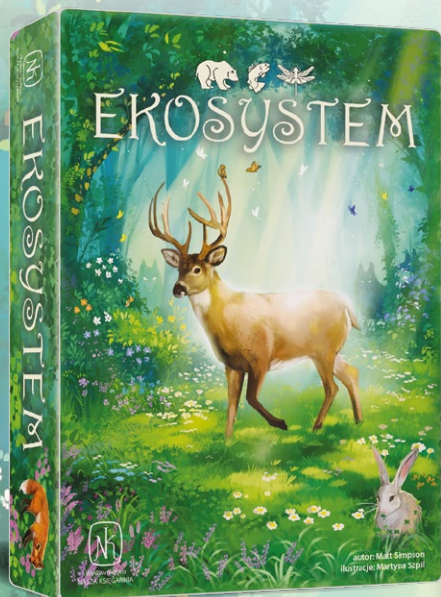
  

1 2 3

Jeśli nie udało ci się dotrzeć do trójkąta nieskończoności, możesz zeskanować **kod QR** i poznać drogę, która tam prowadzi.

Jeśli jednak ponownie chcesz zmierzyć się z wyzwaniem, złóż mapę labiryntu do pozycji początkowej. Pomoże ci w tym **schemat składania mapy**. Następnie umieść wskaźnik na róży wiatrów i ponownie udaj się na wyprawę!

# Stwórz dobrze działający ekosystem!



Gracze tworzą krainy pełne zwierząt, owadów, łąk i potoków. Im lepiej wykorzystają zależności między kartami, tym więcej punktów zdobędą.

Wiek graczy: 8-108 lat

Liczba graczy: 2-6

Czas gry: 20 min

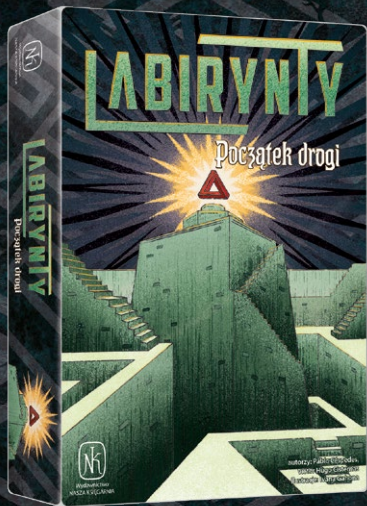


Poznaj nasze gry planszowe!

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl) • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [@nasza\\_ksiegarnia\\_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



# WEJDŹ DO ŚWIATA LABIRYNTÓW!



Udaj się na wyprawę po 7 tajemniczych światach. W każdym z nich musisz pokonać labirynt i **dotrzeć do wyjścia**. Po drodze będziesz mieć do wykonania różne **zadania** (np. odnalezienie przedmiotów lub przeniesienie ich w inne miejsce).



## Poznaj nasze gry planszowe!

[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl) • [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia) • [@ nasza\\_ksiegarnia\\_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apełczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
© 2022 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basatyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak,  
Aleksandra Semla

Redakcja: Jakub Mann  
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna  
Korekta: Zuzanna Laskowska  
DTP: Cezary Szulc



© 2022 Devir