

Junior labürint

See mäng on mõeldud 1 - 4 mängijale alates 5 eluaastast.

Mängukarp sisaldab: 1 mängualus

17 labürindi kaarti

12 aardenuppu

4 vaimu, mängureeglid



Mängu põhimõte.

Saladusliku kindluse müüride vahel juhtub imelikke asju. Seal elavad sõbralikud vaimud ja asuvad aarded, kuid neid on väga raske leida, sest nad liiguvad. Mängijate ülesandeks ongi leida need saladuslikud objektid sellest keerulisest labürindist.

Mängu mängimine.

Pane labürindikaardid tühjatele kohtadele mängualal, moodustades nii kireva labürindi. Üks kaartidest peab üle jääma. Seejärel sega korralikult 12 nuppu ja pane need pilt allapoole mängualuse kõrvale. Iga mängija valib endale ühe vaimu ja paneb selle vaimuga sama värvi kohale mängualal.

Kui kõik on valmis, võtab esimene mängija ühe salanupu ja pöörab selle ümber. Sellel olev aare on esimene milleni ta jõudma peab. Enne vaimu liigutamist peab mängija liigutama aga labürinti. Ja seda nii - mänguväljaku äärest lükka 1 ülejäänud labürindi kaart sisse. Kohad kust kaarti saab sisendada on tähistatud nooltega. Välja tulevat kaarti saab kasutada järgmine mängija. Kuni on järgmise mängija kord, peab ülejäänud kaart olema samal kohal, et kõik näeksid kuidas kaarte oli nihutatud. Sa pead liigutama labürinti iga mängukorra ajal, isegi siis kui sul ei ole vaja nihutada oma sihtmärki

(väravat). Seega saad sa kinni müürida teisi mängijaid. Kuid sa ei tohi teha vastupidist käiku eelmisele mängijale, s.t. liigutada kaarte asendisse milles nad olid enne eelmist mängijat. Kui paigalt liikuv kaart tõrjub välja ka mõne mängija nupu, siis pannakse see tagasi kaardile, mis sisse lükatakse. See kehtib nii mängijale kes teeb käiku, kui ka teistele mängijatele. Nupu tagasi asetamist ei loeta käiguks.

Vaimu liigutamine.

Kui labürinti on liigutatud, saad sa mööda avatud koridori vaimuga edasi liikuda. Kuid soovi korral võid sa ka mitte liikuda. Sageli jõuad sa oma esimese aardeni vaid ühe käiguga, kui mitte, ürita leida parim asukoht oma järgmise käigu jaoks. Ühe mängukorra ajal võib labürinti liigutada vaid ühe korra, kuid ühele kohale tohib sattuda ka mitu vaimu. Juhul kui sa ei jõudnud aardeni ühe korraga, on mänguõigus järgmisel mängijal. Kui oled jõudnud oma aardeni, saad sa selle endale ja sul on õigus ümber keerata järgmine aardenupp.

Kes võidab?

Niipea kui on üles leitud viimane aare, selgub võitja. Ja selleks on kõige rohkem aardeid leidnud mängija.

Väike vaheldus - jagage kõik 12 nuppu võrdselt mängijate vahel, pannes need pilt allapoole lauale. Kui on sinu mängukord, vaata ühte aardenuppu ja aseta see tagasi lauale. Nüüd sa tead oma otsingute esimest eesmärki. Kui oled jõudnud aardeni keera nupp pildiga ülespoole. Võitjaks on see, kes esimesena jõuab ümber keerata kõik aardenupud.

Ravensburgeri toodete maaletooja Eestis on AS Rekato, Paavli 2a, Tallinn, tel 650 0005