

Bláznivé bludiště



Kdo posune, ten dostane - strašidla a poklad!

Ravensburger Spiele® č. 26 481 0

Autor: Max J. Kobbert

Společenská hra pro 2–4 hráče od 7 let

Obsah: herní plán

34 kartiček s chodbami

24 tajných kartiček

4 figurky



Cíl hry

V zakletém bludišti se vydávají hráči na průzkum. Každý hráč se snaží dostat se šikovým posouváním chodeb k tajupným předmětům a živočichům. Kdo jako první odkryl všechna tajemství a vrátil se k výchozímu bodu, vyhrál.

Příprava

Kartičky s chodbami se promíchají a položí na volná políčka hracího plánu takovým způsobem, aby vznikl náhodný vzor chodeb. Jedna kartička zbyde. Ta se používá během hry k posouvání chodeb.

Všech **24 tajupných kartiček** se zamíchá a rozdá rovnoměrně všem hráčům. Hráči položí kartičky obrázkem dolů před sebe na hromádku.

Každý si zvolí **figurku** a postaví ji na hracím plánu na políčko stejné barvy.

Pravidla

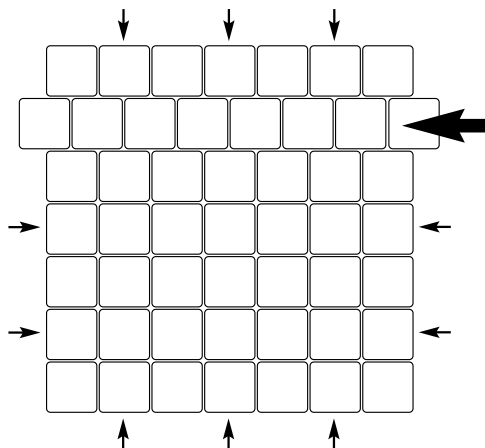
Hráči losují, kdo z nich začne. Hraje se po směru hodinových ručiček.

První hráč se podívá na svoji vrchní tajnou kartičku a položí ji opět obrázkem dolů před sebe. Obrázek na kartičce mu ukáže jeho první cíl, ke kterému musí dojít.

Aby došel k cíli, musí hráč postupně měnit chodby bludiště vsouváním kartičky a potom postupovat svou figurkou.

Posouvání bludiště

Hráč vsune po straně přebytečnou hrací kartičku tak do hracího plánu, aby se na protější straně opět vysunula jedna kartička. Tato kartička zůstává na kraji hracího plánu ležet tak dlouho, dokud není další hráč na tahu (viz vyjímka).



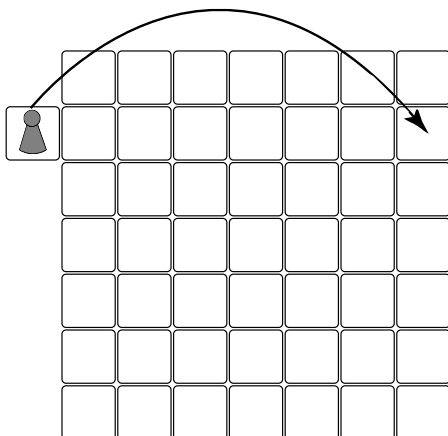
Místa, kde je možné vsunout kartičky do hracího plánu, jsou označena šipkou.

Přebytečná kartička se smí vsouvat **kdekoliv**.

Vyjímka: Kartička se nesmí vsunout na stejném místě, na kterém byla právě vysunuta. To znamená, že se nesmí takto zrušit tah předchozího hráče.

V každém případě se musí bludiště **nejdříve posunout**, i kdyby bylo možné dojít k cíli bez přesunutí chodeb.

Pokud během posouvání někdo vysune vlastní nebo cizí **figurku** na kartičce **mimo hrací plán**, postaví se tato figurka na **protější stranu na právě zasunutou kartičku**. Přemístění figurky se nepočítá jako tah.



Tah figurky

V zápětí na to, když hráč posunul chodby, postupuje figurkou. Hráč smí popojít k jakémukoliv bodu bludiště, který je s výchozím bodem spojen **nepřerušenou chodbou**. Hráč smí posunout figurku tak daleko, jak chce. Na počtu políček nezáleží.

Hráč **nemusí** figurkou postoupit. Může také zůstat s figurkou na místě. Na jednom políčku smí stát více figurek. Figurky se nevyhazují.

Když hráč nemůže přímou cestou dojít k cíli, popojde figurkou tak daleko, aby měl pokud možno výhodnou pozici pro příští tah.

Pokud hráč došel k cíli, který mu ukázala jeho první tajná kartička, odkryje ji jako důkaz a položí ji **otevřeně** vedle svých ještě zakrytých tajných kartiček.

Až na něho přijde opět řada, podívá se na vrchní zakrytou tajnou kartičku a pokusí se nyní dojít k tomuto novému cíli, odkrýt kartičku atd.

Konec hry

Pokud hráč odkryl všechny svoje tajné kartičky, musí se snažit dojít figurkou opět k výchozímu bodu v **rohu hracího plánu**. **Vítězí** hráč, který jako první odkryje všechny svoje tajné kartičky a dojde figurkou na výchozí bod.

Varianta, když hrají menší děti

Pro zjednodušení průběhu hry se hráči smějí předem podívat na své tajné kartičky. Pořadí předmětů, ke kterým musí dojít, je libovolné. Hráči si mohou při každém tahu zvolit znovu nejvhodnější cíl.

Hráči se mohou také domluvit, že figurka se nemusí vrátit do rohu, ale může vystoupit z hracího plánu na jakémkoliv místě.

© 2007 Ravensburger Spieleverlag

